

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.¹ Minat sebagai kecenderungan menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat tidak menjadi sesuatu yang dibawa sejak lahir, minat didapatkan karena berhubungan dengan sesuatu.² Minat mempunyai pengaruh yang besar pada kegiatan yang akan dilakukan oleh seseorang, adanya minat dalam diri individu, menjadikan seseorang akan senantiasa melakukan kegiatan yang diminatinya, sehingga orang tersebut dapat menggapai apa yang diinginkannya. Sebaliknya seseorang yang tidak memiliki minat, tidak akan melakukan sesuatu.

Para ahli telah banyak mengemukakan pengertian minat menurut istilah diantaranya arti minat yang dikemukakan oleh Slameto yang dikutip oleh Prof. Syaiful Bahri Djamarah yang menjelaskan bahwa minat sebagai rasa ketertarikan atau adanya rasa lebih suka terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya pihak yang menyuruh.³ Selain itu Dr. Hj. Erhamwilda juga mengatakan bahwa minat sebagai rasa ketertarikan pada satu hal yang berupa kegiatan, objek, tempat bahkan situasi tertentu yang akan menentukan apakah individu akan memperhatikannya atau tidak.⁴ Dari beberapa penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa minat berarti rasa ketertarikan terhadap suatu

¹ Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 583.

² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Revisi 2011*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), 166.

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Revisi 2011*, 167.

⁴ Erhamwilda, *Psikologi Belajar Islami*, (Yogyakarta: Psikosain, 2018), 54

aktivitas atau hal sehingga individu akan memperhatikannya, serta senantiasa melakukan kegiatan tersebut tanpa adanya paksaan.

Belajar menjadi rangkaian kegiatan untuk seseorang mendapatkan suatu perubahan tingkah laku, yang diperoleh dari pengalaman melalui interaksi yang dilakukan dengan lingkungannya. Pendapat ini diperjelas oleh Slameto yang menjelaskan bahwa belajar sebagai hasil pengalaman individu serta interaksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.⁵

Tanpa adanya pelatihan, tingkah laku tidak dapat diubah begitu saja. Hal ini ditegaskan oleh Howard L. Kingsley yang menyatakan bahwa *learning is the process by which behavior or training*. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang ditimbulkan melalui praktik atau latihan.⁶ Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang akan memperoleh perubahan dalam dirinya melalui kegiatan belajar dan diakhir aktivitasnya individu tersebut mendapatkan sebuah pengalaman yang sebelumnya belum pernah didapatkan, maka individu tersebut dapat dikatakan telah belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas tentang minat dan belajar dapat dikatakan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan individu terhadap kegiatan belajar yang kemudian mendorong individu untuk menekuninya tanpa adanya paksaan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam proses pembelajaran menumbuhkan minat belajar menjadi tugas guru yang tidak boleh dihindari. Sebagai pendidik guru harus dapat memahami perbedaan setiap siswanya, karena perbedaan individu mempengaruhi minat belajar setiap siswa. Besar kecilnya minat belajar setiap siswa

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Revisi 2011*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), 13.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Revisi 2011*, 13.

dipengaruhi oleh beberapa faktor di dalamnya. Pada dasarnya minat belajar dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal

Faktor internal berarti faktor yang muncul dari diri individu itu sendiri. Faktor internal itu dapat berupa, sebagai berikut:⁷

a) Motivasi

Adanya motivasi dalam diri siswa sangat dibutuhkan saat proses belajar, karena siswa tidak akan melakukan aktivitas belajar jika tidak ada motivasi dalam dirinya. Motivasi ini digunakan sebagai alat pendorong untuk melakukan aktivitas, sehingga individu akan meraih tujuan yang diinginkan.

b) Kebutuhan

Kebutuhan setiap individu dipengaruhi oleh usia. Misalnya pada usia 22-25 sering disebut dengan masa berharap kerja. Sehingga pada masa itu yang seseorang akan mencari pekerjaan untuk memiliki penghasilan. Kebutuhan ini dapat menumbuhkan minat untuk bekerja. Untuk dapat bekerja seseorang harus menyelesaikan pendidikannya terlebih dahulu, sehingga sekolah menjadi suatu kebutuhan untuk mendapatkan pekerjaan dikemudian hari. Hal ini menjadikan individu memiliki minat sekolah untuk mendapatkan pekerjaan.

c) Tingkat kecerdasan

Kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu dapat menentukan minat terhadap sesuatu yang akan dilakukannya. Apakah individu tersebut menaruh minat pada hal tersebut atau tidak.

⁷ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1996), 60.

d) Kesehatan

Kondisi tubuh yang baik, dapat mempengaruhi minat seseorang. Dengan kondisi tubuh yang sehat seseorang akan dapat mengetahui minat terhadap sesuatu.

2) Faktor Eksternal

Pada faktor eksternal ini minat akan muncul karena adanya dorongan yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan sekitar baik lingkungan sosial maupun non sosial.

a) Lingkungan sosial.

Lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi minat seseorang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat. Lingkungan sosial ini sangat berpengaruh pada diri seseorang, terutama keluarga. Keluarga memiliki peran penting dalam diri siswa, karena keluarga adalah sekolah pertama bagi siswa.

b) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial juga tak kalah penting bagi setiap individu. Lingkungan non sosial ini menjadi sarana dan fasilitas belajar siswa. Lingkungan non sosial ini meliputi rumah tempat tinggal dan letaknya, gedung sekolah, alat belajar, waktu belajar, cuaca dan lain sebagainya.

c. Indikator Minat Belajar

Minat belajar siswa dapat diketahui dari beberapa indikator sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Minat belajar siswa tumbuh apabila terdapat perasaan senang terhadap mata pelajaran. Misalnya siswa senang dengan materi IPA, maka siswa tersebut dengan senang hati mempelajari materi IPA tanpa adanya paksaan dari pihak luar.

2) Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa terhadap suatu hal atau aktivitas berhubungan dengan daya dorong siswa dalam melakukan kegiatan tersebut atau berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian siswa

Siswa harus memiliki perhatian terhadap objek yang dipelajari agar objek yang dipelajari siswa mendapatkan hasil yang optimal. Begitupun dengan perhatian siswa terhadap belajar.⁸ Siswa yang memiliki minat belajar pada mata pelajaran tertentu, maka dengan sendirinya siswa tersebut akan memperhatikan mata pelajaran yang diminatinya.

4) Keterlibatan siswa

Ketertarikan siswa pada mata pelajaran akan mengakibatkan siswa tersebut terlibat dalam proses belajar dengan rasa senang dan tertarik dalam melakukan kegiatan tersebut.⁹

d. Menumbuhkan Minat Belajar

Menumbuhkan minat belajar pada dasarnya merupakan usaha yang dilakukan oleh guru guna membantu siswa dalam menghubungkan materi pelajaran dengan dirinya sendiri. Apabila seorang siswa sadar bahwa dengan belajar dapat dijadikan sebagai alat untuk menggapai tujuan yang diharapkan dan merasakan bahwa dengan belajar dapat membawa kemajuan bagi dirinya, kemungkinan siswa akan memiliki minat serta termotivasi untuk terus mempelajarinya.¹⁰ Minat memiliki pengaruh besar

⁸ Sugeng Widodo dan Dian Utami, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 154.

⁹ Dwi Nur Wijayanti, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menggunakan Alat Peraga Benda Nyata Untuk Siswa Kelas III Di Mi Yappi Wiyoko Tahun Pelajaran 2012/2013", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013), 24-25.

¹⁰ Septi Nurhidayah, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Indra Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV MI Klumpit Kecamatan Karanggede

terhadap aktivitas belajar. Tumbuhnya minat belajar pada siswa akan menjadikan siswa tersebut bersungguh-sungguh dalam belajar.

Dengan demikian, perlu adanya usaha serta pemikiran untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Minat akan tumbuh apabila seseorang berhubungan dengan sesuatu. Sehingga, menjadi dugaan yang kurang tepat apabila mengatakan bahwa minat sudah dibawa sejak lahir.¹¹ Minat dapat ditumbuhkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas untuk memusatkan perhatian atau pikiran pada suatu hal.¹² Apabila seorang siswa dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, itu berarti siswa tersebut menaruh minat pada mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa, agar pelajaran yang disampaikan oleh guru mudah diserap oleh siswa dengan mudah. Terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa, yaitu sebagai berikut :¹³

- 1) Memberikan kemudahan bagi siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan cara menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman serta yang dimiliki siswa.
- 2) Menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif untuk menunjang siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Lingkungan belajar yang

Kabupaten Boyolali”, (Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga, 2013), 21.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Revisi 2011*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 167.

¹² Septi Nurhidayah, “Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Indra Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV MI Klumpit Kecamatan Karanggede Kabupaten Boyolali”, (Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga, 2013), 21.

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Revisi 2011*, 167.

baik akan menjadikan siswa belajar dengan senang hati.

- 3) Memperhatikan perbedaan individual peserta didik, sehingga dapat memilih dan menggunakan berbagai macam bentuk serta teknik mengajar sesuai dengan konteks perbedaan tersebut.

2. Tinjauan Teori tentang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan terjemahan dari kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science* yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam. IPA menurut Nash dalam bukunya yang berjudul *The Nature of Science* menjelaskan bahwa IPA merupakan suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara yang dilakukan IPA dalam mengamati dunia bersifat analisis, lengkap, cermat, dan menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain. Sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang sudah diamatinya.¹⁴

IPA merupakan pengetahuan yang rasional dan objektif terkait alam semesta beserta segala isinya. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis dan didasarkan pada hasil pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia. IPA menjadi suatu pengetahuan yang dapat diterima oleh masyarakat umum sebagai produk ilmu yang penemuannya melalui berbagai rangkaian penyelidikan panjang dan terstruktur, sehingga keberhasilannya dalam melakukan penyelidikan ini ditentukan oleh sikap ilmiah yang dimiliki.¹⁵

IPA sebagai produk Ilmiah berupa kumpulan pengetahuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, teori, hukum serta model. IPA sebagai proses merupakan kumpulan dari *hands-on activities*, proyek dan eksperimen. Keterampilan proses meliputi : kemampuan mengamati,

¹⁴ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), 3.

¹⁵ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, 20.

mengumpulkan, mengolah, menginterpretasikan menyimpulkan serta mengomunikasikan data. IPA sebagai sikap merupakan suatu aktivitas seseorang yang ditandai dengan proses berpikir yang berlangsung di dalam pikiran orang-orang yang berkecimpung dalam bidang tersebut. Pada saat melakukan proses penyelidikan untuk menghasilkan produk ilmiah, diharapkan tumbuh sikap terbuka, berorientasi pada kenyataan, objektif, bertanggung jawab, bekeras, jujur, teliti, dan lain sebagainya.

b. Tujuan IPA di MI/SD

Munculnya IPA di sekolah MI/SD didasarkan pada kurikulum sekolah dikarenakan beberapa alasan. Alasan tersebut dikemukakan oleh Usman Samatowa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran IPA bermanfaat bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa dalam bidang IPA, karena IPA menjadi dasar munculnya teknologi serta disebut juga sebagai tulang punggung pembangunan.
- 2) IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan atau melatih kemampuan berpikir kritis apabila IPA diajarkan dengan baik.
- 3) IPA apabila diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- 4) Mata pelajaran IPA memiliki nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak.¹⁶

c. Ruang Lingkup IPA

Mata pelajaran IPA memiliki banyak materi yang harus dipelajari oleh siswa. Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, meliputi: manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya.
- 2) Materi, sifat-sifat, dan kegunaannya, meliputi: benda padat, cair dan gas.

¹⁶ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, 6.

- 3) Listrik dan magnet, energi dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, tata surya, bumi dan benda-benda langit lainnya.
- 4) Kesehatan, makanan, penyakit dan pencegahannya.
- 5) Sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan dan pelestariannya.¹⁷

3. Kajian Teori Tentang Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Menyenangkan

Strategi pembelajaran diartikan suatu rencana, cara pandang, dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian pelajaran serta pengelolaan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga strategi pembelajaran mempunyai kaitan yang erat dalam mempersiapkan materi, metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, sampai dengan bentuk evaluasi yang akan digunakan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.¹⁸ Strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru harus dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu strategi pembelajaran yang harus digunakan oleh guru harus menyenangkan bagi siswa.

Menurut Bobbi DePorter yang dikutip oleh Darmansyah mengatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dalam menyampaikan materi serta memudahkan proses belajar.¹⁹ Berk juga menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah pola pikir yang akan diambil oleh guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa dan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga tidak membosankan bagi siswa. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan

¹⁷ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, 21.

¹⁸ Khanifatul, *Pembelajaran Inofatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2013), 15.

¹⁹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 21.

bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan oleh guru melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran. Setiap siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan apabila lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar. Strategi pembelajaran menyenangkan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa. Salah satu faktor dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan yaitu dengan melakukan interaksi dan komunikasi yang menarik antara guru dan siswa. Oleh karena itu penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan interaksi dan komunikasi.²⁰

b. Pengertian Humor

Humor berasal dari istilah Inggris yang memiliki beberapa arti. Namun, semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan. Arti ini berasal dari doktrin ilmu faal kuno mengenai empat macam cairan, seperti darah, lendir, cairan empedu, dan cairan empedu hitam. Keempat cairan tersebut dianggap dapat menurunkan tempramen seseorang. James Danajaya menjelaskan bahwa humor merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengaran merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa.²¹ Sementara itu Khanifatul menjelaskan bahwa humor diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan melalui gambar kartun, karikatur, cerita singkat/anekdote yang memiliki unsur kelucuan yang mampu mengundang tawa seseorang.²²

²⁰ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2013), 33.

²¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 65-66

²² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan* (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2013), 44

Humor sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan humor seseorang dapat tersenyum dan tertawa. Hal ini juga terdapat dalam hadist berikut :

عَنِ الْحَسَنِ قَالَ : أَتَيْتُ عَجُوزًا إِلَى النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقَالَتْ : يَا رَسُولَ اللَّهِ! أَدْعُ اللَّهَ أَنْ يُدْخِلَنِي الْجَنَّةَ فَقَالَ : " يَا أُمَّ فُلَانٍ ! إِنَّ الْجَنَّةَ لَا تَدْخُلُهَا عَجُوزٌ " . قَالَ : فَوَلَّيْتُ تَبْكِي . فَقَالَ : أَخْبِرُونَهَا أَنَّهَا لَا تَدْخُلُهَا وَهِيَ عَجُوزٌ ، إِنَّ اللَّهَ تَعَالَى يَقُولُ : إِنَّا أَنْشَأْنَا نَاهُنَّ إِنْسَاءً (35) فَجَعَلْنَا هُنَّ أُنْكَارًا (36) غُرَبًا أَتْرَابًا (37)

Diriwayatkan dari Al-Hasan *radhiallahu 'anhu*, dia berkata, “Seorang nenek tua mendatangi Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam*. Nenek itu pun berkata, ‘Ya Rasulullah! Berdoalah kepada Allah agar Dia memasukkanku ke dalam surga!’ Beliau pun mengatakan, ‘Wahai Ibu si Anu! Sesungguhnya surga tidak dimasuki oleh nenek tua.’ Nenek tua itu pun pergi sambil menangis. Beliau pun mengatakan, ‘Kabarkanlah kepadanya bahwasanya wanita tersebut tidak akan masuk surga dalam keadaan seperti nenek tua. Sesungguhnya Allah ta’ala mengatakan: (35) Sesungguhnya kami menciptakan mereka (Bidadari-bidadari) dengan langsung. (36) Dan kami jadikan mereka gadis-gadis perawan. (37) Penuh cinta lagi sebaya umurnya.” (QS. Al-Waqi’ah)

Hadits di atas memperlihatkan bahwa Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bercanda pada beberapa keadaan tertentu, tetapi canda beliau tidak mengandung kedustaan dan selalu benar. Orang yang terlalu serius dan terlihat tegang serta kaku dalam kehidupannya akan terasa penat dan suntuk. Sehingga orang seperti ini membutuhkan candaan dalam hidupnya agar terhindar dari pengaruh buruk. Selain itu orang yang suka bercanda juga harus dapat menjaga candaannya agar tidak membawa dampak yang buruk pula.²³ Namun, memperbanyak senyum sebagai sifat ramah diperbolehkan karena dapat membuat

²³ Iwan Marwan, “Rasa Humor Dalam Perspektif Agama”, *Al-Turaz* XIX, no. 1 (2013), 273.

orang lain senang, hal itu merupakan perbuatan baik bahkan bisa mendapatkan pahala.

Dalam praktiknya, humor dan lelucon memiliki sedikit perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari objek sasarannya. Humor sesuatu yang menggelitik dengan menjadikan dirinya sendiri atau si pembawa cerita sebagai sasarannya. Sedangkan lelucon, sesuatu yang menggelitik dengan menjadikan orang lain sebagai sasarannya. Seseorang yang mengedepankan lelucon disebut dengan pelawak, sedangkan seseorang yang menyisipkan humor dalam pembicaraannya disebut humoris.²⁴ Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa humor merupakan sesuatu yang dapat membuat orang lain untuk tertawa tanpa menjadikan orang lain sebagai sasarannya.

c. Teori Humor

Terdapat banyak teori yang membahas tentang humor. Kaplan dan Pascoe menjelaskan bahwa teori humor dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok teori psikologi, kelompok teori antropologi dan teori kebahasaan.²⁵ Masing-masing teori tentang humor tersebut memiliki penjelasan tersendiri, berikut penjelasannya:

1) Kelompok Teori Psikologi

Pada kelompok teori psikologi teori humor terdiri dari delapan subkelompok yaitu sebagai berikut:

a) Teori Superioritas

Pada teori ini asal munculnya humor adalah kelebihan atau keunggulan atas orang lain. Maksudnya adalah kegembiraan akan muncul apabila seseorang membandingkan dirinya dengan orang lain yang tidak menguntungkan posisinya, seperti sindiran, hinaan atau tertawaan terhadap tindakan bodoh atau memalukan diri orang lain. Dalam teori ini hal semacam itu bersifat sentral.

²⁴ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011), 68.

²⁵ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 95.

Tokoh dari teori teori superioritas ini adalah Dunlop, Leacock dan Rapp.²⁶

b) Teori Evolusi/Insting/Biologi

Pada teori ini humor dianggap sebagai sebagai fenomenal universal yang memiliki manfaat. Humor dianggap baik dan berguna untuk tubuh manusia karena dengan humor dapat menjaga keseimbangan, menstabilkan tekanan darah, memberikan oksigen kepada darah, memijat organ-organ vital, menstimulasai sirkulasi, memudahkan pencernaan, melonggarkan sistem saraf, dan menciptakan perasaan sehat. Penganut teori ini memiliki pendapat bahwa potensi tertawa atau melucu merupakan bawaan dalam sistem mekanisme saraf dan memiliki fungsi adaptif. Fungsi adaptif ini berarti mampu menyesuaikan diri dan menjaga keseimbangan. Tokoh dalam teori ini adalah McDougall, Menon, dan Dearborn.²⁷

c) Teori Inkongruitas

Pada teori ini humor akan terjadi apabila ada pertemuan antara ide-ide yang bertentangan sehingga terjadi penyimpangan dari ketentuan yang dianggap lazim. Apabila yang terjadi sebaliknya, hal itu tidak dapat dikatakan sebagai humor, melainkan rasa heran. Tokoh dari teori Inkongruitas adalah Guthrie, Willman, dan Baillie.²⁸

d) Teori Kejutan

Pada teori ini mengungkapkan bahwa kejutan atau pendadakan merupakan kondisi yang dapat menimbulkan humor. Teori kejutan ini terdapat sedikit kesamaan dengan teori

²⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 96.

²⁷ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 96.

²⁸ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 97.

inkongruitas, di mana keduanya mengandung penyimpangan hal-hal rutin yang terjadi secara tiba-tiba. Tokoh dalam teori ini adalah Sully, Carpenter dan Feibleman.²⁹

e) Teori Kelepasan dan Keringanan

Pada teori ini perasaan humor terjadi karena tensi yang menyertai pikiran yang kadang-kadang melampaui batas kontrol, sehingga menimbulkan gelombang emosi yang besar. Teori ini juga mengungkapkan bahwa fungsi humor dapat membebaskan orang dari perasaan tidak enak atau penderitaan, sehingga dapat melepaskan manusia dari tekanan yang berlebihan. Tokoh dari teori ini adalah Spencer, Kline dan Rapp.³⁰

f) Teori Kongfigurasi

Pada teori ini menjelaskan bahwa humor dapat dirasakan bilamana beberapa elemen yang semula dipandang tidak ada kaitannya satu sama lain, tiba-tiba tampak berkaitan satu sama lain atau membentuk sebuah kesatuan. Menurut teori ini, apresiasi muncul secara tiba-tiba karena adanya peningkatan pemahaman terdapat situasi yang sedang dihadapi. Tokoh dalam teori ini adalah Maier, Schller, dan Scheere.³¹

g) Teori Psikoanalisis

Teori psikoanalisis ini dikemukakan oleh Sigmund Freud. Freud menyatakan bahwa hal-hal yang menyenangkan cenderung untuk menjurus kepada pelapaaan energi kejiwaan. Apabila energi terbentuk karena pikiran diarahkan ke objek tertentu, akan tetapi energi tersebut tidak dapat dimanfaatkan maka energi tersebut mungkin dapat dilepaskan melalui humor.

²⁹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 97.

³⁰ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 98.

³¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 98.

h) Teori Ambivalensi

Pada teori ini menekankan adanya perasaan atau emosi yang berbeda atau bertolak belakang. Apabila emosi atau perasaan muncul secara bertentangan dengan perasaan yang pertama, maka situasi tersebut berpotensi melahirkan humor. Tokoh dari teori ini adalah Gregory, Knox, dan Lund.³²

2) Kelompok Teori Antropologi

Ilmu antropologi mengungkapkan bahwa humor memusatkan diri pada relasi humor (*joking relationship*) di antara siapa saja atau dalam ikatan kekerabatan yang bagaimana humor itu dapat terjadi. Hal ini berarti humor akan terjadi apabila terdapat sekelompok manusia atau setidaknya terdapat dua orang. Seorang yang humoris dan pendengar humor harus berada pada situasi tertentu agar humor dapat terjadi. Teori ini dipelopori oleh Apte.³³

3) Kelompok Teori Kebahasaan

Victor Rasikin menjelaskan bahwa teori humor dalam teori kebahasaan dinamakan dengan *Script-based semantic theory* (teori semantik berdasarkan skenario). Berdasarkan teori ini tingkah laku manusia telah terpapar dan terekam dalam sebuah peta semantis. Penyimpangan yang terjadi pada peta tersebut aka merusak kesimbangan dan dapat menimbulkan kelucuan.³⁴

Berdasarkan teori-teori humor yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa terdapat hal-hal yang dapat menjelaskan mengapa kegiatan belajar mengajar di kelas dapat disajikan dalam cara humoris dan ceria. Pada tahun 2010, Wanzer mengajukan *Instructional Humor Processing Theory* (IHPT). Sebuah teori yang mencoba

³² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 100.

³³ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 100.

³⁴ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 101.

mengintegrasikan teori persuasi *Elaboration Likelihood Model* (ELM) dan teori keganjilan. Teori ini disusun untuk menjelaskan bagaimana humor digunakan dan dapat memfasilitasi pembelajaran. IHPT mengklaim bahwa sisipan materi yang lucu dalam pelajaran akan meningkatkan perhatian siswa.³⁵

d. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor merupakan komunikasi yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat siswanya tertawa melalui sisipan-sisipan humor. Sisipan humor yang dapat digunakan oleh guru yaitu dapat berupa cerita singkat, anekdot, karikatur, pengalaman hidup, pelesetan yang dapat menimbulkan suasana gembira ceria, rileks dan menyenangkan dalam pembelajaran.³⁶ Meskipun begitu, sisipan humor yang digunakan oleh guru tidak boleh humor yang menjatuhkan orang lain dalam hal ini adalah siswa, tidak mengandung sara, seks atau pornografi. Humor semacam itu akan membawa pengaruh negatif bagi siswa.³⁷

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor akan menimbulkan kegembiraan bagi siswa. Sehingga, sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana kelas yang mengembirakan. Siswa yang gembira dengan gurunya akan senantiasa senang dan ikhlas menerima apa saja yang diberikan oleh guru.³⁸ Guru yang seperti ini akan disukai oleh banyak siswa karena memiliki sifat yang humoris.

Dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor, guru tidak harus bertingkah layaknya seorang komedian, pemain ketoprak, dan lain

³⁵ Ahmad Mukhlis, "Humor Dalam Pembelajaran Tinjauan Penelitian Humor Di Kelas", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2016), 32.

³⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 72.

³⁷ Lubis Grafura, Ari Wijayanti, dan Endah Armi, *40 Seni Manajemen Kelas Aneka Permainan Sederhana Untuk Mengontrol Kelas*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2016), 68.

³⁸ Mangun Budiyanto, *Guru Ideal Perspektif Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: MPI UIN Sunan Kalijaga, 2016), 63.

sebagainya. Guru hanya perlu mencairkan suasana kelas dengan suatu hal yang segar dan lucu, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.³⁹ Mencairkan suasana kelas dapat dilakukan oleh guru dengan menyajikan kisah atau cerita lucu.

Menyajikan cerita atau kisah lucu merupakan salah satu cara dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor. Karena cerita lucu tersebut dapat menimbulkan gelak tawa para siswa. Terkadang humor tidak muncul hanya dengan cerita lucu, melainkan cara guru menyampaikan cerita tersebut juga dapat menimbulkan humor.⁴⁰ Misalnya, pada saat bercerita, guru tersebut menyampaikannya dengan mimik wajah yang unik, bisa juga dengan ditambah gerakan-gerakan yang sedikit dilebih-lebihkan. Hal semacam ini bisa menimbulkan tawa yang dapat menghibur siswanya.

Guru yang dapat membuat siswa tertawa bersama di waktu yang tepat, dapat dipastikan menjalin hubungan yang baik dengan siswa di kelas yang diajar. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor menawarkan hal yang sangat kuat dalam ruangan belajar.⁴¹ Meskipun tidak banyak guru yang memiliki selera humor yang bagus, namun untuk menjadi guru yang disukai oleh siswanya harus tetap berusaha dan belajar agar selera humor dapat terasah dengan baik.

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dapat diciptakan dengan enam langkah, yaitu sebagai berikut⁴²:

1) Menciptakan Suasana Ceria

Langkah pertama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah menciptakan suasana cerita sejak awal membuka pelajaran. Suasana

³⁹ Salman Rusydie, *Tuntunan Menjadi Guru Favorit*, (Jakarta Selatan: FlashBooks, 2012), 22.

⁴⁰ Grafura, Wijayanti, dan Armi, *40 Seni Manajemen Kelas Aneka Permainan Sederhana Untuk Mengontrol Kelas*, 64.

⁴¹ Sue Cowley, *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*, (Jakarta: Erlangga, 2011), 61.

⁴² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2013), 38.

cerita mendorong siswa untuk berani dan kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya. Pada saat guru memasuki ruang kelas usahakan untuk tersenyum ramah dan selalu segar meskipun sedang ada masalah yang sedang dihadapi.

Setelah guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan menyapa siswa dengan menanyakan kabar lebih spesifiknya menanyakan kondisi kesehatan siswa. Pada saat di dalam kelas alangkah baiknya guru tidak menunjukkan wajah serius atau galak, karena hal tersebut dapat menyebabkan suasana kelas menjadi tegang. Selain itu, untuk menghindari sifat pemarah, guru yang marah-maraha di awal pembelajaran dapat mengganggu faktor psikologis siswa untuk belajar.

2) Menciptakan Humor Ringan

Langkah kedua yang dapat digunakan dalam menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yaitu dengan menciptakan humor ringan di tengah-tengah pembelajaran, sehingga menjadikan siswa tertawa. Apabila siswa dapat tertawa itu berarti guru telah membantu siswa menghilangkan faktor psikologis yang dapat menghambat pelajaran, seperti malu, tertekan, takut dan sebagainya.

Secara fisik, tertawa akan mengendorkan otot-otot penting yang berhubungan dengan sel-sel otak. Tertawa dapat menjadikan otak manusia menjadi segar dan sehat. Namun, tetap diperhatikan sebaiknya humor tidak dilakukan secara berlebihan. Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan humor yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, dalam mengasah humor, guru dapat membaca buku-buku humor. Kalaupun guru tidak memiliki cerita-cerita humor, guru bisa meminta siswanya untuk bercerita.

3) Menggunakan Metode yang Bervariasi

Langkah ketiga untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Apabila guru hanya menggunakan metode ceramah,

apalagi digunakan pada saat jam terakhir pelajaran, hal tersebut tentunya membuat siswa bosan. Namun hal tersebut, tidak menjadikan guru harus meninggalkan metode ceramah. Metode ceramah tetap penting bagi guru untuk menjelaskan materi, serta dapat digunakan untuk bercerita humor. Akan tetapi, selain menggunakan metode ceramah guru dapat menggunakan metode lain seperti diskusi, demonstrasi, proyek dan lain sebagainya. Metode pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa senang, selain itu guru juga dapat menikmati aktivitas mengajar.

4) *Teach to Learn*

Langkah keempat untuk menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yaitu pada saat mengajar guru hendaknya tidak hanya mengajarkan apa (*teach to know*), akan tetapi guru juga harus mengajarkan bagaimana (*teach to learn*). Misalnya pada saat guru mengajarkan mata pelajaran IPA, guru jangan hanya mengajarkan materi listrik, akan tetapi guru juga harus mengajarkan bagaimana merangkai listrik sederhana sehingga dapat menghidupkan lampu. Jadi, pembelajaran yang baik dapat diwujudkan apabila siswa diajarkan bagaimana cara mempelajari materi pelajaran secara tepat (*teach to learn*).

5) Mendorong Siswa Terlibat Aktif

Langkah kelima untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu mendorong siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran hendaknya kelas tidak dikuasai oleh guru, akan tetapi siswa juga harus terlibat aktif. Mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran diperlukan waktu dan kesabaran, karena kemungkinan yang dilakukan siswa tidak langsung benar. Perlu diperhatikan bagi guru ataupun calon guru untuk tidak sekali-kali memberikan cap salah secara mutlak terhadap apa yang sudah diusahakan oleh siswa. Hal tersebut dapat mematahkan semangat siswa.

Selain itu itu, hendaknya guru menghindari untuk mengatakan kata-kata kasar seperti ungkapan

kata bodoh, payah, sulit diajari dan sebagainya. Perkataan tersebut dapat membuat mental siswa turun. Guru harus senantiasa menghargai proses setiap siswa, dan melibatkan siswa dalam setiap pembelajaran dengan sikap sabar dan selalu memberikan motivasi untuk siswa.

6) Mengakhiri Pembelajaran dengan Kalimat-Kalimat Motivasi

Langkah terakhir dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan memberikan kalimat motivasi kepada siswa. Kalimat motivasi yang diberikan oleh guru sangat penting untuk memelihara semangat siswa untuk terus belajar. Guru dapat membuat kalimat motivasi sendiri, atau bisa mengoleksi buku-buku motivasi.⁴³

e. Manfaat Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

Pembelajaran akan terasa membosankan apabila guru yang mengajar menggunakan strategi pembelajaran yang monoton. Ketika suasana kelas mulai membosankan, hendaknya guru segera mengembalikan suasana kelas menjadi menyenangkan kembali. Selingan humor dapat digunakan oleh guru dalam mengembalikan suasana yang membosankan menjadi menyenangkan. Humor dari guru dapat mendorong siswa untuk selalu gembira sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan dan melelahkan.

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor memberikan keuntungan yang signifikan untuk menghilangkan tekanan psikologis bagi siswa. Menggunakan humor di dalam kelas memberikan banyak manfaat. Darmansyah menyebutkan terdapat 5 manfaat strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor yakni sebagai berikut :

1) Pematik perhatian siswa

Dalam proses pembelajaran terkadang terdapat siswa yang merasa bosan, baik itu karena materi yang dipelajarinya ataupun cara guru yang monoton dalam

⁴³ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 41.

menyampaikan materi pelajaran. Sehingga konsentrasi siswa akan menurun, karena siswa tidak lagi bisa fokus pada materi yang sedang disampaikan oleh guru.⁴⁴ Oleh karena itu, sudah menjadi tugas guru untuk mengembalikan fokus siswa.

Mengembalikan fokus siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya dengan kata-kata, memperlihatkan gambar berwarna-warni atau mengajak bernyanyi. Namun, dalam penelitian yang dilakukan oleh Darmansyah menjelaskan bahwa sebagian siswa cenderung mempersepsikan sisipan humor dalam penyampaian pesan secara positif sebagai pemikat perhatian siswa.⁴⁵ Hal ini berarti, apabila guru menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor secara tepat, dapat mengarahkan fokus siswa terhadap materi pelajaran.

2) Membantu mengurangi kebosanan dalam belajar

Kebosanan merupakan suasana batin yang sering dialami oleh siswa pada saat belajar. Rasa bosan ini muncul karena dipicu oleh beberapa penyebab. Misalnya karena terlalu letih, jam pelajaran yang cukup panjang tanpa adanya variasi, guru yang kurang berpengalaman dalam mengajar, pelajaran terlalu sulit, suasana dan lingkungan kelas yang kurang kondusif, dan lain sebagainya.⁴⁶ Apabila siswa sudah merasa bosan siswa tersebut akan melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran, seperti mengantuk, mengobrol dengan teman sebelahnya atau sering izin ke WC pada saat proses pembelajaran.⁴⁷ Dalam kondisi seperti ini, penggunaan humor dalam strategi pembelajaran dapat mengobati kebosanan siswa dalam pelajaran.

⁴⁴ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 49.

⁴⁵ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 103.

⁴⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 103.

⁴⁷ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 50.

3) Mencairkan ketegangan di dalam kelas

Ketegangan dapat muncul di mana saja dan kapan saja, termasuk di lingkungan kelas pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Ketegangan di dalam kelas tentunya akan mengganggu proses pembelajaran siswa. Munculnya ketegangan disebabkan oleh beberapa hal. Apalagi jika ketegangan itu muncul dari guru dan siswa, maka proses pembelajaran akan sulit mendapatkan hasil yang maksimal. Sisipan humor dalam pembelajaran dapat mengatasi ketegangan di dalam kelas. Guru dapat memecahkan suasana humor dengan memunculkan humor pada saat yang memungkinkan.

4) Membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar

Kelelahan fisik dan mental saat pembelajaran dapat dilihat pada saat siswa mengantuk berat saat pelajaran berlangsung. Kelelahan fisik tentunya dapat mengganggu proses belajar siswa. Dalam kondisi seperti ini guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat kembali segar saat belajar. Penggunaan strategi menyenangkan dengan humor dapat menjadi cara bagi guru untuk mengatasi kelelahan fisik dan mental siswa. Humor dapat membuat siswa tertawa. Orang yang sedang tertawa akan melepaskan semua gangguan yang terjadi, baik secara fisik maupun mental dalam dirinya.

5) Memudahkan komunikasi dan interaksi

Pembelajaran yang berlangsung menampilkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.⁴⁸ Berkomunikasi dan berinteraksi merupakan modal utama dalam pembelajaran. Guru akan kesulitan mencapai keberhasilan dalam tugasnya apabila tidak memiliki kemampuan komunikasi yang baik.⁴⁹ Salah

⁴⁸ Muh. Syukur Salman, *Menjadi Guru Yang Dicintai Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), 33.

⁴⁹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta, PT Aksara Bumi, 2011), 106.

satu cara yang dapat dijadikan bahan untuk memperbaiki komunikasi yaitu dengan humor. Humor dianggap mampu untuk memberikan kontribusi dalam memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

f. Indikator Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Terciptanya lingkungan belajar yang rileks, tidak tegang, menarik, serta membuat siswa tidak ragu untuk mencoba.
- 2) Terciptanya suasana pembelajaran yang menarik serta tidak membosankan.
- 3) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan riang.
- 4) Terciptanya komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan siswanya.
- 5) Munculnya situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsung proses pembelajaran.
- 6) Menjadikan siswa berani dalam bertanya, tidak takut ditertawakan, dan berani berbeda pendapat.⁵⁰
- 7) Timbulnya situasi yang menantang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran.

g. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

Memilih jenis humor untuk diterapkan dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang mudah bahkan sulit dilakukan. Dikatakan mudah karena pada dasarnya humor itu berada disekitar kehidupan manusia. Kemudahan itu juga bisa didapatkan pada guru memiliki *sense of humor* yang cukup tinggi, sehingga guru tersebut tidak mengalami kesulitan dalam mencari bahan untuk dijadikan humor. Sedangkan kesulitan yang sering

⁵⁰ Rudi Hartono, *Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 40.

dihadapi oleh guru yaitu terkait pemilihan humor yang tepat dan sesuai dengan kemampuan guru itu sendiri.⁵¹

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan tersebut yaitu dengan mengetahui jenis-jenis strategi pembelajaran dengan humor. Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dibagi menjadi dua yaitu terencana atau dengan persiapan dan tidak direncanakan atau situasional, berikut penjelasan :

1) Terencana atau dengan persiapan

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor yang direncanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memicu keinginan tertawa pada siswa. Pada jenis ini, guru dapat merancang humor dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara seperti : gambar kartun, cerita singkat yang lucu, karikatur dan film kartun.

Strategi pembelajaran dengan humor yang direncanakan ini tidak mengharuskan guru menjadi seorang pencipta, perancang humor serta menguasai teknik humor yang baik. Bahkan dalam jenis ini tidak diperlukan syarat guru tersebut harus memiliki *sense of humor* yang tinggi. Namun, dalam menggunakan strategi humor jenis ini guru harus mampu memilih dan meramu humor yang didapatkan dari berbagai sumber dan dianggap bermanfaat untuk menciptakan kesenangan dalam belajar.

Cara merancang humor ini dapat dilakukan oleh semua guru tanpa terkecuali, hanya saja penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor ini harus disesuaikan dengan kondisi kelas atau sekolah serta kemampuan guru. Hal ini dikarenakan guru akan mengalami hambatan atau kesulitan apabila memilih jenis humor ditempat yang tidak menyediakan fasilitas pendukung. Oleh karena itu, dalam memilih strategi pembelajaran

⁵¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 137.

menyenangkan dengan humor harus memperhatikan berbagai komponen pendukung yang tersedia.⁵²

2) Tidak direncanakan atau situasional

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor yang tidak direncanakan muncul secara spontan, serta bersifat situasional. Situasional disini berarti humor yang dimunculkan secara tiba-tiba tanpa adanya perencanaan sebelumnya pada saat pembelajaran berlangsung.⁵³ Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor jenis ini tidak dapat dilakukan oleh semua guru. Guru yang tidak memiliki *sense of humor* yang cukup tinggi akan kesulitan jika menggunakan humor jenis dalam pembelajaran di kelas.

Humor yang tidak terencana ini menuntut guru untuk mengeksplorasi dan berimprovisasi pada setiap peluang yang memungkinkan terciptanya humor. Sehingga humor jenis ini menuntut kecerdasan tersendiri bagi guru yang melakukannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, humor jenis ini tidak boleh dipaksakan digunakan dalam pembelajaran karena jika dipaksakan akan mengakibatkan bumerang bagi guru dan kelas secara keseluruhan. Suasana kelas akan menimbulkan kegaduhan sehingga hal tersebut menjadikan pembelajaran tidak maksimal.

Bagi guru yang tertarik dan memiliki *sense of humor* yang cukup tinggi dapat menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor jenis ini. Cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat memiliki stok humor untuk pembelajaran yaitu dengan mengoleksi buku-buku humor, kartun humor, karikatur

⁵² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 138-139.

⁵³ Lubis Grafura, dkk, *40 Seni Manajemen Kelas Aneka Permainan Sederhana Untuk Mengontrol Kelas*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016), 67.

humor yang dijadikan bahan baku, lalu dikembangkan serta disajikan dihadapan siswa yang diajarnya.⁵⁴

h. Waktu dan Teknik Menggunakan Humor dalam Pembelajaran

Humor tentu saja tidak mungkin digunakan secara terus-menerus sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Guru harus mampu menentukan waktu yang tepat dalam menyampaikan humor agar sisipan humor yang digunakan lebih efektif. Apabila humor digunakan pada waktu yang tidak tepat, hal itu dapat menimbulkan masalah. Pembelajaran tidak akan efektif karena kelas akan menjadi gaduh selama proses pembelajaran, materi tidak tersampaikan dengan baik, tujuan pelajaran tidak tercapai, dan tentunya akan mengganggu kelas lain.⁵⁵

Penggunaan humor harus dilakukan dengan tepat, waktu dan teknik yang dapat digunakan untuk menerapkan humor dalam pembelajaran dibagi menjadi tiga kesempatan, yaitu sebagai berikut:

1) Pertemuan awal yang mengesankan

Humor mungkin tidak dapat diterapkan dengan baik apabila tidak ada hubungan psikologis yang intens dalam berinteraksi dengan siswa. Hubungan psikologis akan sulit terjalin, apabila siswa mempersepsikan guru sebagai orang yang pemarah, tidak bersahabat, dan mudah tersinggung. Persepsi tersebut akan memunculkan suasana yang tidak nyaman saat guru sedang berinteraksi dengan siswa.⁵⁶ Apabila guru sudah dicap sebagai guru yang galak atau guru *killer*, maka guru akan kesulitan menciptakan humor ketika di dalam kelas.

Dengan demikian, langkah pertama yang dapat dilakukan oleh guru pada pertemuan pertama yaitu dengan mencitrakan diri sebagai seseorang yang tidak

⁵⁴ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 165-168.

⁵⁵ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 179.

⁵⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 180.

pemarah, mau diajak berbicara, serta mau mendengarkan dan menerima saran dari siswanya. Melakukan komunikasi di awal pertemuan dengan membicarakan hal-hal yang belum berhubungan dengan materi pelajaran dapat membuat suasana kelas menjadi segar. Apabila pada pertemuan pertama guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan akan menimbulkan kesan yang baik serta siswa akan memberikan persepsi yang positif bagi guru.⁵⁷

Teknik berhumor pada saat pertemuan pertama dapat dilakukan oleh guru dengan menyisipkan kalimat humor pada perkenalan pertama, baik pada saat memperkenalkan diri sendiri kepada siswa maupun saat menanggapi perkenalan siswa. Selain itu guru dapat menggunakan peristiwa atau pengalaman lucu yang pernah dialami atau dengan cerita-cerita lucu. Cara lain yang dapat dilakukan saat menggunakan humor pada pertemuan pertama adalah pada saat memanggil nama siswa satu persatu. Ketika guru memanggil nama siswa satu persatu, guru dapat menggunakan kesempatan tersebut dalam mencari celah untuk memasukkan unsur-unsur humor.⁵⁸ Seperti pada saat ditemukan nama yang unik, guru dapat bertanya kepada siswa mengapa siswa tersebut diberi nama seperti itu, atau bisa juga menghubungkan nama siswa dengan nama artis yang populer, pejabat, bahkan orang yang bermasalah, tetapi diungkapkan dengan bahasa humor.

2) Jeda strategis

Jeda strategis merupakan istirahat sejenak kurang lebih 3-5 menit dalam proses pembelajaran setelah pembelajaran berjalan selama 25-30 menit. Jeda strategis ini diperlukan untuk mengembalikan konsentrasi siswa ketika kondisinya mulai mengalami

⁵⁷ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 74.

⁵⁸ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 184.

penurunan.⁵⁹ Oleh karena itu, siswa berhak mendapatkan waktu istirahat sejenak untuk menyegarkan pikiran agar tidak merasa bosan dengan materi pelajaran.

Penting bagi seorang guru menciptakan kegembiraan pada saat yang tepat, terutama saat jeda dalam melakukan sebuah aktivitas. Saat jeda strategis pembelajaran, guru dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan daya ingat siswa melalui kegiatan yang menyenangkan seperti menggunakan selingan humor. Humor yang menyentuh emosi siswa menjadi salah satu cara untuk menyegarkan pikiran siswa.

Teknik melakukan humor pada saat jeda strategis dapat dilakukan dengan bercerita singkat yang lucu dengan penceritaan secara langsung atau melalui tulisan dan gambar lucu, melalui gerakan dan mimik muka yang lucu. Selain itu teknik berhumor lainnya yaitu dengan berkomentar pendek yang lucu, namun teknik ini membutuhkan kreativitas tersendiri dari guru untuk mengeluarkan komentar yang mengandung kelucuan sehingga membuat siswa tertawa.⁶⁰

3) Penutup pembelajaran

Apabila mengawali pembelajaran dianjurkan dengan suasana yang menyenangkan, menutup pembelajaran dengan suasana menyenangkan adalah sebuah keharusan. Hal ini dilakukan agar siswa tidak memiliki beban dalam pertemuan berikutnya, bahkan siswa sangat antusias untuk menunggu pembelajaran berikutnya dengan penuh harapan. Menyisipkan humor di akhir pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa.

Mengakhiri pembelajaran secara menyenangkan dengan sisipan humor sehingga membuat siswa tertawa, kondisi tersebut siswa yang seperti itu berada dalam keadaan alfa sehingga otak

⁵⁹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 188.

⁶⁰ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 76.

memori akan mampu menyimpan informasi dengan baik. Keterlibatan emosi yang intens dalam mengingat informasi dapat memudahkan siswa dalam mengingat kembali informasi tersebut saat dibutuhkan pada pertemuan berikutnya.⁶¹

Teknik berhumor yang dapat dilakukan oleh guru pada saat akhir pembelajaran sangat beragam, salah satunya dapat dilakukan dengan tiruan. Tiruan dalam hal ini guru meniru para penyiar televisi, radio, dan para presenter kocak dan pelawak. Selain itu guru dapat menggunakan pantun jenaka untuk mengakhiri pertemuan.⁶²

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dibutuhkan dalam penelitian ini, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis :

1. Supriyadi, mahasiswa fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan judul skripsinya “Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Sultan Mahmud Badaruddin Palembang”. Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Supriyadi menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan t tes lebih besar dari t tabel, baik pada taraf 5% maupun pada taraf 1% dengan rincian $2,02 < 16,47 > 2,71$, itu berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.⁶³ Persamaan

⁶¹ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 76.

⁶² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 194.

⁶³ Supriyadi, “Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Sultan Mahmud Badaruddin Palembang”, (Skripsi Fakultas Ilmu

penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor. Sedangkan Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada fokus penelitian dan pendekatan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas X. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada menumbuhkan minat belajar IPA siswa kelas V. Selain itu perbedaan yang lain juga terdapat pada pendekatan penelitian yang digunakan. Supriyadi menggunakan pendekatan penelitian secara kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.

2. Rosdiana Dewi, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul skripsi “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Sisipan Humor Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru-Riau”. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rosdiana Dewi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat melalui strategi sisipan humor. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I motivasi siswa meningkat dengan skor 167 pada rentang 120-179 atau 69,58%. Siklus II motivasi belajar siswa meningkat dengan skor 199 pada rentang 180-240 atau 82,91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa meningkatnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV melalui strategi sisipan humor dalam kategori sangat tinggi.⁶⁴ Persamaan penelitian yang

Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017).

⁶⁴ Rosdiana Dewi, “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Sisipan Humor Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru-Riau”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2013).

dilakukan oleh Rosdiana dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada penggunaan strategi humor dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dan pendekatan penelitian. Pada penelitian terdahulu fokus penelitian terletak pada peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Sedangkan fokus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menumbuhkan minat belajar IPA. Selain itu perbedaan lain juga terlihat pada pendekatan penelitian. Pada penelitian terdahulu menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, sedangkan pendekatan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah kualitatif.

3. Andi Suhandi, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dengan judul penelitian yang dimuat dalam Jurnal Gentala Pendidikan Dasar tahun 2017 “Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Sains di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Suhandi menunjukkan bahwa strategi guru dalam menumbuhkan minat belajar adalah dengan memancing daya ingat dan kesiapan siswa, mendorong dan melibatkan siswa bersama-sama dalam mengamati objek belajar, mencatat hasil pengamatan siswa dan mendiskusikan hasil catatan siswa. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah strategi untuk menumbuhkan minat belajar sains/IPA. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu adalah strategi yang digunakan tidak berfokus pada strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor.⁶⁵

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dengan adanya aktivitas pembelajaran ini guru dapat mengajarkan siswa beberapa mata pelajaran. Siswa dapat menaruh perhatian terhadap mata pelajaran tersebut apabila siswa

⁶⁵ Andi Suhandi, “Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Sains Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2017).

tersebut sudah menaruh minat di dalamnya. Namun sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat pada mata pelajaran siswa akan kesulitan memahami setiap materi yang dijelaskan oleh guru.

Salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa adalah IPA. IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Pembelajaran IPA mulai diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Namun, pada sebagian siswa, IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, karena banyaknya materi yang harus dipelajari. Selain itu, faktor yang menyebabkan kebosanan siswa adalah cara mengajar guru yang dianggap monoton. Apabila guru tidak dapat menyelesaikan persoalan tersebut, hal ini dapat menjadikan awal bagi siswa untuk tidak menyukai pelajaran IPA sampai ke jenjang sekolah yang lebih tinggi. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati guru dalam melihat siswa yang kurang memiliki minat terhadap mata pelajaran IPA.

Salah satu cara yang dapat mengatasi persoalan kurangnya minat belajar IPA adalah memperbaiki strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPA. Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dianggap mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar IPA pada siswa sekolah dasar.

Humor menjadi salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Siswa akan merasa nyaman apabila guru yang mengajar memiliki selera humor yang baik. Karena dengan humor suasana kelas yang membosankan menjadi ceria kembali. Apabila guru mampu menarik perhatian siswa dengan sisipan humor yang diberikan, siswa kemungkinan akan mudah menerima semua materi yang diberikan oleh guru. Tujuan utama diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan strategi humor dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V di MI Masalikul Ulum Jontro. Untuk memudahkan peneliti, berikut kerangka berpikir yang akan digunakan.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Peneliti

