

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN HUMOR

Makalah

Disajikan Pada Seminar Internasional Pendidikan dalam Pendekatan
Budaya Indonesia - Malaysia

22-4-2010
HD 1
Kt
234/Hd/2010-5-100
371.3 Par: 5.1.



Oleh,

Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
Dosen FIP Universitas Negeri Padang

PANITIA SEMINAR INTERNASIONAL
PENDIDIKAN DALAM PENDEKATAN
BUDAYA INDONESIA-MALAYSIA
TANGGAL 12-13 FEBRUARI 2009
KERJASAMA UNP - UPM

Kerjasama

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI PADANG.
DENGAN
FAKULTI PENGAJIAN PENDIDIKAN UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA
di UNP Padang Sumatera Barat, 12 s/d 13 Februari 2009

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 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, 1994:87). 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 dikomunikasikan 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.

Friedman, 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

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 diakses 5 Desember 2003.
- DePorter, Bobbi., Reardon Mark., Singer-Nouri, Sarah. 1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Dhoroty, Lynn. 1991. *The ACT Approach: 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 University 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.
- 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 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) diakses 20 September 2002.

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

NO. DAFTAR	: 22-4-2010
NO. SURAT/KEADA	: HD /
KOLEKSI	: kt
NO. BUKU/ISSN	: 232/Hd (2010-5-10)
NO. STAMPA	: 371-3 Par 8-1

STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN*

Oleh : Darmansyah**

I. Pendahuluan

Guru merupakan komponen terpenting dalam suatu sistem pembelajaran. Guru adalah satu di antara beberapa faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar. Karena itu, penguasaan kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian mutlak diperlukan agar guru dapat memainkan peran optimal sebagai fasilitator pembelajaran berkualitas dalam setiap praktik pembelajaran. Guru diharapkan senantiasa memberikan peluang agar peserta didik mampu "mengorkestrasi" berbagai potensi yang dimilikinya, sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Akan tetapi tidak semua guru mampu memberikan yang terbaik bagi murid-muridnya. Masih ada guru yang mengajar seadanya tanpa memiliki kompetensi memadai dan profesionalitas yang tinggi. Hal ini selain berdampak langsung terhadap kualitas proses pembelajaran, juga akan menimbulkan suasana kurang kondusif dalam belajar. Pada gilirannya suasana yang tidak kondusif dan kurang menyenangkan, memicu timbulnya stres di kalangan siswa yang akan berdampak rendahnya capaian hasil belajar. Kondisi inilah yang disinyalir akhir-akhir ini merebak dalam pembelajaran di sekolah-sekolah kita terutama di Sumatera Barat.

Rendahnya kemampuan guru kita dalam menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan bagi siswa sangat terasa pada mata pelajaran yang dianggap sulit dan memiliki abstraksi tinggi misalnya kelompok IPA. Penelitian Herman Nirwana (2003) mengungkapkan bahwa banyak siswa yang tidak mengikuti pelajaran pada beberapa SMA di Sumatera Barat secara serius dari awal sampai berakhirnya pelajaran. Di antara empat mata pelajaran yang diteliti (fisika, kimia, bahasa Inggris dan matematika), ternyata mata pelajaran matematika menempati urutan paling banyak siswa yang 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 dan membosankan.

Setelah diamati lebih jauh, ternyata selain karena karakteristik bidang studinya, faktor penyebab rendahnya partisipasi belajar siswa di dalam kelas adalah ketidakmampuan guru menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan di dalam kelas. Guru tidak cukup cerdas dalam memahami keinginan dan kesenangan siswa dalam belajar. Ketidaksenangan siswa terhadap mata pelajaran tersebut lebih dominan disebabkan karena interaksi yang dibangun guru dengan siswa kurang berkualitas. Suasana seperti ini dipastikan berdampak negatif terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Oleh karena itu, 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 digunakan untuk berpikir. Karena itu, suasana belajar menyenangkan merupakan upaya yang harus terus-menerus diciptakan guru dalam setiap pembelajaran. Makalah ini akan membahas lebih dalam kenapa pembelajaran harus menyenangkan dan indikator apa yang harus diperhatikan guru dalam menerapkannya.

* Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Matematika VI di FMIPA UNP tanggal 11 Agustus 2008

**Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP dan Pascasarjana UNP

II. Pengertian Strategi Pembelajaran Menyenangkan

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 efektifitas proses dan hasil belajar. Pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran diarahkan pada berbagai komponen yang disebut sistem pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah peserta didik, guru, kurikulum/isi pelajaran, strategi/metode, media, fasilitas, manajemen, dana, orangtua, dan masyarakat atau lingkungan.

Pendapat yang lebih spesifik tentang strategi pembelajaran dikemukakan oleh Romiszowski (1981) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, menyangkut rencana, taktik dan latihan. Mendukung pendapat tersebut Abizar (1995) menyatakan bahwa strategi pembelajaran diartikan sebagai pandangan yang bersifat umum untuk menentukan metode yang akan dipakai dalam pembelajaran dengan tujuan utama agar pemerolehan pengetahuan oleh siswa lebih optimal. Jadi, yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih metode pembelajaran, sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih efektif. Artinya bahwa strategi pembelajaran merupakan strategi pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran dengan hasil optimal.

Sedangkan menurut Bobbi DePorter (2000), 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) 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 diistilahnya sebagai konteks menata panggung belajar. Dapat diartikan bahwa menerapkan suatu strategi yang tepat dengan suasana menyenangkan dalam pembelajaran memungkinkan tercapainya efektifitas pembelajaran yang lebih baik.

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 efektifitas pembelajaran. Di lingkungan seperti inilah siswa dapat beranjak ke keadaan prima, mau bertanggung jawab, saling mempercayai, dan tempat yang tanpa batas untuk mencapai apapun.

III. Pemrosesan Informasi

Romiszowski (1981), mengemukakan bahwa apabila suatu bahan informasi telah dikaitkan dengan suatu sistem pembelajaran, maka harus ditetapkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Di sekolah-sekolah, tujuan pembelajaran telah dicantumkan dalam kurikulum berupa tujuan kurikuler dan tujuan pengajaran umum. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu proses yang disebut proses pembelajaran. Yakni proses komunikasi informasi yang timbul dari interaksi guru yang mengajar dan isi bahan pengajaran dengan

siswa yang belajar. Peranan guru dalam proses ini adalah menyajikan informasi bahan ajar, mengarahkan dan menuntun kegiatan belajar-mengajar siswa. Dengan demikian peranan siswa adalah sebagai penerima informasi yang dipelajarinya sesuai dengan arahan dan tuntunan guru.

Pemrosesan dan penyimpanan informasi terjadi antara stimulus dengan respons. Hal ini berarti sistem otak yang kompleks berada antara stimulus dan respons tersebut harus ditembus. Otak manusia merupakan organ yang memiliki fungsi-fungsi utama untuk secara aktif mencari, memilih, menyusun, dan memanggil kembali pada saat diperlukan serta memanfaatkan informasi tersebut.

Dalam suatu proses belajar, informasi yang telah berhasil dihayati harus dapat disimpan sebagai pengetahuan dan sewaktu diperlukan dapat digunakan kembali. Jika materi yang dipelajari itu tidak dapat disimpan dan digunakan kembali pada pengalaman belajar berikutnya, maka pengalaman belajar itu hilang kembali, sehingga proses belajar tidak akan menghasilkan apa-apa. Kemampuan menyimpan dan memanggil kembali informasi yang dipelajari disebut memori.

Teori pemrosesan informasi menggambarkan bagaimana informasi dapat diproses, disimpan dan dipanggil kembali. Untuk maksud itu, Gagne (1986) mengemukakan teori pemrosesan informasi yang mempostulatkan sejumlah struktur internal dalam otak manusia. Menurutnya informasi diterima dan diproses melalui sederetan memori yang diawali dari memori ikonik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang.

Memori ikonik merupakan memori yang memproses informasi sampai pada syaraf penerima. Seterusnya informasi memasuki memori jangka pendek dalam bentuk visual atau verbal. Setelah sampai ke memori jangka pendek pada umumnya informasi itu diubah ke dalam bentuk akustik. Kemudian informasi itu diteruskan ke memori jangka panjang dan disimpan dalam bentuk yang bermakna tersusun sebagai unsur-unsur struktur kognitif.

Apabila informasi yang sampai pada memori ikonik tidak diperhatikan siswa, maka informasi itu akan hilang dari memori ikonik sehingga tidak ada informasi yang dapat diteruskan ke memori jangka pendek. Oleh karena itu, perhatian

merupakan proses kontrol yang menentukan apakah informasi dapat dipindahkan dari memori jangka pendek. Ke memori jangka panjang.

Hilgard dan Atkinson (1979) mengemukakan bahwa perhatian merupakan pemusatan persepsi untuk meningkatkan kesadaran. Persepsi merupakan proses bagaimana seseorang menjadi sadar akan adanya benda, sifat, atau hubungan yang diperolehnya melalui penginderaan. Bagian informasi yang dapat dihayati merupakan hasil seleksi dari penerima informasi yang kemudian disusunnya dalam bentuk obyek, kategori obyek, atau hubungan antar obyek. Di samping ketiga sifat utama persepsi yaitu relatif, selektif, dan tersusun, persepsi juga tergantung pada ciri obyek, konteks, dan pengalaman masa lampau.

Selain adanya ketergantungan persepsi terhadap proses kognitif seperti ditunjukkan tersebut, persepsi juga tergantung pada kemampuan-kemampuan afektif yang dimiliki siswa seperti **motivasi, sikap, dan kecenderungan-kecenderungan**. Kemampuan-kemampuan afektif ini menempatkan suatu tempat dalam otak yang disebut sistem limbic. Fungsi utama dari sistem limbic ini adalah sebagai pencetus bekerjanya memori jangka pendek dan memori jangka panjang.

Selanjutnya Kurfiss (1981) mengemukakan bahwa para ahli psikologi sependapat bahwa stimulus eksternal itu dapat menjadi motivator yang aktif, bila stimulus itu bermakna bagi siswa, yang terbentuk melalui hubungan yang menyenangkan dengan keadaan internal siswa. Ini berarti bahwa keadaan internal siswa dipengaruhi oleh stimulus eksternalnya.

Tarpy dan Mayer (1978) menyebutkan bahwa terdapat proses kontrol dalam memori jangka pendek dan siswa berusaha menyatukan informasi tersebut dengan struktur kognitifnya. Struktur kognitif sering disebut juga sebagai skemata atau pengetahuan awal yang berada dalam memori jangka panjang sebagai landas data. Dengan kenyataan ini memori jangka pendek memainkan peran yang sangat penting dalam pemrosesan informasi. Memori jangka pendek disebut juga memori kerja. Resnick dan Ford (1981) mengemukakan bahwa dalam memori kerja inilah proses berpikir terjadi. Melalui pemrosesan oleh memori kerja,

dan intuisi. Otak ini adalah otak berpikir dan merupakan 80% dari otak manusia. Otak ini dapat bekerja efektif dalam belajar bila sebelumnya otak mamalia mendapat stimulus dengan suasana menyenangkan, gembira dan rileks.

Implementasinya dalam pembelajaran dapat dihubungkan dengan konsep ketiga otak di atas (otak triune) dikemukakan Dr. Paul Maclean (2004) bahwa pada otak reptil seseorang tidak bisa berpikir karena yang berperan di sini adalah insting atau cara berpikir dan bertindak yang terbentuk berdasarkan latihan. Otak reptil akan aktif bila seseorang merasa takut, stres, terancam, marah, kurang tidur atau kondisi tubuh dan pikiran lelah. DePorter & Hernacki (2000) menjelaskan bahwa ketika seseorang dalam keadaan tegang, stres, takut pada saat ujian maka pikirannya dapat menjadi kosong, tidak mengingat apa-apa yang dipelajari sebelumnya.

Otak mamalia berperan dalam mengatur kebutuhan akan keluarga, strata sosial dan rasa memiliki. Otak ini memberikan arti pada suatu emosi atau kejadian dan juga berperan dalam mengendalikan sistem kekebalan tubuh, hormon serta memori jangka panjang. Sistem limbik yang terdapat pada otak mamalia berperan sebagai saklar untuk menentukan otak mana yang aktif, otak reptil atau neo-corteks. Bila dalam keadaan tegang, stres, takut, marah, maka informasi yang diterima otak akan diteruskan ke otak reptil.

Enam jalur utama menuju otak terutama otak neo-cortex adalah melalui *apa yang kita lihat, apa yang kita dengar, apa yang kita rasakan, apa yang kita sentuh, apa yang kita baui, apa yang kita lakukan*. Keenam jalur utama ini tidak akan berfungsi dengan baik saat belajar apabila stimulus yang diterima secara eksternal tidak menyenangkan.

V. Kaitan Fungsi Otak dengan Proses Penyimpanan Informasi

Otak juga memiliki tanggung jawab terhadap fungsi yang berbeda-beda. Diamond (dalam Vos 2000) menguraikan tanggung jawab dan fungsi otak tersebut yaitu: Otak Neocortex (otak berpikir) berfungsi dalam hal: (1) berpikir intelektual, (2) penalaran, (3) perilaku waras, (4) bahasa, (5) kecerdasan yang

lebih tinggi. Otak Mamalia (sistem limbik) berfungsi dalam : (1) perasaan/emosi, (2) memori, (3) bioritmik, (4) sistem kekebalan. Sedangkan Otak Reptil (batang) berfungsi dalam tugas: (1) motor sensorik, (2) kelangsungan hidup, (3) "hadapi" atau "lari". Oleh karena itu, cara terbaik memungsi otak neocortex dalam berpikir dan belajar adalah dengan memberikan rangsangan yang nyaman dan menyenangkan. Otak menyimpan informasi dengan menggunakan asosiasi.

Belajar dan menyimpan informasi dalam pola-pola asosiasi yang kuat merupakan langkah pertama menuju pengembangan kemampuan otak yang belum termanfaatkan. Ini adalah salah satu kunci memperbaiki daya ingat mengasosiasikannya dengan sebuah citra yang kuat dan menggunakan satu atau lebih kemampuan otak. Metode asosiasi manapun yang digunakan, buatlah yang aneh, lucu dan emosional, karena 'filter' otak yang meneruskan informasi ke memori jangka panjang berhubungan erat dengan emosi. Hubungkan asosiasi dengan sebanyak mungkin indra, penglihatan, pendengaran, pembau, perasa, dan pengecap.

Kegiatan-kegiatan yang menyentuh emosi, seperti selingat musik, cerita-cerita lucu, humor dan lain-lain akan sangat membantu siswa dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi. Aktifitas belajar yang melibatkan emosi akan menjadikan informasi, mudah diingat, disimpan dan panggil kembali ketika diperlukan. Jika informasi diproses oleh otak dengan menggunakan banyak afirmatif yang lucu, menyenangkan dan melibatkan emosi secara intens, maka informasi tersebut dapat diingat dalam jangka panjang.

VI. Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan

Efektifitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai upaya. Pembelajaran menyenangkan merupakan satu di antara cara yang dapat dilakukan untuk mencapai efektifitas 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 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 efektifitas pembelajaran.

Berkaitan dengan hal di atas, Dryden and Vos (2000) memberikan rician bahwa interaksi haruslah positif, aman, mendukung santai/rileks, penjelajahan (*exploratory*), menggembirakan, dan gunakan humor. Lingkungan fisik perlu adanya penataan ruangan, jenis dan warna cat yang digunakan, penataan bebunga 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 yang sesuai. Lebih lanjut ia menyatakan; "guru adalah faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan siswa". Jadi, peran guru lebih dari sekedar pemberi ilmu pengetahuan. Guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator dan pengubah kesuksesan siswa.

Di antara tiga faktor lingkungan 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 belajar harusnyalah suasana yang penuh kegembiraan yang dapat membawa para siswa ke puncak prestasi.

Sependapat dengan pernyataan di atas, Walberg dan Greenberg (1993) mengemukakan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi 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 berprestasi" (DePorter & Hernacki, 2000). Keyakinan guru akan potensi

siswa dan kemampuan semua anak untuk belajar dan berprestasi merupakan satu hal yang penting diperhatikan. "Aspek-aspek teladan 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.

Guru menyenangkan adalah guru yang mendahulukan interaksi dalam lingkungan belajar, memperhatikan 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) menyatakan bahwa ada 10 sifat dan sikap guru yang paling disukai siswa yaitu :

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

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 sepatasnya.
10. Tidak sanggup menjaga disiplin di dalam kelas, tidak dapat mengontrol kelas dan tidak menimbulkan rasa hormat untuk dirinya.

Ketidaksukaan inilah yang sering mengganggu hubungan interaksi antara guru dan siswa. Keengganan siswa untuk berinteraksi dengan guru disebabkan oleh ketidaksenangannya. Ketidaksenangan ini pada gilirannya akan menurunkan motivasi, meningkatkan ketegangan, mendatangkan kejenuhan, menumpuk kebosanan, menghilangkan kegairahan siswa untuk belajar dan akhirnya akan bermuara pada rendahnya hasil belajar.

VII. Kesimpulan

Keberhasilan pembelajaran pada hakekatnya ditentukan oleh banyak faktor. Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi berbagai komponen yang ada dalam sistem pembelajaran. Komponen siswa sebagai penerima pesan dan guru yang berperan sebagai sumber penyampai pesan menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Namun di antara keduanya, komponen gurulah faktor penyebab paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Di sinilah pentingnya penguasaan guru terhadap berbagai kompetensi yang diperlukan untuk mendukung keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran berkualitas bagi peserta didiknya.

Berdasarkan uraian dalam pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan telah terbukti secara teoretis, empiris dan praktis mampu memberikan kontribusi yang berarti terhadap efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada para guru untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat, agar peserta didik kita terpicu dan terpacu dalam meraih prestasi terbaiknya..

DAFTAR PUSTAKA

- Abizar. 1995. *Strategi Instrusional: Latar Belakang Teori dan Penalarannya*. Padang : IKIP Padang Press.
- 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.
- Caine, R.N. and Caine, G. 1997. "Education on the Edge of Possibility". *Journal Association for Supervision and Curriculum Development*, Va, 159-160.
- DePorter, Bobbi., Reardon Mark., Singer-Nouri, Sarah. 1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Dhoroty, Lynn. 1991. *The ACT Approach: The Artful Use of Suggestion for Integrative Learning*. Bremen. Germany: PLS Verlag.
- Diamond, Marian .1988. *Enriching Heredity*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta : Penerbit Kaifa.
- 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.
- Herman Nirwana .2003. "Hubungan Tingkat Aspirasi dan Persepsi tentang Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Umum yang Berlatar Belakang Budaya Minangkabau dan Batak". *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Hilgard, R., Ernest and Atkinson, L., Rita. 1979. *Introduction to Psychology*. New York : Harcourt Jovanovich, Inc
- Mc. Ghee, Paul. 1996. *Health & Amuse System Humor as Survival Training*. New York: Kendall - Hunt.
- Nasution, S. 1982 . *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prayitno. 2002. *Hubungan Pendidikan*. Padang: Jurusan Bimbingan Konseling FIP UNP Padang.
- Reigeluth, Charles, M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Resnick B. Louren, Ford, W. Wendy. 1981. *Basic Concept of Elementary The Psychology of for Mathematics Instruction*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associate Publisher .
- Romiszowski, A., J., 1981. *Producing Instructional System*. London: Kogan Page.
- Shapiro, E. Lawrence. 1997. *Mengajarkan "Emotional Inteligent" pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Syaiful Bahri Djamarah. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tarpy, M., Roger and Mayer, E., Richard. 1978. *Foundation of Learning and Memory*. Glenview, Illinois : Scott, Foresman and Company.