

# STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN HUMOR\*

Oleh: Darmansyah\*\*

## A. Pendahuluan

*Strategi pembelajaran menyenangkan menjadi penting artinya dalam proses pembelajaran. Kesenangan belajar sangat erat kaitannya dengan cara ketiga jenis otak memproses informasi yaitu otak reptil, otak mamalia dan otak neo-cortex. Apabila seseorang dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak neo-cortex yang merupakan 80% dari otak manusia dapat aktif dan bekerja optimal untuk berpikir. Sebaliknya ketika seorang siswa mendapat stimulus kurang menyenangkan dalam belajar, akan memicu bereaksinya otak reptil yang sangat mengganggu proses berpikir dan mempengaruhi daya ingat. Kondisi inilah yang sering terjadi dan berdampak negatif terhadap efektifitas pembelajaran.*

*Upaya untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dapat dilaksanakan guru dengan merancang dan menerapkan berbagai strategi. Komunikasi dan interaksi guru dengan peserta didik yang terbuka dan penuh keriangannya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Lingkungan fisik belajar yang kondusif memungkinkan siswa dapat bereaksi dan berkreasi dengan penuh motivasi. Penataan suasana hati dengan musik pengiring dapat meningkatkan kegairahan dan kenyamanan belajar.*

*Penataan komunikasi dan interaksi dengan peserta didik merupakan upaya penting yang perlu dilakukan guru untuk menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas. Salah satu strategi yang telah terbukti mampu membawa keriangannya adalah dengan menggunakan humor. Sisipan humor yang pas di kala suasana kelas menampakkan penurunan konsentrasi, stres dan jenuh telah terbukti secara empiris mampu menyegarkan kembali daya ingat dan konsentrasi siswa.*

*Makalah ini akan membahas lebih dalam tentang pembelajaran menyenangkan dan bagaimana menggunakan humor yang tepat dalam pembelajaran.*

---

\*Disajikan dalam seminar Internasional di Kampus FIP UNP 12-13 Pebruari 2009

\*\* Dr. Drs. Darmansyah, ST., M.Pd. -Dosen FIP dan Pascasarjana UNP

## B. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan strategi pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran secara efektif. Pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran diarahkan pada berbagai komponen yang disebut sistem pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut menurut AECT (1977:60) adalah pesan, orang, material, peralatan, teknik dan seting. Oleh karena itu, strategi pembelajaran merupakan bagian terpenting dari komponen teknik dan metode dalam suatu sistem pembelajaran (Abizar, 1995:4).

Pendapat yang lebih spesifik tentang strategi pembelajaran dinyatakan oleh Romiszowski (1981:276): "strategi 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 (1983:44), juga menyatakan konsep yang tidak jauh berbeda, bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Oleh karena itu, strategi pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas daripada metode pembelajaran. Sedangkan Clark dikutip dari Abizar (1995:5) 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 (1995:62) 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, Depdiknas (2003:32) 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 efektifitas pembelajaran. 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.

Berakitan dengan pentingnya peran guru dalam merancang strategi pembelajaran di atas, Manullang (2004:4) 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 Manulang 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 (2001:12) mengartikan strategi dengan tujuan pembelajaran agar pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa, dan berhasil secara efektif. Friedmen, Hersyey, Linda, and Amoo (2002:6) lebih spesifik menjelaskan bahwa untuk membuat pembelajaran menjadi efektif, guru dapat menempuh berbagai strategi termasuk menggunakan humor dalam pembelajaran.

Ada beberapa strategi yang dapat dilakukan guru untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Reigeluth (1983:52) membagi strategi pembelajaran menjadi 3 (tiga) aspek yaitu; (1) strategi pengorganisasian, (2) strategi penyampaian dan (3) strategi pengelolaan. Strategi pengorganisasian merujuk bagaimana pembelajaran itu diberikan dan bahan ajar disajikan. Strategi 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 (2003:32) 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.

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. Dalam konteks penelitian ini, strategi pembelajaran 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 (2000:4) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan isi, memudahkan proses belajar. Pengertian tersebut di atas juga didukung Berk (1998:72) 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 (2000:120) 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 diistilahnya 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, 1994:87). Pernyataan Dryden dan Vos dan Jensen dapat diartikan bahwa menerapkan suatu strategi yang tepat dalam pembelajaran, memungkinkan tercapainya efektifitas 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 (1999:14) 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 efektifitas 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 (1999:15) adalah konteks menata panggung belajar terkait dengan empat aspek: (1) suasana, (2) landasan, (3) lingkungan, dan (3) rancangan. Satu di antara empat konteks panggung

belajar tersebut dijelaskan DePorter bahwa suasana kelas mencakup 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, tempat yang dituju para siswa dengan senang hati, bukan karena keterpaksaan.

DePorter, Reardon dan Singer (1999:78) menggambarkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan menata suasana kelas sebagai berikut: (1) Menata lingkungan kelas, agar dapat dengan baik mempengaruhi kemampuan siswa untuk berfokus dan menyerap informasi. (2) Peningkatan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual, sementara poster afirmasi yang lucu dan mengandung humor 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.

#### **D. Humor dan Pembelajaran**

Humor dan pembelajaran memang dirasakan masih sangat langka dibahas dalam konteks ilmiah dan akademis di Indonesia. Karena itu sumber-sumber referensi asing (berbahasa Inggris) lebih mendominasi dibanding bahan bacaan berbahasa Indonesia yang jumlahnya masih sangat terbatas.



### **a. Pengertian Humor**

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan” (James Dananjaya, 1999:10). “Arti ini berasal dari doktrin ilmu faal kuno mengenai empat macam cairan, seperti darah, lendir, cairan empedu dan cairan empedu hitam. Keempat cairan tersebut untuk beberapa abad dianggap menentukan temperamen seseorang” (Friedmen,2002:13).

Sheinowizt (1996:1) menyatakan; “humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur. Humor dapat juga diartikan suatu kemampuan untuk menerima, menikmati dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil/aneh yang bersifat menghibur.

James Dananjaya (199:12) lebih lanjut menyatakan bahwa humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya, merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa. Terjadinya hal ini menurut Dananjaya, karena sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan disebabkan kejutannya, keanehannya, ketidakmasukakalannya, kebodohnya, sifat pengecohannya, kejanggalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya dan lain-lain.

Dengan demikian yang dimaksudkan dengan humor adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang menggelitik siswa untuk tertawa. Sisipan humor yang diberikan dapat berbentuk anekdot, cerita singkat, kartun, karikatur, peristiwa sosial, pengalaman hidup atau lelucon-lelucon yang bersifat mendidik yang dapat merangsang terciptanya suasana riang, rileks dan menyenangkan dalam pembelajaran.

### **c. Humor dalam Pembelajaran**

Teknik menggunakan humor dalam memeriahkan pembelajaran merupakan tradisi kuno Babylonian Talmud, yaitu dari seorang guru Talmudic yang hidup sekitar 1700 tahun yang lalu. Guru-guru tersebut menyatakan sesuatu yang bersifat humoris sebelum memulai pembelajaran dengan para muridnya dan kemudian mereka tertawa,

setelah itu baru mereka memulai pembelajaran. Rabbi Meir, guru Talmudic lainnya yang ahli dalam dongeng menjalankan pembelajaran dengan banyak perumpaan, menggunakan humor sebagai selingan dalam pembelajaran. Guru-guru tersebut sangat yakin akan nilai positif humor dalam pendidikan, bahkan dalam pembelajaran etika dan agama sekali pun.

Humor dapat menghindarkan seseorang dari rasa bosan yang berlebihan. Cooper dan Sawaf (1999:189) menyatakan bahwa humor seorang guru mendorong anak-anak untuk selalu ceria dan gembira serta tidak akan lekas merasa bosan atau lelah. Kemudian Staton (1978:29) juga mengemukakan bahwa cerita yang dianggap penting atau kecakapan mempergunakan kesempatan yang tepat untuk menyisipkan humor secara bijaksana sepanjang pemberian pelajaran, akan mendorong siswa untuk tidak bosan-bosannya mengikuti pelajaran tersebut.

Oleh karena itu kata Staton, ketika suasana kebosanan sudah mulai tampak di dalam kelas, hendaknya guru segera berupaya untuk mengembalikannya ke suasana yang menyenangkan dan rileks. Strategi yang dianggap ampuh untuk mengembalikan suasana tenang adalah dengan selingan cerita lucu dan humor.

Shor and Freire (2001:213), menyatakan bahwa subjektivitas sangat melekat dengan humor dan perasaan, baik yang disajikan lewat idiom kritis maupun ungkapan santun. Humor membantu momen belajar menjadi "nyata" dan ini merupakan sebuah kualitas yang mampu membalik pengalaman sekolah buatan (artifisial). Siswa umumnya senang berhubungan dengan guru yang menghibur (yang mampu membanyol untuk menarik perhatian). Selain itu siswa juga harus membangun humor dari dirinya sendiri dalam memahami bahan ajar yang dipelajarinya.

"Humor dapat mengkomunikasikan rasa suka atau tidak suka dan dapat menggunakan humor untuk mengekspresikan perasaan positif atau negatif tentang orang lain" (Shapiro, 1997:13). Pada gilirannya komunikasi yang terbuka antara guru dan siswa, memungkinkan siswa dapat menanyakan suatu persoalan yang sulit dipecahkan dan guru dengan



cepat dapat mengetahuinya sekaligus membantu mencari pemecahannya. "Dengan humor kita dapat menikmati proses kerja yang memerlukan pemikiran serius seperti menilai, memecahkan masalah dan mengambil keputusan" (Cooper & Sawaf, 1999:84).

Brotherton (1996:78), memberikan alasan bahwa menggunakan humor di ruang kelas berdampak sangat baik terhadap pikiran positif siswa. Dampak tersebut termasuk faktor komunikasi dan efek kemanusiaan dari humor pada citra seseorang. Berk (1998:80) menyatakan bahwa humor memiliki kemampuan untuk mengurangi kegelisahan siswa, meningkatkan kemampuan belajar, dan meningkatkan kepercayaan diri. Humor juga dapat lebih mendorong siswa untuk menciptakan suasana belajar dan sangat bermanfaat digunakan di ruang kelas.

Flowers (1995:12) menyatakan bahwa ada keuntungan yang signifikan untuk menggunakan humor di ruang kelas. Manfaat humor mencakup mengurangi "stress", meningkatkan motivasi, mengurangi jarak secara psikologis antara guru- siswa, dan meningkatkan kreativitas.

Perlunya seorang guru memiliki sifat penggembira juga dikemukakan oleh Lighthart (1951:23) dalam bukunya *Pelik-pelik Pendidikan*. Lighthart menyatakan: "Seorang guru hendaklah memiliki sifat suka tertawa dan suka memberi kesempatan tertawa kepada murid-muridnya. Artinya suka tertawa merupakan sifat guru yang sangat di harapkan. Bahkan guru diharapkan dapat menciptakan suasana riang di dalam kelas, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk tertawa secara bersama-sama pada saat yang tepat.

"Jika kelas merupakan lingkungan yang hidup, kreatif dan penuh tawa, maka murid dari segala usia memiliki saluran keluar alamiah dimana keingintahuan mereka berkembang" (Loomas dan Kolberg, 1993:153).

Selanjutnya Boerman (2000:60), menyatakan bahwa tiap guru yang sukses, hendaknya mempunyai persediaan ilustrasi-ilustrasi yang bersifat humor (jenaka) atau memiliki kepandaian berkelakar, sehingga ia dapat menghidupkan suasana apabila pelajaran itu kurang menarik.

Dari pendapat di atas sekurang-kurangnya ada empat manfaat humor dalam pembelajaran yaitu: (1) membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik, (2) mengurangi "stress, (3) membuat pembelajaran menjadi menarik, (4) meningkatkan daya ingat suatu materi pelajaran.

### **1) Humor Membangun Hubungan dan Meningkatkan Komunikasi**

Efektifitas belajar sering dipengaruhi oleh interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Interaksi dan komunikasi yang baik dan lancar antara guru dan siswa dapat meningkatkan efektifitas belajar. Materi yang membosankan dan sulit dipahami, jika dikomunikasi dengan bahasa yang lebih mudah dipahami akan memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajarinya. Interaksi yang baik antara guru-siswa akan memperdekatkan jarak secara psikologis antara keduanya dan dapat memperlancar proses transformasi pelajaran dari guru kepada siswa.

Humor dapat digunakan untuk membangun hubungan dan memperkuat komunikasi antara seseorang dengan lainnya, termasuk hubungan guru dan siswa. Hill (1996:103), mengungkapkan bahwa sebagian besar kegagalan bukan karena ketidakmampuan dalam bekerja, tetapi karena kurang berhasilnya dalam membangun hubungan dan komunikasi. Hasil penelitian Friedman telah membuktikan bahwa ketidakberhasilan dalam bekerja bukan hanya disebabkan karena ketidakmampuan dalam bekerja. Selanjutnya ia mengatakan:

*"According to a 1995 Robert Half International Survey, only 15 percent of workers are fired because of incompetence. The other 85 percent are fired because of their inability to communicate and get along with their colleagues"* (Friedman et.al. 2002:3).

Brotherton (1996:2) menemukan bahwa humor dapat mendorong produktifitas. Dalam tulisannya ia menyatakan :*"humor boosted employee morale and thus led to improved produktivity in the workplace"*. Selanjutnya ia menyatakan bahwa humor di tempat kerja dapat membantu membangun hubungan dan memudahkan komunikasi.



Humor juga dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan pembelajaran di dalam kelas dan terlihat sebagai alat kunci keberhasilan guru dalam mengajar. Bryant, Comisky, and, Zillmann (1980) menyatakan; *"found a positive correlation between use humor in a classroom and students' evaluations of their teachers on appeal and general effectiveness"*. Selanjutnya ia menyatakan beberapa studi menunjukkan bahwa "sense of humor" adalah salah satu sifat guru terpenting yang paling disukai siswa. Humor dapat mempermudah guru melakukan pendekatan kepada siswa dalam membangun kerjasama antar keduanya.

## **2) Humor Sebagai Alat Pengurang 'stress'**

"Stress" sering muncul dalam diri siswa akibat berbagai faktor yang sulit dihindari. Tugas pelajaran yang terlalu banyak dapat menimbulkan siswa *stress*. Lingkungan belajar yang kurang kondusif juga akan menyebabkan peserta didik tidak merasa nyaman dan akhirnya mengalami *stress*. Tekanan-tekanan dari keluarga, guru dan lingkungan bisa memicu munculnya *stress*. Pelajaran yang memiliki abstraksi tinggi seperti matematika sering menimbulkan kejenuhan pada siswa. Bahkan gaya mengajar guru pun bisa mendatangkan *stress* pada peserta didik, jika penampilan guru tidak sesuai dengan harapan siswa. Karena itu mengurangi *stress* dalam pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan efektif.

Pendapat yang mendukung juga dikemukakan Berk (1998:80), menjelaskan bahwa munculnya ketegangan tersebut disebabkan oleh berbagai macam sebab. Bisa saja karena terlalu lama menghadapi pelajaran yang sama atau dapat juga karena penampilan guru yang kurang menarik (suka marah, kurang bersahabat dll). Tidak jarang juga karena murid dijejali dengan tugas-tugas yang terlalu banyak dan berat. Bahkan amat sering ketegangan itu muncul sesaat sebelum ujian dan dalam pelaksanaan ujian. Kondisi belajar yang penuh ketegangan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Friedmen, et al. (2002:9) menyatakan; *"humor is especially important before examinations when students are often stressed out."* Biasanya ketegangan ini muncul saat siswa akan menghadapi ujian yang selalu berpikir tentang pertanyaan yang akan muncul nantinya. Misalnya tentang berapa banyak pertanyaan atau soal yang akan diberikan guru, berapa nilai setiap soal dan jika gagal apa risikonya. Ketika ketegangan seperti ini muncul, maka humor dapat memberi pertolongan pengurang stres itu.

Berk (1998:82) menemukan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat humoris ternyata dapat mengurangi ketegangan siswa dalam ujian. Hasilnya ternyata mengembirakan di mana pada tingkat tertentu lebih banyak siswa yang dapat menjawab dengan benar soal yang diberikan dibandingkan dengan siswa yang mengalami stres sebelum ujian. Selanjutnya Berk menyarankan ;

*"...strategies for injecting humor into exams, one of which is to add an irrelevant choice to some question of the multiple-choice test. The choice would be so outrageously funny that no student would possibly consider it a correct answer".*

Saran Berk tentu bukan saja menambahkan pilihan ganda yang paling tidak masuk akal, tetapi dapat pula dalam bentuk petunjuk pengisian sebelum mengerjakan soal dengan cara-cara yang mengundang tawa atau senyum siswa.

### **3) Humor Membuat Pembelajaran Menjadi Menarik**

Humor dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, karena adanya interaksi yang menyenangkan antara guru dan siswa. Whisonant (1998) dan Treft & Blakeslee (2000) dalam Friedman (2002:2), menyatakan bahwa humor telah meningkatkan kehadiran siswa pada kelas yang membosankan. Selanjutnya ditambahkan, *"You might tell your students: "Education is the only paid-for commodity regarding which, the less you provide, the happier the customer"*. Mata pelajaran yang dianggap lebih abstrak seperti matematika dan statistik yang membosankan ternyata dengan memasukkan humor dapat dibuat lebih menarik.



Treft & Blakeslee dalam studinya yang berhubungan dengan pembelajaran perpustakaan menemukan bahwa humor adalah suatu cara terbaik membuat materi pelajaran yang membosankan menjadi lebih menarik bagi siswa dan para guru. Friedman, Halpern, and Salb (1999:2) memperlihatkan bagaimana anekdot yang bersifat humoris dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### **4) Humor Memperkuat Daya Ingat Suatu Informasi**

Selain dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, humor tertentu juga dapat meningkatkan ingatan jangka panjang. Korobkin (1988:60) menemukan bahwa informasi di ruang kelas akan lebih mudah diingat bila ditampilkan dalam bentuk-bentuk yang bersifat humoris. Beberapa studi dalam bidang iklan telah mencatat bahwa humor merupakan alat yang paling efektif untuk memperkuat dalam mengingat kembali suatu pesan iklan. Misalnya Stewart and Furse dalam Friedman (1996:3), dalam suatu studi yang menyatakan bahwa analisis terhadap 1059 komersial dalam 150 element ditemukan korelasi yang sangat tinggi antara humor dan mengingat kembali pesan komersial. Suatu studi yang dilakukan oleh ASI Corporation menemukan bahwa pesan komersial yang bersifat humoris dapat mengingat kembali 17 persen lebih tinggi daripada rata-rata pesan komersial lainnya.

"Humor juga merupakan salah satu cara untuk membangkitkan perhatian dan memperkuat kemampuan untuk mengingat kembali informasi dalam pembelajaran" (Powell dan Andresen,1995) dikutip dari Sheinowitz (1996:4). Menurut Friedman at. al (2002), setelah beberapa tahun meninggalkan pelajaran, siswa akan meninggalkan banyak hal yang diajarkan kepada mereka, tetapi mereka mengingat metode bersifat humoris yang digunakan untuk mengilustrasikan masalah-masalah penting dalam pembelajaran.

Karobkin (1988:61) mengklaim bahwa humor yang digunakan dalam mengajarkan materi dari subjek yang relevan dapat menyimpan atau mengingat konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran dalam waktu yang lama. Edward and Gibboney (1992:15) menyarankan

bahwa humor di dalam kelas akan lebih efektif jika hal itu membantu membuat konsep tersebut menjadi lebih jelas dan akan bertahan sangat lama dalam ingatan pada subjek yang relevan.

#### **e. Jenis Humor dalam Pembelajaran**

Sheinowitz (1996:3) menyatakan bahwa guru memiliki keterampilan yang dapat dikembangkan termasuk menggunakan teknik humor sebagai suatu strategi pembelajaran. Dapat dipahami bahwa guru adalah seorang pelaksana. Karena itu ia dapat menggunakan berbagai upaya yang memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Merencanakan penggunaan humor dalam pembelajaran salah satu diantaranya. Sheinowitz membagi rancangan humor untuk pembelajaran dalam dua jenis (1) *planned humour*, (2) *unplanned humour*.

##### **1) Planned Humour**

*Planned humor* adalah humor yang direncanakan untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan terpicunya keinginan tertawa pada peserta didik. *Planned humour* tidak mengharuskan guru menjadi seorang pencipta, perancang humor dan menguasai teknik humor yang baik. Bahkan di sini tidak diperlukan persyaratan bagi guru memiliki "*sense of humour*" tinggi. Melainkan hanya diperlukan kemampuan untuk memilih dan meramu humor yang dianggap bermanfaat untuk menciptakan keriang dan kesenangan belajar dari berbagai sumber dalam berbagai bentuk. Cara merancang humor seperti ini, dapat dilakukan oleh semua guru tanpa kecuali.

Friedman, et.al (2002) menyatakan bahwa apabila guru ingin merancang humor untuk pembelajaran dapat menggunakan; (1) gambar kartun, (2) cerita singkat yang lucu, (3) karikatur, (4) film kartun, (5) pernyataan lucu, dan lain-lain. Sementara itu Sheinowitz (1996) menganjurkan untuk menggunakan; (1) cerita lucu, (2) pertanyaan dengan jawaban lucu, (3) film kartun, (4) menulis kembali teks dengan



lucu, (5) membuat plesetan kata menjadi lucu. Berk (1996) memperkaya lagi dengan menggunakan; (1) materi yang bersifat humor dalam silabus, (2) contoh-contoh yang lucu dalam kelas, (3) beberapa soal yang lucu, (4) menyelipkan hal yang lucu dalam materi ujian.

Penggunaan humor di atas tentu dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi kelas atau sekolah dan kemampuan guru. Film kartun misalnya, hanya dapat dinikmati melalui pemutaran film tersebut di hadapan para siswa pada waktu yang tepat. Sedangkan karikatur berbentuk transparansi dapat ditayangkan dengan menggunakan OHP atau gambar yang lebih besar ditempel di depan kelas. Cerita singkat yang lucu dapat dimainkan oleh beberapa orang siswa dalam bentuk dialog. Contoh yang lucu dapat dilakukan dengan menceritakan kembali kepada siswa.

## **2) *Unplanned Humour***

*Unplanned Humour* adalah humor yang tidak direncanakan. Humor ini muncul secara spontan baik yang bersumber dari guru maupun murid. Humor ini bersifat spontanitas dan dipicu oleh berbagai aktifitas dalam pembelajaran. *Unplanned Humour* sedikit lebih sulit dibandingkan "*planned humour*" terutama bagi guru yang tidak memiliki "*sense of humour*" yang cukup tinggi. Namun menurut Sheinowitz (1996), humor ini sangat membantu siswa di ruang kelas. Lebih lanjut ia menyatakan bahwa dalam *unplanned humour*, guru dituntut untuk mengeksplorasi dan berimprovisasi pada setiap peluang yang memungkinkan terciptanya humor.

## **E. Kesimpulan**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pemberian 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 adalah merancang waktu jeda strategis dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan yaitu sisipan humor.

Penggunaan humor dalam pembelajaran dapat membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi, pengurang 'stress', membuat pembelajaran menjadi menarik, memperkuat daya ingat suatu informasi. Penggunaan humor dapat dipilih "*planned humor*" atau "*unplanned humor*" sesuai dengan potensi yang dimiliki guru.

Penggunaan humor yang tepat akan mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan. Suasana menyenangkan akan berkontribusi terhadap optimalisasi otak neo-korteks dalam memproses informasi dan pada akhirnya akan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Karena itu, gunakan humor yang berkualitas untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi dengan para siswa.



## DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- 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.
- Boerman-Cornell, W. 2000. "Humour Your Students". *Education Digest*. 65(5), 56-62.
- 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 Psychology*, 72, 511-519. [www.amstat.org/publications/jse/v10n3/bryant.html](http://www.amstat.org/publications/jse/v10n3/bryant.html) diakses 5 Desember 2003.
- DePorter, Bobbi., Reardon Mark., Singer-Nouri, Sarah. 1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Dhoroty, Lynn. 1991. *The ACT Aproach: The Artful Use of Suggestion for Integrative Learning*. Bremen. Germany: PLS Verlag.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta : Penerbit Kaifa.
- 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](http://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.
- James Danandjaya. 1999. *Humor dan Rumor Politik Masa Reformasi*. Depok: Permata Ad.
- 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](http://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.
- Mc. Ghee, Paul. 1996. *Health & Amuse System Humor as Survival Training*. New York: Kendall - Hunt.
- 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/ep9\\_1011.htm](http://mop.ort.il/ortmine/e-publish/ep9_1011.htm)) diakses 20 September 2002.