

Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.

**Strategi
Pembelajaran
Menyenangkan
dengan
HUMOR**



Penerbit

BUMI AKSARA

BA 01.39.2274

**STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN
DENGAN HUMOR**

Oleh : **Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.**

Diterbitkan oleh PT Bumi Aksara
Jl. Sawo Raya No. 18
Jakarta 13220



Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak buku ini sebagian atau seluruhnya, dalam bentuk dan dengan cara apa pun juga, baik secara mekanis maupun elektronik, termasuk fotokopi, rekaman, dan lain-lain tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan pertama, Oktober 2010
Cetakan kedua, Juni 2011
Cetakan ketiga, Juli 2012
Desain Cover, Kreasindo Mediacita
Dicetak oleh Paragonatama Jaya

ISBN 978-979-010-999-5

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Darmansyah

Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor/Darmansyah;
editor: Fatna Yustianti. -- Ed. 1, Cet. 3.
--Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
xiii, 204 hlm.; 23 cm.

Bibliografi: hlm. 195

ISBN 978-979-010-999-5

1. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. 2. Pendidikan.
I. Judul. II. Fatna Yustianti.

PRAKATA



Dunia pendidikan mengalami perkembangan luar biasa di awal milenium ketiga. Perkembangan fenomenal yang mengejutkan dunia itu ditandai dengan ditemukannya cara belajar terbaik di abad ini. Temuan yang diperoleh melalui riset mendalam tentang pembelajaran kemudian ditulis dalam bentuk buku oleh Gordon Dryden dan Dr. Jeanette Vos tahun 2000 (edisi terjemahan) dengan melahirkan karya yang berjudul *Revolusi Cara Belajar*.

Jika dicermati lebih dalam, sebenarnya revolusi cara belajar yang di usung kedua penulis buku di atas dan beberapa ahli pendidikan lainnya, bertumpu pada pentingnya kecerdasan lain selain kecerdasan intelektual, yaitu kecerdasan emosional. Kecerdasan intelektual yang selama ini diagungkan sebagai penentu keberhasilan, kini terbukti tidak sepenuhnya benar. Kecerdasan intelektual menjadi tidak berarti sama sekali, jika



tidak didukung oleh kecerdasan emosional yang memadai. Kecerdasan emosional itulah yang memungkinkan seseorang mampu menikmati pembelajaran secara menyenangkan. Kesimpulan akhir dari penelitian itu ditulis dalam sampul bukunya: "Belajar Akan efektif Kalau Anda dalam Keadaan FUN".

Hasil penelitian tesis dan disertasi saya juga mendukung pendapat Dryden dan Vos di atas. Terungkap bahwa stimulus yang diberikan dari lingkungan terutama dari guru memberikan kontribusi signifikan terhadap capaian hasil belajar siswa atau mahasiswa. Jika mereka mendapatkan stimulus yang menyenangkan, maka ia akan mampu mencapai hasil belajar terbaiknya.

Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran. Peserta didik dapat menikmati pembelajaran menyenangkan, jika lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar. Pembelajaran menyenangkan akan tercipta, apabila suasananya betul-betul dapat dinikmati secara nyaman, misalnya dengan iringan musik. Peserta didik akan merasa senang jika interaksi dan komunikasi dengan gurunya penuh keakraban, saling menghargai, dan penuh tawa.

Interaksi dan komunikasi menyenangkan antara pendidik dan peserta didik merupakan faktor terpenting dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan. Apapun usaha yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan fisik dan membangun suasana nyaman mungkin, akan menjadi sia-sia belaka, jika interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didiknya tidak menyenangkan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran

menyenangkan sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan interaksi dan komunikasi yang bermutu.

Salah satu bentuk interaksi dan komunikasi menyenangkan yang sedang berkembang dalam pembelajaran saat ini adalah menggunakan sisipan humor. Humor ternyata memberikan dampak yang sangat baik terhadap peningkatan kualitas interaksi dan komunikasi bila digunakan secara tepat. Humor bahkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan daya ingat, mengurangi stres, dan mempermudah pemahaman dalam bidang-bidang tertentu. Humor telah terbukti dalam beberapa penelitian meningkatkan daya afirmatif peserta didik dalam pembelajaran.

Buku ini memberikan informasi kepada para praktisi pendidikan tentang penggunaan humor dalam membantu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan. Sebagian besar materi dalam buku yang berjudul "Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor" ini disarikan dari hasil penelitian S2 dan S3 saya. Tentu saja diperkaya dengan berbagai bacaan yang diperoleh melalui bermacam sumber. Penulisan buku ini semata-mata hanya sebagai upaya berbagi informasi. Meskipun ditujukan untuk para guru, namun tidak tertutup kemungkinan informasi dalam buku ini dijadikan sebagai referensi tambahan bagi rekan-rekan dosen dalam memberikan perkuliahan di ruang kelas.

Buku ini saya selesaikan di tengah kesibukan saya mempersiapkan diri untuk berangkat ke OHIO State University Amerika. Di tengah sisa ketegangan yang masih menghantui setelah



gempa berkekuatan 7,9 skala richter menguncang dan meluluhlantakkan Kota Padang dan daerah lainnya di Sumatera Barat. Pekerjaan penulisan buku ini saya rampungkan di tengah kerepotan kami sekeluarga mencari tempat tinggal setelah rumah yang baru saja selesai dan akan segera ditempati rubuh dan hancur berkeping-keping dihantam gempa. *Alhamdulillah*, Allah SWT. masih memberikan kekuatan dan kesehatan yang luar biasa kepada kami sekeluarga, sehingga saya akhirnya mampu menyelesaikan buku ini.

Dalam menulis buku ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi FIP UNP dan rekan dosen yang telah membantu penulis melahirkan buku ini. Tentu saja Ketua Prodi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNP dan rekan sejawat telah amat sering menjadi patner membimbing mahasiswa menulis tesis terutama berkaitan tugas kami sebagai dosen.

Selanjutnya ucapan terima kasis kepada yang mulia Ibunda Bariah, ayahanda alm. Nawar, ayahanda alm. H. Syamsari ST. Mudo, ayahanda Askar Sutan Bagindo, ibunda Awinar Askar serta adinda Yurnalis Nabar yang telah berperan penting dalam hidup saya untuk meraih berbagai keberhasilan.

Izinkan juga penulis menyampaikan terima kasih kepada orang-orang terdekat; istri tercinta Dra. Aflely Dewiva, M.Pd. beserta putra-putri tersayang Regina Ade Darman, Emil Fadhila El Darman (alm.), Riza Ummara El Darman, Atiqa Azza El

Darman beserta Dedek yang telah mendampingi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, sehingga menjadi sumber motivasi dan inspirasi bagi penulis dalam menjalani kehidupan di kala suka maupun duka. Keponakan tersayang, Yori, Yola, Diana, dan Rafika yang senantiasa membuat kami bahagia ketika bersamanya. Mereka semua adalah orang-orang yang amat berarti mendorong penulis menggapai cita-cita.

Jabat tangan ungkapan terima kasih juga saya haturkan kepada teman sejawat, keluarga dan sahabat yang telah banyak memberikan dorongan moral, memungkinkan saya memiliki semangat pantang menyerah dalam menghadapi berbagai kendala, baik di dalam maupun di luar kampus.

Penulis menyadari bahwa isi buku ini masih jauh dari sempurna, karena itu kritik membangun dari para pembaca penulis terima dengan tangan terbuka. Akhirnya penulis berharap semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi kalangan yang mencintai dunia pendidikan, khususnya para guru yang selalu mengabdikan tanpa mengenal lelah "*Sekepal tolong gunungkan, setetes tolong lautkan*".

Terima kasih. Semoga bermanfaat!

Ujung Gurun, Juni 2010

Dr. Darmansyah, ST., M.Pd.

DAFTAR ISI



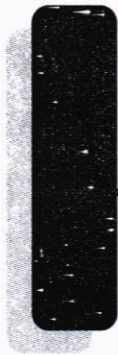
Prakata	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN ...	15
A. Pengantar	17
B. Strategi Pembelajaran	17
C. Strategi Pembelajaran Menyenangkan	21
1. Lingkungan Fisik Kelas	26
2. Musik dalam Pembelajaran	35
3. Interaksi Guru dengan Siswa	50
BAB 3 HUMOR DALAM PEMBELAJARAN	61
A. Pengantar	63
B. Pengertian Humor	65
C. Humor dalam Hubungan Sosial	73



D. Humor di Ruang Kelas	76
1. Humor Membangun Hubungan dan Meningkatkan Komunikasi	82
2. Humor sebagai Alat Pengurang Stres	84
3. Humor Membuat Pembelajaran Menjadi Menarik	87
4. Humor Memperkuat Daya Ingat	90
BAB 4 TEORI HUMOR, KAJIAN EMPIRIS DAN KECERDASAN EMOSIONAL	93
A. Pengantar	95
B. Teori Humor	95
1. Kelompok Teori Psikologi	95
2. Kelompok Teori Antropologi	100
3. Kelompok Teori Kebahasaan	101
C. Kajian Empiris tentang Humor	102
1. Lima Manfaat Humor	102
2. Humoris Peringkat Satu	107
3. Humor dalam Pembelajaran Statistik	112
4. Humor Meningkatkan Kemampuan	120
D. Kecerdasan Emosional	122
1. Pengertian Kecerdasan Emosional	122
2. Wilayah dan Aspek Kecerdasan Emosional ...	125
3. Kaitan Kecerdasan Emosional dengan Pola Berpikir Otak	127

4. Kaitan Kecerdasan Emosional, Otak dan Humor dalam Proses Pembelajaran.....	131
BAB 5 JENIS HUMOR DALAM PEMBELAJARAN	135
A. Pengantar	137
B. <i>Planned Humor</i>	138
1. Karikatur Humor.....	140
2. Cerita Singkat/Anekdote Humor	148
3. Desain Humor Khusus dalam Bahan Ajar .	159
C. <i>Unplanned Humor</i>	165
BAB 6 WAKTU DAN TEKNIK MENGGUNAKAN HUMOR ..	177
A. Pengantar	179
B. Pertemuan Awal yang Mengesankan.....	180
C. Jeda Strategis	186
1. Apa Itu Jeda Strategis?	186
2. Kenapa Jeda Strategis Itu Perlu?.....	190
D. Humor Penutup Pembelajaran.....	193
DAFTAR PUSTAKA	195
PROFIL PENULIS	203

BAB 1
Pendahuluan



I. PENDAHULUAN

Hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan efektif, jika peserta didik dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Bahkan potensi kecerdasan intelektual yang selama ini menjadi "primadona" sebagai penentu keberhasilan belajar, ternyata tidak sepenuhnya benar. Kecerdasan emosional telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran di samping kecerdasan intelektual.

Keefektifan belajar erat kaitannya dengan tiga jenis otak manusia yang memproses informasi secara berbeda sesuai dengan stimulus yang diberikan dari lingkungannya. Otak *reptil* akan bereaksi (umumnya secara tidak normal), setelah menerima informasi awal dari otak *mamalia* (yang berfungsi sebagai selektor), jika stimulus yang diberikan dari luar tidak menyenangkan. Sementara otak *neo-cortex* akan memproses informasi (secara normal dan kreatif) juga diterima melalui otak *mamalia*, jika stimulus dari lingkungannya sangat menyenangkan.

Bekerjanya otak *neo-cortex* inilah yang memberikan banyak kontribusi terhadap keberhasilan dan keefektifan belajar. Otak *neo-cortex* tersebut akan mengolah informasi dengan baik dan kemudian menyimpannya dalam otak memori (sering disebut otak emosi) yang nantinya siap dipanggil kembali ketika dibutuhkan saat ujian. Agar otak *neo-cortex* bekerja dengan baik, maka guru sebagai "penanggung jawab utama pembela-



ajaran" diharapkan dapat memberikan rangsangan yang menyenangkan dan menggembirakan dalam proses pembelajaran.

Ketika peserta didik mendapat rangsangan menyenangkan dari lingkungannya, akan terjadi berbagai "sentuhan tingkat tinggi" pada diri peserta yang membuat mereka lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Ketika mereka tersenyum atau tertawa aliran darahnya akan semakin lancar "menjalar" ke seluruh anggota tubuh yang membuatnya semakin aktif. Otak mereka menerima suplai darah yang memadai (ketika tersenyum), akan memudahkan mereka berpikir dan memproses informasi. Kenyamanan yang mereka nikmati ketika tertawa, akan memberikan kesempatan otak emosi (memori) untuk menyimpan informasi, baik dalam memori jangka pendek maupun jangka panjang. Informasi yang masuk ke dalam otak memori yang melibatkan emosi secara mendalam, akan memudahkan mereka untuk mengingat kembali saat diperlukan. Artinya, kenyamanan dan kesenangan yang dinikmati oleh peserta didik itu, sangat membantu mereka mencapai keberhasilan belajarnya secara optimal.

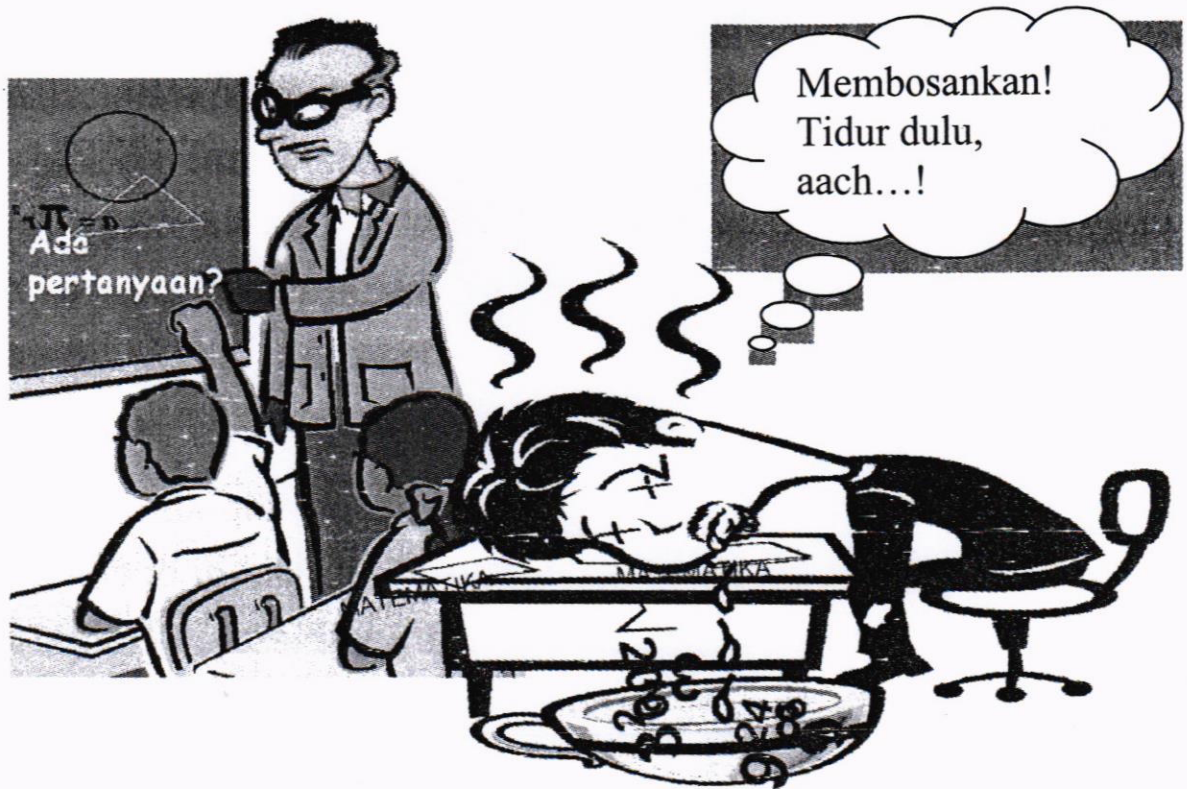
Indikasi yang dapat dilihat secara kasat mata adalah dari wajah mereka yang memancarkan cahaya kesenangan luar biasa. Mereka lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi, dan menjawab berbagai pertanyaan. Mereka mengerjakan tugas-tugas dengan motivasi tinggi. Mereka merasa waktu pelajaran begitu singkat. Bahkan pertemuan-pertemuan berikut mereka nantikan dengan sangat antusias dan penuh harapan. Gurunya pun menjadi idola yang amat disenanginya.





Namun, kenyataan yang dihadapi di lapangan ternyata sering tidak sesuai dengan harapan. Siswa sering menerima stimulus yang kurang menyenangkan dari lingkungannya. Bahkan, suasana yang tidak menyenangkan itu justru terkadang datang dari orang yang paling berperan dan berpengaruh dalam pembelajaran, yaitu guru. Siswa sering dihadapkan pada situasi yang tidak bersahabat diakibatkan karena ketidakmampuan guru memberikan stimulus yang tidak menyenangkan. Tindakan guru sering membuat mereka stres, jenuh, bosan dan tidak nyaman dalam pembelajaran. Mereka terpaksa berhadapan dengan kenyataan yang tidak dapat dielakkan, kecuali interaksi dengan lingkungan yang kurang menyenangkan.

Suasana membosankan atau tidak menyenangkan yang mereka terima, justru akan memicu bereaksinya otak reptil. Bereaksinya otak reptil itu akan memunculkan berbagai tindakan dan perilaku peserta didik yang bukan saja tidak mendukung terciptanya proses pembelajaran bermutu, melainkan dapat merusak pembelajaran. Reaksi yang terlihat dari setiap individu biasanya muncul stres, bosan, mengantuk, hilang motivasi, sering izin keluar kelas, ngobrol sesama teman, dan lain-lain. Bahkan yang "berbahaya" adalah ketidak-senangan itu dilampiaskan dengan mengganggu teman sekelasnya dan tidak jarang terjadi perlawanan terhadap guru atau dosen yang mengajar. Artinya, ketidak-senangan itu akan berdampak negatif terhadap capaian kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik. Selain masalah ini perlu dihindari, guru juga harus mampu mencari solusi terbaik agar peserta didik tidak mengalami kebosanan berlebihan.



Beberapa indikasi lain ketidaksenangan belajar itu tampak dari gelagat yang ditunjukkan siswa di dalam kelas. Misalnya, munculnya "kebahagiaan" peserta didik, jika gurunya berhalangan hadir. Para siswa bersorak-sorai, apabila pada jam tertentu guru tidak dapat mengajar karena berbagai sebab. Bahkan ada kecenderungan di banyak sekolah kita di Indonesia, tidak belajar bagi sebagian siswa adalah suatu "keberuntungan", karena merasa terbebas dari sebuah kungkungan yang "memenjarakan" mereka.

Ketidaksenangan belajar itu akan semakin tinggi, jika karakteristik mata pelajaran yang diajarkan guru bersangkutan tergolong mata yang dianggap dan dirasakan paling sulit oleh sebagian besar siswa seperti matematika dan pelajaran kelompok MIPA lainnya. Artinya, siswa akan semakin stres, jenuh



dan sangat tidak nyaman serta dikhawatirkan tidak mampu mencapai hasil belajar optimalnya, jika belajar matematika yang sulit dengan guru yang tidak menyenangkan. Ketidaknyamanan akan bertambah parah apabila siswa memiliki kecerdasan emosional rendah. Karena kecerdasan emosional juga ikut menentukan kemampuan siswa bertahan dalam keadaan sulit.

Penelitian Herman Nirwana (2003) mengungkap-kan bahwa banyak siswa meninggalkan pelajaran matematika di beberapa SMA di Sumatera Barat sebelum pelajaran selesai. Di antara empat mata pelajaran yang diteliti (fisika, kimia, bahasa Inggris dan matematika), ternyata pada mata pelajaran matematika paling banyak siswa absen dan meninggalkan kelas sebelum pelajaran selesai. Hal ini menurut Herman, mengindikasikan bahwa mata pelajaran matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang kurang disukai siswa.

Jika dilihat dari NEM rata-rata SMA yang di teliti, ternyata mata pelajaran matematika lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. NEM matematika berada di bawah rata-rata mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik "benang merah" bahwa ada kaitan kesenangan belajar dengan capaian hasil belajar. Semakin senang seseorang terhadap suatu mata pelajaran, semakin tinggi motivasinya untuk mengikuti pelajaran tersebut, maka semakin baik hasil belajarnya.

Banyak ahli menyatakan bahwa munculnya ketidak-senangan belajar itu disebabkan oleh berbagai faktor yang saling ber-integrasi. Namun harus diakui bahwa ketidaksenangan belajar bagi peserta didik, sebagian besar disebabkan oleh ketidak-mampuan guru menciptakan kerian dan kegembiraan dalam pembelajaran. Dampaknya, siswa mempersepsikan sekolah seperti apa dikemukakan Toni Buzan dalam Dryden & Vos (2000): "Setelah melakukan penelitian selama 30 tahun tentang asosiasi siswa terhadap kata "belajar", saya menemukan sepuluh kata atau konsep, yaitu: (1) membosankan, (2) ujian, (3) pekerjaan rumah, (4) buang-buang waktu, (5) hukuman, (6) tidak relevan, (7) penahanan, (8) "idih" (*yuck*), (9) benci, dan (10) takut.

Meskipun terciptanya pembelajaran menyenangkan itu ditentukan banyak faktor, tetapi guru tetap paling berperan. Oleh karena itu, gurulah yang seharusnya senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, agar peserta didik dapat menikmati pembelajaran secara menyenangkan. Guru harus menguasai berbagai kompetensi agar kemampuannya selalu optimal dalam menghadapi berbagai permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Berbekal kompetensi itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam setiap interaksinya, sehingga peserta didiknya tidak merasakan seperti "di penjara".

Sekurang-kurangnya ada sepuluh kompetensi (Simanjuntak dan Pasaribu (2003) yang harus dikuasai seorang guru untuk dapat mengajar dengan baik. Kesepuluh kompetensi itu



dikelompokkan dalam tiga bagian utama, yaitu kompetensi personal, profesional, dan sosial. Sedangkan berdasarkan tinjauan psikologi pendidikan, menurut Mustaqiem (2001), kompetensi-kompetensi itu dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu: (1) kompetensi kepribadian, (2) kompetensi penguasaan materi ajar, dan (3) kompetensi cara mengajar.

Selanjutnya Mustaqiem menyatakan bahwa kompetensi kepribadian penting bagi seorang guru, karena hal itu akan menentukan apakah ia menjadi seorang pendidik atau pembina yang baik bagi peserta didiknya. Penguasaan materi pelajaran diperlukan agar siswa dibimbing untuk mampu mengakses penyampaian informasi dalam bentuk ilmu pengetahuan, dapat dilakukan secara baik dan sistematis. Kompetensi cara mengajar sangat dibutuhkan agar guru terampil dalam membuat perencanaan pembelajaran, merancang strategi pembelajaran yang tepat, mampu melaksanakan dengan baik dan meng-evaluasinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan yang selanjutnya mampu mengembangkan perencanaan proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

Sementara itu, Peraturan Pemerintah No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 14 menyatakan bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi profesional (3) kompetensi kepribadian, dan (4) kompetensi sosial.

Kompetensi kepribadian merupakan kompetensi yang harus dikuasai guru. Kompetensi inilah yang memungkinkan guru mampu meramu berbagai potensi yang dimilikinya, sehingga

pembelajaran menjadi efektif. Salah satu di antaranya adalah kemampuan guru merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, karena menurut Dryden & Vos, (2000), semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar.

Kegembiraan dan kesenangan dalam belajar dapat diciptakan melalui berbagai cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan peran, iringan musik, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar menyenangkan.

Interaksi dan komunikasi menyenangkan dapat dilakukan melalui banyak cara seperti bahasa yang digunakan, cara berkomunikasi, ekspresi wajah yang ditampilkan, senyuman, pendekatan yang dipilih dalam pergaulan dengan peserta didik, dan banyak lagi yang lainnya.

Komunikasi dan interaksi guru dengan siswa merupakan aktivitas yang paling banyak memberikan peluang terciptanya suasana yang menggembirakan di dalam kelas. Oleh karena itu, guru memiliki banyak kesempatan untuk menciptakan interaksi menyenangkan melalui interaksinya. Satu hal yang belum banyak tersentuh selama ini dan dapat membantu guru dalam menciptakan kegembiraan di dalam kelas adalah selingan *humor*.



Humor memiliki kemampuan menggelitik tawa siswa yang tidak kalah dengan cara-cara lain jika dipilih dan digunakan secara tepat. Menggunakan sisipan humor dalam pembelajaran dapat menggugah siswa secara emosional yang memacu mereka untuk tertawa. Ketika mereka tertawa itulah tercipta suasana menyenangkan dan pada gilirannya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat dan memberi peluang kepada siswa untuk memungsikan otak memori dan otak berpikirnya secara optimal.

Sisipan humor yang menciptakan kesenangan belajar penuh tawa akan meningkatkan keingintahuan siswa dan mendorong mereka lebih kreatif. Loomas dan Kolberg (1993), menyatakan bahwa sifat humoris guru dan kemampuan guru menggunakan berbagai sumber untuk menciptakan suasana yang humoris akan mem-buat siswa lebih kreatif. Lebih lanjut ia menyatakan, bahwa jika kelas merupakan lingkungan yang hidup, kreatif dan penuh tawa, maka murid dari segala usia memiliki saluran keluar alamiah, di mana keingintahuan mereka berkembang.

Penggunaan humor dalam pembelajaran sudah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian para ahli. Humor memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap efektivitas pembelajaran. Selingan humor sangat membantu peserta didik meningkatkan kegairahan belajar, terutama saat mereka sedang mengalami penurunan konsentrasi, jenuh, bosan, kehilangan motivasi

dalam belajar. Bahkan humor dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan memahami pelajaran yang lebih abstrak sekalipun.

Namun demikian, guru sering mengalami kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan melalui penggunaan sisipan humor. Kenyataannya, tidak semua guru memiliki sifat humoris, sehingga sulit bagi mereka untuk menciptakan humor yang dapat membantu menciptakan suasana menyenangkan dalam interaksinya dengan siswa. Bagi guru yang tidak memiliki *sense of humor*, sisipan humor dalam pembelajaran adalah pekerjaan berat yang tidak mampu mereka lakukan.

Bagi guru-guru atau dosen yang yang tidak memiliki *sense of humor* sebenarnya sisipan humor dalam pembelajaran masih bisa dilakukan. Hambatan tersebut bukan lagi menjadi masalah karena ada upaya lain yang dapat dilakukan untuk mengatasinya. Guru dapat memilih humor yang biasa disebut *planned humor*. Humor ini adalah humor yang direncanakan dengan memanfaatkan berbagai sumber yang memungkinkan seperti karikatur, kartun, cerita singkat/anekdot humor, dan lain-lain. Humor ini dapat ditayangkan, diceritakan ulang kepada siswa, didialogkan antara dua orang siswa atau lebih, dan sebagainya. Bahkan cara yang telah banyak dilakukan oleh pakar asing adalah dengan memasukkan unsur humor itu ke dalam soal, silabus, materi dan sebagainya.



Buku ini memberikan informasi tentang strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor, teori humor, dan teknik penggunaan humor di ruang kelas. Uraian dalam buku ini juga diperkaya dengan informasi tentang pentingnya humor untuk membangun hubungan antara guru dan peserta didik, manfaat humor dalam mengurangi stres, peran humor dalam membuat pembelajaran menjadi menarik, dan menggunakan humor pada waktu dan tempat yang tepat untuk meningkatkan daya ingat suatu materi pelajaran. Bagaimana menciptakan dan menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor, baik humor yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan juga diuraikan dalam buku ini.

BAB 2

Strategi Pembelajaran Menyenangkan



A. PENGANTAR

Strategi Pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Strategi pembelajaran terkait dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang terbaik untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut, dan bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran. Namun, strategi pembelajaran yang menjadi sorotan dekade terakhir adalah bagaimana guru dapat merancang strategi itu agar para siswa dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan. Karena otak berpikir hanya mampu berfungsi secara optimal, jika stimulus dari luar lingkungan (terutama guru) sangat menyenangkan. Uraian berikut diawali dengan strategi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan informasi tentang strategi pembelajaran menyenangkan.

B. STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran diarahkan pada berbagai komponen yang disebut sistem pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut, menurut AECT (1977) adalah pesan, orang, material, peralatan, teknik dan setting. Oleh karena itu, strategi pembelajaran merupakan bagian terpenting



dari komponen teknik dan metode dalam suatu sistem pembelajaran (Abizar, 1995).

Pendapat yang lebih spesifik tentang strategi pembelajaran dinyatakan oleh Romiszowski (1981) yang menyatakan bahwa strategi adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selanjutnya mengarah pada yang lebih khusus, yaitu rencana, taktik, dan latihan. Seiring dengan pendapat di atas Reigeluth (1983), juga menyatakan konsep yang tidak jauh berbeda, bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Dengan demikian, strategi pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas daripada metode pembelajaran.

Sedangkan Clark dalam Abizar (1995) tidak terlalu menekankan perbedaan antara metode dan strategi. Artinya, antara metode dan strategi dapat diartikan sama saja, karena itu dalam banyak tulisannya Clark menggunakan istilah metode untuk menyatakan strategi. Abizar (1995) menyatakan bahwa strategi pembelajaran diartikan sebagai pandangan yang bersifat umum serta arah umum dari tindakan untuk menentukan metode yang akan dipakai dengan tujuan utama agar pemerolehan pengetahuan oleh siswa lebih optimal.

Rumusan lebih jelas dapat dilihat dalam Depdiknas (2003) yang merumuskan strategi pembelajaran sebagai cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi efektif. Artinya, rumusan yang dibuat Depdiknas lebih spesifik dengan tujuan yang jelas, yaitu meningkatkan efektivitas pem-

belajaran. Rumusan Depdiknas tersebut diperkuat dengan pernyataan selanjutnya bahwa dalam mengembangkan strategi pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal yang memungkinkan terciptanya pembelajaran efektif dan berhasil baik.

Berkaitan dengan pentingnya peran guru dalam merancang strategi pembelajaran di atas, Manullang (2004) menyatakan bahwa kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sasaran merupakan bagian dari profesionalitasnya sebagai pendidik. Guru yang memiliki sikap profesional sebagai pendidik akan selalu dirindukan oleh siswanya. Lebih lanjut Manullang menambahkan bahwa guru profesional mampu membangun hubungan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bersemangat, sehingga pembelajarannya memberi kepuasan (*satisfaction*), kebahagiaan (*happiness*) dan kebanggaan (*dignities*) dengan dukungan pelayanan *hi-touch and hi-tech*.

Flowers (2001) mengartikan strategi dengan tujuan pembelajaran agar pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa, dan berhasil secara efektif. Friedmen, Hersyey, Linda, and Amoo (2002) lebih spesifik menjelaskan bahwa untuk membuat pembelajaran menjadi efektif, guru dapat menempuh berbagai strategi termasuk menggunakan humor dalam pembelajaran.

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Reigeluth (1983) membagi strategi pembelajaran menjadi 3 (tiga) aspek, yaitu



(1) strategi pengorganisasian, (2) strategi penyampaian, dan (3) strategi pengelolaan. Strategi pengorganisasian merujuk pada bagaimana pembelajaran itu diberikan dan bahan ajar disajikan. Metode penyampaian berhubungan dengan media pengajaran dan bagaimana siswa dapat mengerti dengan media yang digunakan. Strategi pengelolaan meliputi penjadwalan dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan.

Sedangkan dalam kurikulum 2004 berbasis kompetensi, dijelaskan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru perlu mempertimbangkan beberapa strategi. Strategi pembelajaran efektif tersebut diuraikan oleh Depdiknas (2003) dengan jelas, yaitu: (1) bagaimana mengaktifkan siswa, (2) bagaimana siswa membangun peta konsep, (3) bagaimana mengumpulkan informasi dengan stimulus pertanyaan efektif, (4) bagaimana menggali informasi dari media cetak, (5) bagaimana membandingkan dan mensintesis informasi, (6) bagaimana mengamati (mengawasi) kerja siswa secara aktif, (7) bagaimana cara menganalisis dengan peta akibat atau roda masa depan, serta (8) bagaimana melakukan kerja praktik. Strategi pembelajaran efektif yang dikemukakan dalam Kurikulum 2004 tersebut di atas tampak lebih lengkap dari uraian-uraian sebelumnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berpikir, dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih metode pembelajaran yang memungkinkan efektifnya pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran dalam buku ini adalah

strategi pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil secara efektif.

C. STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN

Bobbi DePorter (2000) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar. Pengertian tersebut di atas juga didukung Berk (1998) dengan pernyataan lebih lengkap bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Kedua pengertian di atas mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan upaya guru untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sejalan dengan pendapat di atas, Dryden dan Vos (2000) mengungkapkan bahwa bila guru mampu merancang strategi yang tepat, maka ruang kelas dapat menjadi "rumah" tempat siswa tidak hanya terbuka terhadap umpan balik, tetapi juga mencari tempat mereka belajar, mengakui dan mendukung orang lain, tempat mereka mengalami kegembiraan dan kepuasan, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh. Inilah



yang diistilahkannya sebagai konteks menata panggung belajar. "Kita tahu bahwa kesulitan pelajaran atau derajat risiko pribadi itu sendiri cukup untuk membuat siswa menahan diri atau mengalami bosan dan membenci pelajaran yang menyebabkan belajar mandek" (Jensen, 1994). Pernyataan Dryden, Vos dan Jensen dapat diartikan bahwa menerapkan suatu strategi yang tepat dalam pembelajaran memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran yang lebih baik. Sebaliknya, pembelajaran akan menjadi masalah bagi siswa, jika siswa merasakan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang membosankan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang suatu strategi yang dapat membuat pembelajaran itu menyenangkan.

DePorter, Reardon dan Singer (1999) menambahkan dengan uraian yang lebih terinci, bahwa strategi pembelajaran menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan, di mana emosi dihargai. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bila guru mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan akan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran. Selanjutnya ditambahkan DePorter, di lingkungan seperti inilah siswa dapat beranjak ke keadaan prima, mau bertanggung jawab, saling mempercayai, dan tempat yang tanpa batas untuk mencapai apapun.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut DePorter, Reardon dan Singer (1999) adalah konteks menata panggung belajar yang terkait dengan empat aspek: (1)

suasana, (2) landasan, (3) lingkungan, dan (3) rancangan. Satu di antara empat konteks panggung belajar yang dijelaskan DePorter di atas mencakup suasana kelas bahasa yang dipilih, cara menjalin rasa simpati dengan siswa, dan sikap terhadap sekolah serta belajar, karena suasana yang penuh kegembiraan, cenderung membawa kegembiraan pula dalam belajar. Oleh karena itu, menurut DePorter, jika aspek ini ditata dengan cermat, suatu keajaiban akan terjadi. Konteks itu sendiri benar-benar menciptakan rasa saling memiliki, yang kemudian akan meningkatkan rasa yang amat menyenangkan. Kelas akan menjadi komunitas belajar dan menjadi tempat yang dituju para siswa dengan senang hati, bukan karena keterpaksaan.

DePorter, Reardon, dan Singer (1999) menggambarkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan menata suasana kelas sebagai berikut: (1) menata lingkungan kelas, agar dapat dengan baik memengaruhi kemampuan siswa untuk terfokus dan menyerap informasi, (2) meningkatkan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual, sementara poster afirmasi yang lucu dan mengandung humor akan menguatkan dialog internal siswa, (3) alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik, (4) pengaturan bangku mendukung hasil belajar, (5) musik membuka kunci keadaan belajar optimal dan membantu menciptakan asosiasi, (6) gaya lain dapat digunakan pada saat jeda, membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai



sumber. Pengorkestrasian unsur-unsur dalam lingkungan tersebut sangat berpengaruh pada kemampuan guru untuk mengajar lebih banyak dengan usaha lebih sedikit.

Uraian di atas memberikan kesimpulan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan. Strategi tersebut dapat diciptakan melalui: (1) menciptakan lingkungan kelas yang dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk berfokus dan menyerap informasi; (2) meningkatkan pemahaman melalui gambar poster ikon yang dapat menampilkan isi pelajaran secara visual; (3) menggunakan poster afirmasi lucu dan mengandung humor yang dapat menguatkan dialog internal siswa; (4) menggunakan alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur yang dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik; (5) merancang waktu jeda strategis dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan seperti membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai sumber yang dapat mendorong siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran.

Efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai upaya. Pembelajaran menyenangkan merupakan satu di antara cara yang dapat dilakukan untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Dryden and Vos (2000) menjelaskan bahwa

pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran di mana interaksi antara guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Ketiga faktor tersebut di atas menurut Dryden memberikan dampak yang berbeda terhadap kesenangan belajar tergantung situasi dan kondisi yang ada di dalam kelas. Oleh karena itu, pemilihan strategi oleh guru menjadi penting artinya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berkaitan dengan hal di atas, Dryden and Vos (2000) memberikan rincian bahwa interaksi haruslah positif, aman, mendukung, santai/rileks, penjelajahan (*exploratory*), menggembarakan, dan menggunakan humor. Lingkungan fisik perlu adanya penataan ruangan, jenis dan warna cat yang digunakan, penataan bunga dan aroma, poster berwarna-warni serta kelengkapan kelas lainnya. Penataan suasana disarankan memilih yang nyaman, cukup penerangan, enak dipandang mata, diiringi musik, dan lain-lain.

Untuk mengorkestrasi lingkungan belajar tersebut, guru memegang peran sentral. DePorter (1999) menyatakan bahwa pengaruh guru sangat jelas terhadap keberhasilan siswa. Kemampuan atau keterampilan baru akan berkembang jika diberikan lingkungan model yang sesuai. Lebih lanjut ia menyatakan: "guru adalah faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan siswa". Jadi, peran guru lebih dari sekadar pemberi ilmu pengetahuan. Guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator, dan pengubah kesuksesan siswa. Gurulah yang paling banyak kontribusinya terhadap peningkatan



motivasi belajar siswa. Melalui berbagai dorongan guru yang diidolakan dan disenangi, semangat belajar siswa akan terpicu dan terpacu.

1. Lingkungan Fisik Kelas

Lingkungan fisik kelas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Lingkungan kelas yang kondusif, nyaman, menyenangkan, dan bersih berperan penting dalam menunjang keefektivan belajar. Lingkungan juga akan memengaruhi mental siswa secara psikologis dalam menerima informasi dari guru di dalam kelas. Bahkan, dengan menggunakan berbagai strategi dan metode tertentu siswa dapat menerima stimulus dengan memanfaatkan lingkungan sekitar kelas untuk membantu siswa mengejar prestasinya.

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam sebuah kelas untuk memberikan kenyamanan kepada siswa. Penyusunan meja dan kursi yang memungkinkan siswa dapat menerima akses informasi dengan baik dan merata. Memberikan aroma tertentu yang membangkitkan semangat dan motivasi. Menata bunga dan berbagai tumbuhan yang akan memberikan kesegaran. Memilih warna cat dinding yang sesuai dengan kebutuhan untuk sebuah ruang belajar. Memasang poster-poster tentang ikon-ikon tertentu, tentang topik-topik utama pembelajaran. Menempelkan poster yang berisikan kalimat-kalimat afirmasi yang memungkinkan siswa termotivasi untuk menjadi seseorang yang berprestasi dan pemenang di kelasnya.

Mata kita mempunyai rentang persepsi yang lebar. Bobbi DePorter dkk. (1999) memberikan petunjuk untuk melakukan sebuah eksperimen kecil-kecilan. "Cobalah eksperimen kecil berikut: Ulurkan tangan lurus ke depan dengan kedua telunjuk tegak di depan mata. Sekarang, sambil menatap ke depan, pisahkan lengan saling menjauh ke samping perlahan-lahan". Selanjutnya ia memberikan arahan: "Berhentilah saat Anda tidak dapat melihat lagi kedua telunjuk dari sudut mata. Perhatikan jarak antara dua jari itu. Anda dapat "melihat" semua dalam jarak tersebut. Ini dikenal sebagai penglihatan sekeliling dan merupakan alat belajar tak sadar yang sangat ampuh, terutama karena belajar terjadi secara sadar dan tidak sadar.

Menurut Bobbi DePorter dkk. (1999), otak kita berbicara kepada diri sendiri melalui citra-citra asosiatif. Komunikasi di dalam otak ini dicirikan dengan bahasa metaforis-simbolis. Pernahkah kita perhatikan bahwa di dalam otak kita bisa terdapat beberapa pikiran sekaligus? Dan setiap pemikiran tampaknya dikelilingi terlalu banyak asosiasi. Kemampuan ini dimungkinkan oleh sifat metaforis-simbolis otak.

Jadi, bagaimana caranya supaya kita bisa berbicara dalam bahasa otak? Sebelum menjawab pertanyaan tersebut, mari kita melihat sejenak kaitan mata-otak.

Sejak tahun 1970, kita telah mengetahui bahwa gerakan mata selama belajar dan berpikir terikat pada modalitas visual, auditorial, dan kinestetik. Dengan kata lain, mata kita bergerak menurut cara otak mengakses informasi (Dilts, 1983). Umumnya jika mata kita bergerak naik, maka kita sedang menciptakan



citra. Misalnya, jika seseorang memikirkan mobilnya diparkir di mana, matanya akan naik saat dia berpikir, seolah-olah mobilnya diparkir di awang-awang! Tetapi, apakah mobilnya diparkir dekat awan tebal? Tentu saja tidak. Kita menyimpan dan menciptakan citra visual dalam kepala kita. Jadi mata orang tersebut bergerak ke tempat informasi itu disimpan atau diciptakan.

Mintalah seseorang menyanyikan sebuah lagu yang tersimpan diingatnya atau mengingat-ingat percakapan yang belum lama dilakukannya dengan teman (Bobbi DePorter dkk. :1999). Anda akan memerhatikan matanya bergerak ke satu atau dua sisi. Karena informasi auditorial masuk melalui telinga, mata bergerak ke lokasi tersebut, seraya mengingat atau menciptakan bunyi, lagu, frase, percakapan, dan lain-lain.

Perasaan disimpan di dalam tubuh kita. Saat kita merasa percaya diri, sukses atau berprestasi, kita sering menegakkan kepala, menegakkan bahu, dan berjalan mantap. Jika seseorang ditanya mengenai saat-saat suksesnya, matanya memandang ke atas untuk mendapatkan lokasi bayangan seraya meluruskan bahu.

Jika kita bekerja di lingkungan yang ditata dengan baik, maka lebih mudahnya untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Dan sikap juara akan menghasilkan pelajar yang lebih berhasil.

Ketika kru panggung sedang menata pentas untuk pementasan drama atau musik, ia mengetahui bahwa perhatian pada detail adalah hal yang penting. Pencahayaan, tata suara, setiap nuansa warna dan bentuk akan menentukan suasana dan membantu penyampaian pesan kepada penonton.

"Bagi pelajar kuantum, faktor-faktor lingkungan sama dengan penataan yang dilakukan oleh kru panggung. Cara Anda menata perabotan, musik yang Anda pasang, penata cahaya, dan bantuan visual di dinding dan papan iklan, semua merupakan kunci-kunci yang menciptakan lingkungan belajar optimal" (Bobbi DePorter dkk., 1999).

Lebih jauh Bobbi menyatakan, bahwa jika ditata dengan baik, lingkungan Anda dapat menjadi sarana yang bernilai dalam membangun dan mempertahankan sikap positif. Dan sikap positif merupakan aset yang berharga untuk belajar.

Dengan mengatur lingkungan, kita mengambil langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara keseluruhan. Kenyataannya, satu alasan mengapa program-program pembelajaran begitu sukses dalam membantu seseorang menjadi pelajar yang lebih baik, ini karena kita berjuang untuk menciptakan lingkungan optimal, baik secara fisik maupun mental.

Sebelum suatu program dimulai, staf masuk ke dalam masing-masing kelasnya dan mengubahnya menjadi suatu tempat di mana siswa-siswa akan merasa nyaman, terdorong, dan mendapat dukungan. Kami memasukkan tanaman dan



musik, dan jika diperlukan, kami menyesuaikan temperatur dan memperbaiki pencahayaan. Kursi-kursi diberi bantalan (jok) supaya lebih nyaman, jendela-jendela dilap dan dinding-dinding dihiasi dengan poster-poster indah dan tulisan-tulisan yang bermakna positif.

Ketika para siswa memasuki lingkungan fisik yang cerah, nyaman, dan mengundang ini pada hari pembukaan, setiap orang disapa secara pribadi oleh pemimpin timnya. Mereka segera diajak bermain bersama siswa-siswa lain di dalam tim sehingga mereka memulai hari ini dengan perasaan memiliki. Seluruh pengalaman pertama mereka yang penting ini bersifat menyenangkan dan membahagiakan.

Setahap demi setahap selama dua hari berikutnya, melalui pemanfaatan latihan komunikasi dan aktivitas kelompok lainnya, mereka saling mengenal anggota kelompoknya dengan baik. Kami membuat mereka merasa nyaman dengan diri mereka sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Di lingkungan yang aman ini, mereka membuka diri untuk memperluas wilayah kenyamanan mereka dengan mencoba hal-hal baru dan itulah keadaan pikiran yang ideal untuk belajar secara optimal. Hanya setelah melakukan langkah khusus untuk menghasilkan keadaan pikiran ini, mulai memperkenalkan kepada mereka keterampilan akademis yang membantu mereka agar menjadi lebih baik di sekolah.

Semua ini dimulai dari ruang pribadi kita, tempat kita bekerja dan belajar. Mengubah tempat ini menjadi tempat yang optimal adalah tugas kita karena hanya kita (guru) lah yang dapat mengatur detail sehingga cocok bagi kita.

Bobbi DePorter (1999) menyatakan bahwa kita akan belajar tentang cara kita menerima, menyerap, dan mengolah informasi-- yaitu gaya belajar Anda. Hal lain dari gaya belajar Anda ini adalah bagaimana cahaya, musik, dan desain ruangan memengaruhi Anda. Tujuannya adalah menciptakan suasana yang menimbulkan kenyamanan dan rasa santai karena dalam keadaan santai inilah Anda dapat berkonsentrasi dengan sangat baik dan mampu belajar dengan sangat mudah. Otot yang tegang akan mengalihkan aliran darah Anda-- dan juga perhatian Anda.

Lebih jauh Bobbi mengatakan bahwa rumah Anda mungkin merupakan tempat yang baik untuk memulai karena di sanalah Anda memiliki kebebasan terbesar untuk berubah dan bereksperimen. Anda mungkin mempunyai rasa memiliki yang lebih besar di rumah Anda, dan baik sekali untuk mengawali membangun wilayah aman Anda dari tempat seperti ini. Setelah Anda berhasil membangun lingkungan belajar yang sempurna di rumah Anda, Anda dapat membawa hal-hal yang berhasil di sana dan menerapkannya di kamar Anda atau ruang kerja lainnya di rumah Anda.



"Anda pasti mudah memanfaatkan kemampuan siswa untuk secara tidak sadar menyerap informasi melalui kemitraan otak-mata. Di bawah ini beberapa ide yang dapat Anda gunakan seperti disarankan" (Bobbi DePorter dkk 1999).

a. Poster Ikon dan Afirmasi

Ciptakan ikon atau simbol untuk setiap konsep utama yang Anda ajarkan dan gambarkan di atas selembar kertas berukuran 25 x 40 cm atau lebih besar. Pajang poster-poster ikon tersebut di depan kelas berada di atas pandangan mata, dimana memberikan gambaran keseluruhan, tinjauan global dari bahan pelajaran. Untuk melihat "konsep-konsep tersamar" ini pelajar harus mendongak. Ini akan membantu penciptaan, penyimpanan, dan pencarian informasi secara visual.

Pasang poster di tempat tersebut sampai unit pelajaran yang bersangkutan selesai. Lalu, pindahkan ke bagian dinding yang lain, agar tempatnya dapat digunakan untuk poster unit berikutnya. Ikon-ikon unit sebelumnya yang tetap dipajang akan menjadi pengingat sadar dan tidak sadar untuk informasi dari awal pelajaran hingga saat itu. Jika kita ingin siswa mengingat isi pelajaran, bantulah dengan memasang posternya, supaya mereka dapat mengakses memori visual mereka setiap kali mereka melihatnya. Setelah siswa menjadi terbiasa dengan konsep-konsep pokok dalam bentuk gambar, mintalah mereka membuat poster untuk unit-unit mendatang.

Kita dapat mengambil selangkah lebih jauh dan menggunakan poster ikon untuk mengintip "acara yang akan datang". Tempatkan poster ikon unit selanjutnya pada dinding sebelah kanan, tempat untuk bahan-bahan pelajaran yang akan datang. Jika materi ditampilkan dengan cara demikian, minat siswa akan terpicu: "tentang apa ya kira-kira poster yang itu?"

Buatlah (atau lebih baik mintalah siswa membuat) poster motivasi afirmasi dengan pesan-pesan seperti: "Aku mampu mempelajarinya!" dan "Aku menjadi semakin pintar dengan setiap tantangan baru!" Tempatkan poster-poster itu di dinding samping setinggi mata orang duduk. Perhatikan bahwa poster ini juga setinggi telinga. Pada saat siswa memandang sekeliling ruangan, poster-poster tersebut "mengucapkan" afirmasi seperti dialog internal, sehingga menguatkan keyakinan tentang belajar dan tentang isi yang kita ajarkan.

b. Gunakan Warna

Bayangkan sebuah apel dalam pikiran kita. Pejamkan mata jika perlu. Apakah kita melihat apel itu hitam dan putih atau berwarna? Hampir semua orang melihat apel berwarna. Mengapa? Karena otak berpikir dalam warna. Gunakan warna untuk meperkuat pengajaran dan belajar siswa! Gunakan warna hijau, biru, ungu, dan merah untuk kata-kata penting, jingga dan kuning untuk menggarisbawahi, serta hitam dan putih untuk kata-kata penghubung seperti "dan", "sebuah", "dari", dan lain-lain.



Beberapa uraian di atas memperlihatkan bahwa lingkungan kelas memberikan dampak yang cukup baik terhadap hasil belajar. Karena itu, faktor-faktor yang mendukung terciptanya kondisi fisik yang kondusif terhadap pelaksanaan pembelajaran perlu mendapat perhatian serius. Terutama bagi para guru atau dosen yang merupakan orang yang terlibat langsung dan memiliki otoritas untuk mengatur segalanya dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, buku ini juga akan mencoba mengungkapkan seberapa jauh pengaruh lingkungan fisik kelas ini berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Dengan mengadakan peningkatan kualitas fisik kelas, apakah hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan harapan.

Penelitian tentang pengaruh lingkungan fisik kelas terhadap hasil belajar akan difokuskan pada empat hal, yaitu (1) pengaturan ruangan, kursi, dan meja; (2) pemasangan poster ikon; (3) pemasangan poster afirmasi; (4) pemberian dan penataan bunga di dalam kelas.

Pengaturan ruangan, kursi dan meja dimaksud untuk mendapatkan suasana baru. Diantur sedemikian rupa sehingga munculnya suatu kebersamaan dan saling kenal secara sosial antara satu siswa dengan siswa lainnya. Paling tidak dapat dihilangkan kondisi kurang mengenakkan antara siswa yang duduk di depan dan di belakang kelas.

Sedangkan poster ikon dipasang untuk memberikan stimulus terhadap mereka tentang pokok-pokok bahasan yang sedang mereka pelajari atau yang telah lalu. Poster ikon ini digunakan sebagai pemicu memori untuk mengingat kembali hal-hal yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Sementara pemasangan poster afirmasi dimaksudkan untuk memberikan motivasi, sikap mental positif dalam belajar. Mereka senantiasa termotivasi saat melihat poster-poster afirmasi yang mendorong untuk maju terus.

Pengaturan tanaman dan kembang untuk memberikan keindahan, suasana nyaman, dan kesejukan. Suasana nyaman, indah, dan menyenangkan di suatu ruang kelas, akan meningkatkan gairah dan motivasi belajar bagi siswa. Dengan demikian suasana seperti ini akan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Musik dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang didukung oleh suasana kondusif akan memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar. Suasana itu kebanyakan dipengaruhi berbagai faktor seperti sirkulasi udara dalam ruangan, pencahayaan, dan pengaruh musik dalam suasana belajar. Khusus mengenai peran musik dalam mendukung terlaksananya suatu pembelajaran yang efektif telah banyak dibuktikan dalam beberapa penelitian akhir-akhir ini.



Sebagaimana dikatakan Bobbi DePorter, dkk (1999) bahwa musik sekurang-kurangnya bermanfaat untuk: (1) menata suasana hati, (2) meningkatkan hasil belajar yang diinginkan, dan (3) menyoroti hal-hal yang penting.

Suasana hati memberikan pengaruh yang berarti terhadap capaian hasil belajar. Perasaan gembira, nyaman dan relaks dapat membuka peluang bagi otak untuk bekerja secara ringan. Dengan demikian, informasi yang masuk mendapat akses lebih dan tentu saja mempermudah kita untuk mengingat karena adanya bagian tertentu yang disoroti dengan menggunakan latar belakang musik tertentu.

Musik berpengaruh pada guru dan pelajar. Sebagai seorang guru, kita dapat menggunakan musik untuk menata suasana hati, mengubah keadaan mental siswa, dan mendukung lingkungan belajar. Musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. "Musik merangsang, meremajakan, dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Di samping itu, kebanyakan siswa memang mencintai musik." (Dryden & Vos, 1999).

"Mengapa musik? Sudah banyak yang harus saya pikirkan." Irama, ketukan, dan keharmonisan musik memengaruhi fisiologi manusia terutama gelombang otak dan detak jantung di samping membangkitkan perasaan dan ingatan (Lozanof, 1979)". Musik dapat membantu kita masuk ke dalam situasi belajar optimal. Musik juga memungkinkan kita membangun hubungan dengan siswa melalui musik, kita dapat "berbicara dalam bahasa mereka".

Musik berpengaruh kuat pada lingkungan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa belajar lebih mudah dan cepat jika pelajar berada dalam kondisi santai dan reseptif. Detak jantung orang dalam keadaan seperti ini adalah 60 sampai 80 kali per menit. Kebanyakan musik barok (klasik) sesuai dengan detak jantung manusia yang santai dalam kondisi belajar optimal (Schuster dan Gritton, 1986). Alat musik tiup dan biola mempunyai nada lebih ringan, yang menambahkan keringanan dan perhatian pada suasana hati pelajar.

Banyak penelitian yang mendukung penggunaan barok (Basch, Correlli, Tartini, Vivaldi, Handel, Pachelbel, Mozart) dan musik klasik (Satie, Rachmaninoff) untuk merangsang dan mempertahankan lingkungan belajar optimal. Struktur kord melodis dan instrumentasi misalnya, barok membantu tubuh mencapai keadaan waspada tetapi relaks (Schuster dan Gritton, 1996).

Kemudian ada pula yang disebut "efek Mozart". Para peneliti menemukan bahwa siswa yang mendengarkan musik Mozart tampak lebih mudah menyimpan informasi dan memperoleh nilai tes lebih tinggi. "Mendengarkan musik sejenis itu (musik piano Mozart) bisa merangsang jalur saraf yang penting untuk kognisi," demikian laporan peneliti Dr. Frances H. Raucher, Universitas California di Irvine (Brown, 1993). Menurut peneliti dari Perancis, Mme. Belanger, "Memainkan musik Mozart akan mengkoordinasikan napas, irama jantung, dan irama gelombang otak. Musik ini memengaruhi pikiran tak sadar, merangsang reseptivitas dan persepsi." (Rose, 1987 : 98).



Para siswa yang masuk setelah melewati jam pelajaran sebelumnya yang kurang menarik dan membosankan akan mengalami masalah dalam pelajaran berikutnya. Cara terbaik untuk membantu mengubah keadaan adalah dengan memainkan musik kontemporer positif yang riang saat mereka tiba. Kita akan mendapatkan perhatian mereka sekaligus memberitahukan bahwa mereka akan melewati waktu di kelas kita dengan ringan, positif dan aktif. "Dengan mendengarkan musik kontemporer yang riang antara sesi belajar, tubuh akan terangsang untuk bergerak dan berubah, bukan hanya dalam keadaan mental pelajar, melainkan keadaan psikologis kita juga. Jadi, semua orang secara harfiah pindah gigi (Bobbi DePorter dkk., 1999). Hal-hal yang dipertimbangkan saat memilih musik:

1. *pilih dari beragam penyanyi kontemporer, dan*
2. *pilih musik yang berpesan positif*

Musik yang Anda putar dapat pula membantu kita memudahkan gerakan dan pengaturan volume suara dalam ruangan. Misalkan, kita meminta siswa untuk mendiskusikan sejenak materi yang dipelajari sebelumnya. Ketika mereka mulai berdiskusi, mainkan musik sekeras suara mereka. Tanpa musik, siswa sering merasa ragu, menunggu siapa yang akan berbicara dahulu, dan tidak ingin jadi yang pertama untuk memecah keheningan. Musik mebebaskan mereka berbicara, untuk jalan terus tanpa menarik perhatian terhadap diri mereka. Setelah beberapa saat, kecilkan volume musik sedikit. Suara mereka melirih, mengikuti volume musik. Saat kita membutuhkan lagi perhatian mereka, keraskan musiknya lalu matikan.

Tindakan ini menyebabkan siswa melihat apa yang terjadi dengan musiknya. Dengan demikian, daripada menghabiskan waktu, tenaga, dan suara untuk mendapatkan perhatian mereka, lebih baik menggunakan musik untuk menarik perhatian itu. "Untuk kegiatan kelompok, kami menyarankan Anda menggunakan musis jenis regae dengan sedikit atau tanpa kata, *new age*, dan instrumental jazz kontemporer" (Bobbi DePorter dkk: 1999).

Pada saat transisi dari tugas kelompok ke tugas perseorangan atau sebaliknya, putar kembali musik riang untuk mengatur nada pergerakan, membuat siswa segera bangun dan cepat bergerak.

Secara umum, semua pilihan musik adalah instrumental. Hanya musik untuk jeda dan efek khusus akan berisi lirik. Jika kita benar-benar menggunakan musik dengan lirik, ingatlah untuk memilih lirik yang berpesan positif. "Efek suara membantu menciptakan lingkungan bermain, minat, dan pertunjukan dan dapat menyoroti hal-hal penting" (Bobbi DePorter dkk: 1999).

Selanjutnya Bobbi DePorter menyatakan, jika Anda ingin memberi tanda bahwa Anda akan membuat poin penting, Anda dapat menggunakan dering telepon dan berkata, Telepon ini pasti buatmu!" Rekaman tepuk tangan dapat meningkatkan tepuk tangan siswa setelah presentasi seseorang atau kelompok. Lagu tema kuis televisi dapat menambah kesan permainan dan ketegangan. Putar lagu tema "Famili 100" saat pelajar siap menjawab. Bunyi burung hantu dapat digunakan dengan gambar burung hantu Gaileo saat siswa berusaha memecahkan persamaan atau rumus baru. Rekaman acara lama radio menye-



diakan banyak ide penggunaan efek suara. Jelajahilah penggunaan efek suara untuk meningkatkan minat dan perhatian dalam kelas Anda.

Memang Anda akan memerlukan waktu untuk belajar menggabungkan musik secara berseni ke dalam lingkungan kelas, tetapi efeknya terhadap suasana belajar sangatlah baik. Jadi langsung saja coba. Temukan bagaimana Anda dapat:

1. meningkatkan semangat,
2. merangsang pengalaman,
3. menumbuhkan relaksasi,
4. meningkatkan fokus,
5. membina hubungan,
6. menentukan tema untuk hari itu,
7. memberi inspirasi, dan
8. bersenang-senang.

Setelah kecepatan dan suasana hati belajar berubah, misalnya jika mulai membuat jurnal atau menulis esai, gantilah musiknya dengan instrumentalia yang lebih lambat untuk menumbuhkan keadaan refleksi. Jika mereka sedang belajar, membaca atau mempersiapkan catatan, peta pikiran dan menyusun gambar lainnya, gunakan musik barok untuk meningkatkan fokus.

Campurkan seleksi musik Anda dengan musik klasik untuk menambah variasi dalam tempo, irama dan dinamika. Perhatikan bahwa instrumen-instrumen dengan tingkat nada atas (flute, biola) membawakan nada yang lebih ringan, dapat Anda gunakan dalam belajar pagi dan sore. Untuk merelaksasikan siswa setelah situasi penuh stres, cobalah bunyi piano, cello,

dan biola alto. Musik juga membantu menutupi "kebisingan samar" (dengung lampu, suara di ruangan sebelah, dan lain-lain) dan menciptakan dukungan yang berkesinambungan. Atur volume musik pada tingkat yang dapat didengar hanya pada saat ruangan sunyi.

Menurut Bobbi DePorter dkk. (1999) alasan mengapa musik sangat penting untuk lingkungan *quantum learning* adalah karena musik sebenarnya berhubungan dan mempengaruhi kondisi fisiologis Anda. Selama melakukan pekerjaan mental yang berat, tekanan darah dan denyut jantung Anda cenderung meningkat. Lebih lanjut ia menyatakan bahwa gelombang-gelombang otak kita meningkat, dan otot-otot kita menjadi tegang. Selama relaksasi dan meditasi, denyut jantung dan tekanan darah menurun, dan otot-otot mengendur. Biasanya, akan sulit berkonsentrasi ketika kita benar-benar relaks, dan sulit untuk relaks ketika kita berkonsentrasi penuh.

Dr. Georgi Lozanof, yang teknik pemercepatan belajarnya menjadi fondasi bagi Super Camp, mencari cara untuk mengombinasikan pekerjaan mental yang menekan dengan fisiologi relaks agar melahirkan pelajar-pelajar yang istimewa. Setelah suatu percobaan yang intensif dengan para siswa, ia mendapatkan bahwa musik adalah kuncinya. Lozanof mengatakan: "*Relaksasi yang diiringi dengan musik membuat pikiran selalu siap dan mampu berkonsentrasi*".

Musik yang menurut penemuan Dr. Lozanov paling membantu adalah musik barok seperti Bach, Handel, Pachebel, dan Vivaldi. Para komposer ini menggunakan ketukan yang sangat



khas dan pola-pola yang secara otomatis menyingkronkan tubuh dan pikiran kita. Misalnya, kebanyakan musik barok ini mempunyai tempo enam puluh ketukan per menit, yang sama dengan detak jantung rata-rata dalam keadaan normal. Banyak musisi kontemporer terpesona melihat bagaimana rekan-rekan mereka yang muncul tiga ratus tahun yang lalu mampu menciptakan musik dengan presisi matematis seperti itu.

Bahkan menurut Lozanof, pengaruh musik barok tidak terbatas pada manusia. Dalam eksperimen, tanaman mempunyai daun-daun yang subur dan akar yang besar jika musik barok ini dimainkan untuk mereka, dan tanaman-tanaman itu cenderung mengarah ke musik, seolah-olah mengarah ke matahari. (Akan tetapi bila diperdengarkan musik rock yang kacau, tanaman yang sama ini akan layu dan mati).

Selain itu, juga ada teori yang menyatakan bahwa dalam situasi otak kiri sedang bekerja, seperti mempelajari materi baru, musik akan membangkitkan reaksi otak kanan yang intuitif dan kreatif sehingga masukannya dapat dipadukan dengan keseluruhan proses. Namun, justru otak kanan yang kreatif ini sering mengganggu otak kiri ketika sedang berpikir dan berkonsentrasi. Itulah sebabnya otak kanan Anda yang cenderung untuk terganggu selama rapat, kuliah dan semacamnya, yang merupakan penyebab mengapa Anda kadang-kadang melamun dan memerhatikan pemandangan ketika Anda berniat untuk konsentrasi. Memasang musik adalah cara efektif untuk menyibukkan otak kanan Anda ketika sedang berkonsentrasi pada aktivitas-aktivitas otak kiri.

"Di Super Camp, kami menggunakan campuran efektif dari berbagai jenis musik untuk aktivitas dan tujuan yang berbeda. Kami menggunakan untuk memantapkan suasana hati dan juga untuk mengepaskannya (Dryden & Vos, 1999). Misalnya ketika para siswa berkonsentrasi pada materi akademis, kerap kali musik barok dipasang di latar belakang. Pada saat istirahat (yang sering), kami memasang musik pop dinamis dengan volume tinggi karena musik ini mendorong aktivitas fisik seperti menari, melempar piring terbang, (*frisbee*), atau bermain lompat karung. Ini juga berguna membangkitkan suasana hati yang positif dan ceria. Beberapa menit untuk bermain ini membantu para siswa berkonsentrasi lebih baik ketika kelas dilanjutkan kembali. "Saya mendorong Anda untuk mencoba menggunakan musik barok ini ketika Anda sedang bekerja, belajar, dan mencipta. Jika memungkinkan, pasang sistem stereo atau pemutar audio kaset kecil di lingkungan kerja Anda" (Dryden & Vos, 1999).

Saya juga menemukan sesuatu yang sangat menggembarakan terkait dengan pemutaran musik di sekolah. Ketika saya berkunjung ke sebuah SD negeri di Sumatera Barat (tepatnya di Kota Solok), saya lihat di sekolah tersebut sedang diputar musik kasidah berirama gembira saat jam istirahat. Lalu saya perhatikan keadaan siswa, mereka asyik bermain, berlarian, kejar-kejaran sesama mereka. Ada pula yang menari, berjoget mengikuti irama musik yang sedang diputar.



Saya amati secara seksama. Para siswa berkreaitivitas mengisi istirahat sangat menikmati suasana yang menggembirakan itu. Dari wajah mereka terpancar bahwa mereka betul-betul menyenangi suasana yang tercipta saat itu. Hanya sedikit dari mereka yang diam, tidak banyak kreativitas. Saya melihat ada efek positif dari suasana bermain mereka yang diiringi musik.

Lalu saya coba menggali informasi lebih dalam dari mereka. Saya melakukan wawancara singkat dengan beberapa siswa yang saya pilih secara acak. Inilah petikannya.

"Assalamu'alaikum!" Anak itu diam saja.

"Namanya, siapa?"

"Dian, Pak." Jawab siswa perempuan itu malu-malu.

"Kamu kelas berapa?"

"Kelas empat, Pak." Jawabnya masih acuh.

"Kamu senang nggak, kalau jam istirahat diputarkan musik seperti ini?"

"Tidak tahu, Pak." Jawabnya agak ragu.

"Maksud Bapak, kamu lebih senang pakai musik atau tidak pakai musik saat istirahat?"

"O, senang pakai musik, Pak!"

"Kanapa?"

"Tidak tahulah, Pak!" Jawabnya lugu.

"Maksud Bapak apa yang membuat kamu senang kalau diputarkan musik?"

"Ehmm, ya kita bisa nari, joget, bergembira dan kita tidak letih." Jawabnya dengan bahasa Indonesia dialek Minang.

"Kamu ingin musik seperti ini terus ada atau tidak?"

"Kalau bisa terus saja, Pak!"

Meskipun wawancara dilakukan secara singkat, tetapi dari pembicaraan tersebut dapat dilihat betapa musik kasidah itu dapat mereka nikmati suasananya secara menyenangkan. Saya melihat ketika mereka masuk kembali ke dalam kelas setelah istirahat, ternyata suasananya betul-betul gembira. Setelah tiba kembali di ruang kelas, mereka menunjukkan kegembiraan yang luar biasa. Mereka saling "tos" tangan dan sama-sama ketawa. Kelihatan sekali dari raut wajah mereka terpancar kegembiraan, setelah diiringi musik yang dapat membawa mereka ke suasana nyaman, menyenangkan, dan lebih kreatif.

Kesempatan berikutnya saya juga berhasil "mengorek" informasi dari seorang murid laki-laki kelas V di sekolah tersebut. Saya tanyakan kepadanya sejak kapan di sekolah ini istirahatnya diiringi musik, dia menjawab tidak tahu. Ketika saya tanyakan apakah dia senang dengan suasana seperti itu, dia menjawab "sangat senang". Malah dia menambahkan, kalau bisa di dalam kelas juga diputar musik sambil belajar.

Saya juga sempat menanyakan kepada salah seorang guru, tentang alasan pemutaran musik kasidah itu saat mereka bermain, guru itu menjawab: "kelihatannya anak-anak gembira Pak, saat musik diputar". Musik itu kata Bu guru membuat anak-anak kreatif dalam bermain. Anak-anak lebih rileks, santai



dan ketika masuk kelas, mereka tidak mengantuk dan anak-anak lebih aktif dan kreatif. Guru juga berpendapat bahwa pemutaran musik ini bermanfaat.

Meskipun saya tidak sempat menghubungi Kepala Sekolah, tetapi saya yakin bahwa pemutaran musik dalam mengiringi anak bermain saat istirahat, telah direncanakan dengan baik. Mungkin saja Ibu Kepala Sekolah tidak tahu secara mendalam tentang teori Lozanof, tetapi upaya yang dilakukannya merupakan sebuah terobosan yang patut diapresiasi. Pengalamannya membuktikan bahwa musik membawa manfaat bagi siswanya. Bisa saja Ibu Kepala Sekolah tidak begitu paham dengan berbagai hal tentang detak jantung, kondisi alfa siswa dalam belajar dan sebagainya, tetapi dalam praktiknya ia merasakan musik yang diputarkan ketika istirahat ternyata membawa efek positif di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, tidak ada salahnya sekolah lain mencoba menggunakan musik yang cocok dengan situasi dan kondisi sekolah masing-masing.

Mungkin kontribusi terbesar Lozanov di dunia pendidikan adalah di bidang musik. Sumbangan itu tidak hanya untuk membuat pikiran menjadi relaks dan dalam kondisi yang sangat respektif, tetapi juga menggunakan musik untuk menanamkan informasi baru ke dalam sistem memori Anda yang mengagumkan itu.

Lozanov merekomendasikan dua konser. Charles Schmid-sekali lagi - meringkaskan teori dan praktiknya itu dengan sangat baik, "Jika sebuah kelas sedang mempelajari bahasa

asing, langkah pertama sang guru adalah menyiapkan kosakata baru dalam bentuk drama, dalam penjelasannya dalam bentuk gambar. Para siswa duduk pada tempatnya masing-masing sambil menyerap "gambaran mental" itu. Setelah itu pergelarkan konser pertama - disebut oleh Lozanov dengan konser aktif. Para siswa melihat teks, sedangkan guru menghidupkan musik yang mengiringi dia membacakan bahasa asing itu seirama dengan musik. Dengan tenang sang guru memperagakan kata-kata tersebut secara dramatis sesuai dengan irama musik.

"Tidak ada yang ajaib dalam hal ini. Itulah sebabnya kita lebih mudah menghafal lirik lagu daripada mengingat seluruh kata pada catatan. Musik itu sebuah gelombang pembawa (*carrier*) dan guru berselancar bersamanya-hampir seperti berselancar di atas gelombang" (Dryden & Vos, 1999).

Charles Schmid meringkaskan lagi. "Konser kedua segera mengikuti setelah yang pertama selesai. Di sini kami menggunakan musik lembut bergaya barok yang sangat khusus-dengan 60 ketukan per menit-sangat tepat. Jika bacaan pertama tadi begitu dramatis, yang kedua ini dilakukan dengan intonasi yang lebih alami. Pada tahap ini para siswa diminta menutup matanya, jika mereka mau-tidak diharuskan. Mereka meletakkan tes tadi, lalu membayangkan-misalnya-mereka berada di sebuah teater di negara yang mereka pelajari, dan seorang memainkan cerita sebagai latar belakangnya. Biasanya ini akan menjadi bagian terakhir dari sesi pelajaran bahasa, kemudian para siswa pulang, dan mungkin membaca kembali 'drama' bahasa asing itu sebelum mereka tertidur. "Sepanjang



malam, pikiran bawah sadar mereka bekerja-dan secara otomatis mulai memindahkan informasi terbaru itu ke dalam memori jangka panjang. Para praktisi metode Lozanov menyatakan bahwa penggunaan musik dengan cara ini dapat meraih 60 persen pembelajaran dalam 5 persen waktu dibandingkan dengan cara konvensional.

Pada suatu kesempatan saya berkunjung ke sebuah SMA di Kota Padang. Saya sempat berdiskusi dengan guru tentang kesenangan belajar. Saya juga bertukar informasi tentang pentingnya guru memberikan stimulus menyenangkan dalam pembelajaran. Namun ada sesuatu yang menarik disampaikan oleh seorang guru biologi tentang bagaimana pengaruh musik berirama "Cindai" (yang dinyanyikan oleh Siti Nurhaliza) dalam pembelajaran biologi.

Sang guru menyatakan bahwa dia pernah mencoba menggunakan strategi menyenangkan melalui musik dalam menghafal beberapa istilah pelajaran biologi. Istilah-istilah itu dihafal dengan cara menyanyikan dengan irama cindai. Ternyata hasil belajar rata-rata siswa jauh lebih baik dibandingkan dengan tanpa menggunakan irama cindai. Meskipun penerapan strategi menggunakan musik cindai diterapkan dengan metodologi yang sangat sederhana, namun upaya seperti itu pantas dihargai. Hasil yang dicapai tersebut menunjukkan bahwa musik memang memberikan dampak positif dalam belajar.

Musik apa yang Anda dengar saat suasana hati yang riang? Apakah berbeda dengan musik yang Anda dengarkan saat bernostalgia, sedih, atau romantis? Kebanyakan orang memilih musik yang memperbaiki keadaan pikiran mereka saat itu.

"Musik dapat juga membantu menggeser keadaan pikiran. Jika Anda mengalami hari yang penuh tantangan dan kegiatan selanjutnya adalah malam dansa, Anda dapat memainkan musik saat Anda sampai di rumah yang mendinginkan transisi pikiran Anda dari bekerja ke bermain." (Bobbi DePorter dkk, 1999). Efek yang sama dapat diterapkan di kelas untuk mendukung hasil belajar yang ingin Anda capai.

Saya sempat mengamati putra-putra saya belajar di rumah ketika mereka belajar bersama di ruang belajar. Saya membuat kesepakatan dengan putra-putri saya termasuk beberapa orang keponakan menetapkan jadwal belajar 1 jam setiap malam. Jam belajar ini dimulai dari jam 20.00 sampai dengan 21.00 setiap malam. Mereka yang berstatus murid SD, SMP, SMA dan mahasiswa berkumpul dalam satu ruangan untuk mengulang pelajaran yang telah dipelajari siangya dan mempersiapkan pelajaran yang akan dipelajari esok hari.

Hampir semua putra-putri saya mengusulkan agar saya membolehkan mereka memutar musik dalam belajar. Setelah saya menyetujui, lalu mereka memutar musik setiap belajar malam di rumah. Mereka mendengarkan musik yang mereka senangi sambil tetap fokus pada kegiatan belajar. Mereka kelihatan sekali menikmati suasana seperti itu. Kelihatan dari



wajah mereka terpancar kesenangan luar biasa, ketika musik yang sedang mereka gandrungi diperdengarkan.

Ada beberapa catatan yang dapat dikemukakan berdasarkan pengamatan yang saya lakukan. *Pertama*, mereka menikmati suasana belajar dengan musik, sebagai kegiatan yang menyenangkan. *Kedua*, kegiatan belajar diiringi musik tidak membosankan. *Ketiga*, mereka tidak merasa terpaksa dan memberikan motivasi belajar yang cukup tinggi. *Keempat*, waktu berjalan begitu cepat, sehingga jam belajar yang ditetapkan satu jam itu, terasa kurang bagi mereka.

Beragam jenis musik dapat digunakan sesuai dengan latar belakang budaya dan tradisi di suatu negara. Musik barok yang diperkenalkan itu tentu saja logis karena penelitian-penelitian tersebut di lakukan di negara-negara barat. Namun tidak tertutup kemungkinan penggunaan musik untuk belajar pada jenis-jenis yang lain. Misalnya di Indonesia kita mengenal berbagai jenis musik seperti musik etnik, pop, dangdut, keroncong, bahkan kasidah sekalipun.

3. Interaksi Guru dengan Siswa

Di antara tiga faktor yang berperan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan tersebut, interaksi antara guru dan siswa merupakan paling utama. DePorter dkk. (2000) menyatakan jika guru ingin komunitas belajarnya menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan serta tempat emosi dihargai, maka suasana kelas termasuk bahasa yang dipilih, cara menjalin rasa

simpati, dan sikap terhadap sekolah serta belajar harusnya adalah suasana yang penuh kegembiraan, yang dapat membawa kegembiraan pula pada para siswa.

Sependapat dengan pernyataan di atas, Walberg dan Greenberg (1993) mengemukakan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang memengaruhi belajar akademis. "Jika Anda bekerja di lingkungan yang ditata dengan baik, maka lebih mudahlah untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Dan sikap juara akan menghasilkan pelajar yang lebih berhasil." (DePorter & Hernacki, 1966). Keyakinan guru akan potensi manusia dan kemampuan semua anak untuk belajar dan berprestasi merupakan satu hal yang penting diperhatikan. "Aspek-aspek teladan mental guru berdampak besar terhadap iklim belajar dan pemikiran pelajar yang diciptakan guru. Guru harus memahami bahwa perasaan dan sikap siswa akan terlibat dan berpengaruh kuat pada proses belajarnya." (Caine & Caine, 1977). Oleh karena itu, kemampuan dan keterampilan guru memilih strategi yang tepat untuk menciptakan interaksi menyenangkan sangat menentukan.

Dalam *The Laughing Classroom*, Looman dan Kolberg (1993) menulis:

Mungkinkah sebagian masalah disiplin dewasa ini bersumber dari pendekatan terhadap proses belajar yang serius dan ketat? Seringnya badut kelas atau siswa pengganggu dianggap guru sebagai masalah disiplin terbesar di kelas. Padahal, si pemberontak dan si badut mempunyai kesamaan pandangan yang jelas: Mereka menolak menyerah kepada



kebosanan belajar tanpa spontanitas dan tawa. Kebanyakan ulah mereka muncul akibat hasrat bawaan untuk adanya humor dan stimulasi di kelas.

Pernyataan di atas menjelaskan kepada kita bahwa sebagian dari ketidakdisiplinan siswa di dalam kelas disebabkan karena mereka para siswa bosan dengan suasana kaku dan terlalu serius tanpa ada ruang untuk tertawa bersama. Mereka mencari kesempatan dengan cara yang mungkin saja tidak tepat untuk sekadar keluar dari rutinitas yang membosankan. Bahkan ketika kebosanan memuncak, mereka akan melakukan kegiatan yang keluar jalur, bahkan tidak jarang mengganggu teman sekelasnya. Inilah dampak dari suasana kelas yang kering tanpa tawa.

Pendapat di atas diperkuat oleh DePorter & Hernacki (2000) yang menyatakan bahwa jika guru secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan ke dalam pekerjaannya, kegiatan mengajar dan belajar akan lebih menyenangkan. Kegembiraan membuat siswa siap belajar dengan lebih mudah, dan bahkan dapat mengubah sikap negatif.

Guru terbaik adalah guru yang mendahulukan interaksi dalam lingkungan belajar, memerhatikan kualitas interaksi antarpelajar, antara pelajar dan guru, serta antara pelajar dan kurikulum. Cara terbaik untuk berinteraksi dengan peserta didik adalah memahami *impian* siswa terhadap *guru ideal* yang menurutnya mampu memberikan dorongan terbesar dalam belajar.

Nasution (1982) menginformasikan tentang guru ideal di mata siswa menyatakan bahwa ada 10 sifat dan sikap guru yang paling disukai siswa, yaitu sebagai berikut.

1. Suka membantu dalam pekerjaan sekolah, menerangkan pelajaran dan tugas dengan jelas serta mendalam dan menggunakan contoh-contoh sewaktu mengajar.
2. Riang, gembira, mempunyai perasaan humor, dan suka menerima lelucon atas dirinya.
3. Bersikap akrab seperti sahabat, merasa seorang anggota dalam kelompok kelas.
4. Menunjukkan perhatian pada murid dan memahami mereka.
5. Berusaha agar pekerjaan sekolah menarik, membangkitkan keinginan belajar.
6. Tegak, sanggup menguasai kelas, membangkitkan rasa hormat pada murid.
7. Tak pilih kasih, tidak mempunyai anak kesayangan.
8. Tidak suka mengomel, mencela, mengejek, menyindir
9. Betul-betul mengajarkan sesuatu kepada murid yang berharga bagi mereka
10. Mempunyai kepribadian yang menyenangkan"

Dari sepuluh sifat guru yang paling disukai murid di atas ternyata *riang dan gembira, mempunyai perasaan humor, dan suka menerima lelucon atas dirinya* menempati posisi kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru yang mampu melahirkan sifat penggembira, riang dan mampu menciptakan



humor dalam pembelajaran termasuk sifat dan sikap yang sangat disukai murid. Kalau hal ini dikaitkan dengan teori belajar Gestalt yang dikutip Nasution (1982) menyatakan "belajar tak mungkin tanpa kemauan untuk belajar" maka kesukaan murid terhadap sikap yang dilahirkan guru, jelas akan memberikan motivasi tersendiri dalam belajar. Karena menurut teori Gestalt, motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seluruh organisme.

Selanjutnya Hart juga menyatakan paling tidak ada 10 sifat dan sikap guru yang paling tidak disukai siswa, yaitu sebagai berikut.

1. Terlampau sering marah, tak pernah senyum, sering mencela dan mengecam.
2. Tak suka membantu murid melakukan pekerjaan sekolah, tak jelas menerangkan pelajaran dan tugas, tidak membuat persiapan.
3. Pilih kasih, menekan murid-murid tertentu.
4. Tinggi hati, sombong dan tak mengenal murid.
5. Tak karuan, kejam, tak toleran, kasar, terlampau keras, menyuramkan kehidupan murid.
6. Tak adil memberi angka dalam ulangan dan ujian.
7. Tak menjaga perasaan anak, membentak-bentak murid dihadapan teman sekelasnya; murid takut, merasa tak aman.
8. Tidak menaruh perhatian pada murid dan tidak memahami murid.

9. Memberi tugas dan pekerjaan rumah yang tak sepantasnya.
10. Tidak sanggup menjaga disiplin di dalam kelas, tidak dapat mengontrol kelas dan tidak menimbulkan rasa hormat untuk dirinya.

Bila dianalisis secara lebih mendalam, ternyata antara sifat guru yang disukai dan yang tidak disukai siswa dari uraian di atas, terdapat perbedaan posisi. Sifat riang, gembira, mempunyai perasaan humor dan suka menerima lelucon atas dirinya, berada pada posisi kedua untuk yang paling disukai. Sedangkan sifat guru yang paling tidak disukai murid yaitu terlampau sering marah, tak pernah senyum, sering mencela dan mengecam berada pada posisi pertama.

Perbedaan posisi ini memberikan arti bahwa guru yang mampu menyisipkan humor dalam pembelajaran ditempatkan pada peringkat kedua dari sifat guru yang paling disukai. Namun sebaliknya, guru yang tak mampu menciptakan suasana gembira, tak pernah senyum dan membuat kelas menjadi tegang, merupakan sifat guru yang paling tidak disukai siswa dan ditempatkan pada peringkat paling atas. Dengan kata lain, dapat dinyatakan bahwa sifat guru yang tak sedikit pun mampu menciptakan suasana riang dan gembira dengan sisipan-sisipan humor yang tepat dalam pembelajaran, merupakan sifat yang paling dibenci siswa.

Ketidaksukaan inilah yang sering mengganggu hubungan interaksi antara guru dan siswa. Keengganan siswa untuk berinteraksi dengan guru disebabkan oleh ketidaksenangan siswa terhadap guru. Ketidaksenangan ini pada gilirannya akan



menurunkan motivasi, meningkatkan ketegangan, mendatangkan kejenuhan, menumpuk kebosanan, menghilangkan kegairahan siswa untuk belajar dan akhirnya akan menimbulkan ketidakberhasilan guru dalam pembelajaran.

Sementara itu, Bobbi DePorter cs. (2000) menguraikan 13 ciri guru yang memperoleh hasil kuantum dengan siswa mereka. Ciri-ciri tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Antusias: menampilkan semangat untuk hidup.
2. Berwibawa: menggerakkan orang.
3. Positif: melihat peluang dalam setiap saat.
4. Supel: mudah menjalin hubungan dengan beragam siswa.
5. Humoris: berhati lapang untuk menerima kesalahan.
6. Luwes: menemukan lebih dari satu cara untuk mencapai hasil.
7. Menerima: mencari di balik tindakan dan penampilan luar untuk menemukan nilai-nilai inti.
8. Fasih: berkomunikasi dengan jelas, ringkas, dan jujur.
9. Tulus: memiliki niat dan motivasi positif.
10. Spontan: dapat mengikuti irama dan tetap menjaga hasil.
11. Menarik dan tertarik: mengaitkan setiap informasi dengan pengalaman hidup siswa dan peduli akan diri siswa.
12. Menganggap siswa "mampu": percaya akan siswa dan meng-orkestrasi kesuksesan siswa.
13. Menetapkan dan memelihara harapan tinggi: membuat pedoman kualitas hubungan dan kualitas kerja yang memacu siswa untuk berusaha sebaik mungkin.

Balnadi (1985) misalnya, telah mempelajari pengaruh gaya guru, sikap para siswa dan keberhasilannya, dalam bidang sosial dan matematika. Ia menyatakan 4 unsur yang esensial pengaruh guru dalam kelas, di mana motivasi belajar dan sikap diutamakan:

- a. Guru mampu untuk secara spontan menampilkan peranan-peranannya yang bervariasi antara cukup aktif, pengawasan yang dominatif dan dorongan-dorongan yang lebih reflektif dan merangsang daya berpikir.
- b. Guru dapat merubah arah peran-perannya yang ditampilkannya secara sekehendak hati, lebih baik daripada mengikuti suatu gaya interaksi yang sederhana untuk memencilkan kemungkinan-kemungkinan lain.
- c. Guru dapat menjembatani jurang antara diagnosa mengenai situasi yang diketahuinya dan arah jalan yang akan ditempuhnya.
- d. Guru dapat mengkombinasikan kepekaan dan kesadaran akan adanya kesulitan, sehingga ia dapat membuat diagnosa yang memadai tentang keadaan yang sedang berjalan.

Berkaitan dengan hal di atas Prayitno (2002), menggambarkan *profil guru* yang diharapkan siswa adalah: (1) periang, (2) suka berteman, (3) beremosi matang, (4) jujur dan ikhlas, (5) dapat dipercaya, (6) sehat mental, (7) dapat menyesuaikan diri, dan (8) berkepribadian kuat. Selanjutnya Prayitno menyatakan bahwa *figur guru* yang diharapkan siswa adalah: (1) menegakkan aturan, (2) aktif dalam tugas, (3) dapat menjelaskan dengan baik, (4) menarik dan tidak membosankan, (5).



adil, taat azas, tidak pilih kasih, (6) enak diajak berteman. Seluruh komponen dari profil guru tersebut harus dimiliki oleh guru.

Uraian di atas memberikan kesimpulan bahwa selain penataan lingkungan fisik dan suasana, pembelajaran menyenangkan juga dapat diciptakan dengan melakukan penataan terhadap interaksi antara guru dan siswa. Menata lingkungan fisik, dan suasana yang memungkinkan terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar, sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan. Akan tetapi, lingkungan fisik dan suasana bisa menjadi tidak berarti sama sekali, jika interaksi yang tercipta antara guru dan siswa tidak menyenangkan.

Lingkungan fisik dan suasana terbaik mungkin saja dapat diciptakan dengan dukungan dana yang memadai, tetapi untuk menciptakan interaksi terbaik yang menyenangkan tidak dapat hanya mengandalkan dana yang besar, karena ia terkait dengan kemampuan dan kemauan guru. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kompetensi guru, haruslah menjadi sasaran utama. Upaya untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada guru dalam menciptakan strategi pembelajaran menyenangkan melalui interaksi dan komunikasi berkualitas haruslah menjadi prioritas.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa adalah dengan menggunakan humor dalam pembelajaran. Humor telah terbukti secara empiris melalui berbagai penelitian memberikan efek

positif terhadap peningkatan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan humor dalam memperbaiki kualitas interaksi dan komunikasi juga didukung oleh teori yang memadai. Terkait dengan hal itu, uraian dalam bab berikut akan memberikan informasi tentang penggunaan humor dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA



- Bahrum Yunus, dkk. 1997. *Jenis dan Humor dalam Masyarakat Aceh*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Balnadi, S. 1982. *Aneka Problem Keguruan*. Bandung: Angkasa.
- Berferik Manullang dan Sri Milfayetty. 2004. *Esensi Ilmu Pendidikan Dalam MKDK di LPTK (Makalah Seminar)*. Padang: Diknas, Dikti-Project Heds
- Berk, R.A. 1998. "Student Rating of 10 Strategies for Using Humor in College Teaching". *Journal of Excellence in College Teaching*, 7, 71-92. <http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html> diakses 5 Januari 2004.
- Bernkopf, Michael.1975. *Mathematics, An Appreciation*. Boston: Houhton Mifflin, Co.



- Bloom, Benyamin. 1981. *Developing Talent in Young People*. New York: Mcraw Hill.
- Boerman-Cornell, W. 2000. "Humour Your Students". *Education Digest*. 65(5), 56-62.
- Bower, H., Gordon and Hilgard, R., Ernest. 1986. *Theories of Learning*. New Delhi: Prentice Hall of India.
- Brotherton, P. 1996. "The Company that Play Together". *HR Magazine*, 41, 76-83.
- Bryant, J., Comisky, P.W., and Crane, J.S. 1980. "Relationship Between College Teachers' Use of Humor in Classroom and Student' Evaluations of Their Teacher". *Journal of educational Psycology*, 72, 511-519. www.amstat.org/publications/jse/v10n3/bryant.html diakses 5 Desember 2003.
- Buzan, Tony. 1993. *The Mind Map Book*. New York: Dutton.
- Caine, R.N. and Caine, G. 1997. "Eduaction the Edge of Posibility". *Journal Association for Supervision and Curriculum Development*, Va, 159-160.
- Cooper, K., Robert, dan Sawaf, Ayman. 1999. *Executive EQ- Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan Organisasi*. Terjemahan Alex Trikuntjoro Widodo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Darmansyah. 2009. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Makalah. Disajikan pada Seminar Internasional Pendidikan Dalam Pendekatan Budaya di UNP Padang: 12 s.d. 13 Februari 2009.
- _____. 2008. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan*. Makalah. Disajikan pada Seminar Nasional Matematika VI di FMIPA UNP. Padang: 11 Agustus 2008
- _____. 2007. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Menggunakan Sisipan Humor Dalam Belajar Matematika*. Disertasi tidak diterbitkan. Padang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- _____. 2007. Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis dengan Karikatur Humor dalam Belajar Matematika *Jurnal TEKNODIK* No.21/XI/TEKNODIK/Agustus 2007.
- _____. 2004. *Humor dan Efektifitas Pembelajaran*. SKOLAR: Jurnal Pascasarjana UNP. Vol. 5, No.2 Edisi Desember
- _____. 2002. *Persepsi Siswa Tentang Sisipan Humor Dalam Penyampaian Pesan dan Disiplin Belajar Hubungannya Dengan Hasil Belajar* (Suatu Studi di SMK Negeri 9 Padang) Tesis tidak diterbitkan. Padang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Depdiknas.



- DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi., Reardon Mark., Singer-Nouri, Sarah. 1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta: Kaifa.
- Edwards, C.M., and Gibboney, E.R. 1992. *Humour in the College Classroom*. ERIC: Document ED346535.
- Elliot, S. N., Kratochwill, T.R., Cook, J.L., & Travers, JF. 1996 . *The Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. Dubuque: Brown & Benchmark.
- Flowers, J. 2001. *The Value of Humour in Technology Education Technology Teacher*, 60, 10-13. (<http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html>) diakses 20 September 2002.
- Friedmen, H., Hersyey, Friedmen, W., Linda, and Amoo, Taiwo. 2002. "Using Humor in the Introductory Statistics Course". *City Univerisity of New York Journal of Statistics Education*, 10 (3), 1- 13. 1- 13. www.amstat.org/publications/jse/v10n3/friedman.html diakses 5 Desember 2003.
- Gagne M., Robert. 1986. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Tokyo: Holt-Saunders Japan.

- Gardner, Howard. 1985. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Inteligences*. New York: Basic Book.
- Goldstein, Jeffry H. dan Mc. Ghee, Paul. 1972. *Psychology of Humour*. New York: Academic Press
- Goleman, Daniel. 2000. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hilgard, R., Ernest and Atkinson, L., Rita. 1979. *Introduction to Psychology*. New York: Harcourt Jovanovich, Inc.
- Hill, Napoleon. 1996. *Kunci Menuju Keberhasilan Hidup*. terjemahan Anton Adiwiyoto, Jakarta: Binarupa Aksara.
- James Danandjaya. 1999. *Humor dan Rumor Politik Masa Reformasi*. Depok: Permata Ad.
- Jaya Suprana. 1996. *Humoria*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia.
- Kaplan, R. M., and Pascoe, G. C. (1977), "Humorous lectures and humorous examples: Some effects upon comprehension and retention," *Journal of Educational Psychology*, 69, 61-65. www.amstat.org/publications/jse/v10n3/kaplan.html diakses 5 Desember 2003.
- Korobkin, D. (1988), "Humor in the Classroom: Considerations and Strategies," *Journal of Excellence in College Teaching*, 36, 154-158. <http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html> diakses 5 Januari 2004.
- Kotulak, Ronald. 1966. *Inside The Brain*. New York: Andrew and McMeel.



- Loomas, David & Kolberg, Karen. 1993. *The Laughing Classroom*. Tiburon, CA: HJ Kramer.
- Lucas, Bill. 2001. *Optimalkan Otak Anda*. Terjemahan Fitri Mayastuti. Jakarta: BIP Kelompok Gramedia.
- Mayer, Frederick. 1963. *Foundations of Education*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Books, Inc.
- Mc. Ghee, Paul. 1996. *Health & Amuse System Humor as Survival Training*. New York: Kendall-Hunt.
- Mustaqim. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nasution, S. 1982. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pert, B., Candence. 1997. *Molecules of Emotion, Why You Fell The Way You Feel*. USA Simon & Schuster.
- Peterson, M. John. 1974. *Basic Concept of Elementary Mathematics*. Boston: Prindle, Weber & Schmidt, Inc.
- Shapiro, E. Lawrence. 1997. *Mengajarkan "Emotional Inteligent" pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sheinowitz, Miri. 1996. Humor and Education. (<http://mop.ort.il/ortmine/e-publish/ep91011.htm>) diakses 20 September 2002.
- Shor, Ira & Freire, Paulo. 2001. *Menjadi Guru Merdeka*. Yogyakarta: LKiS.

- Simanjuntak, I. dan Pasaribu, L. 1983. *Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Staton, F. Thomas. 1992. *Cara Mengajar dengan Hasil yang Baik. (Metode-metode Mengajar Modern dalam Pendidikan Orang Dewasa)*-Terjemahan Prof.J.F. Tahalele, M.A. Bandung: Cv. Diponegoro.