

**PENGARUH PEMANFAATAN JEDA STRATEGIS MENGGUNAKAN
KARIKATUR HUMOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN MEKANIK OTOMOTIF
PADA PELAJARAN TEORI DI SMK NEGERI 2 SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Otomotif
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**MUHAMAD ATHURI
NIM. 65640.2005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PEMANFAATAN JEDA STRATEGIS MENGGUNAKAN KARIKATUR HUMOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN MEKANIK OTOMOTIF PADA PELAJARAN TEORI DI SMK NEGERI 2 SOLOK

Nama : Muhamad Athuri
NIM : 65640
Program studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

Padang, 17 Februari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Hasan Maksum, MT
NIP. 19660817 199103 1 007

Drs. M. Nasir, M.Pd
NIP. 19590317 198010 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Otomotif

Drs. Hasan Maksum, MT
NIP. 19660817 199103 1 007

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Otomotif
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pengaruh Pemanfaatan Jeda Strategis Menggunakan
Karikatur Humor Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI
Program Keahlian Mekanik Otomotif Pada Pelajaran
Teori di SMK Negeri 2 Solok**

Nama : Muhamad Athuri

NIM/BP : 65640/2005

Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Jurusan : Teknik Otomotif

Fakultas : Teknik

Padang, 17 Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Hasan Maksun, MT	1. _____
2. Sekretaris	: Drs. M. Nasir, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Drs. Darman, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Drs. Martias, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Drs. Daswarman, M.Pd	5. _____

ABSTRAK

Muhamad Athuri : Pengaruh Pemanfaatan Jeda Strategis Menggunakan Karikatur Humor Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Mekanik Otomotif Pada Pelajaran Teori di SMK Negeri 2 Solok.

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran terutama pada pelajaran teori di SMK adalah munculnya kejenuhan atau kebosanan, dan rendahnya motivasi siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar kurang optimal. Kondisi tersebut diperparah dengan persepsi siswa yang menganggap bahwa pelajaran praktik lebih penting dari pada pelajaran teori, padahal pelajaran praktik dan teori adalah satu kesatuan yang saling melengkapi. Selain itu, strategi yang diterapkan guru dalam mengajar cenderung monoton, kurang menarik dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan (1). Apakah terdapat pengaruh jeda strategis dengan karikatur humor terhadap hasil belajar, (2). Apakah jeda strategis dengan karikatur humor dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quase* eksperimen untuk melihat perbandingan hasil belajar yang menggunakan jeda strategis dengan karikatur humor dan tanpa jeda strategis. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif SMKN 2 Kota Solok yang terdaftar pada tahun ajaran 2008/2009 dan teknik penentuan sampel adalah *purposive sampling* dengan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI MO3 yang menggunakan jeda strategis dengan karikatur humor adalah sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI MO2 tanpa menggunakan jeda strategis sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Data yang diperoleh di analisis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa hasil belajar siswa menggunakan jeda strategis dengan karikatur humor memiliki nilai rata-rata (64.832) yang lebih tinggi jika dibandingkan siswa tanpa jeda strategis (55.156). Sedangkan dari perhitungan uji t adalah 3.66. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf signifikansi 0.5%. Selain itu, analisis lembar observasi tentang reaksi siswa pada saat pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen siswa tertawa (89.1%), tersenyum (86.8%), bertanya (39.3%), dan diam saja (1.81%). Pada kelas kontrol siswa tertawa (4.11%), tersenyum (5.97%), bertanya (2.31%), dan diam saja (83.54%). Jadi dapat disimpulkan bahwa jeda strategis dengan karikatur humor selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan di kelas.

Kata Kunci: *Jeda Strategis, Karikatur Humor, Menyenangkan*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr. Wb

Puji dan Syukur yang tak terhingga penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap kekuatan dan kesanggupan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Shalawat beriring salam penuh rasa rindu, penulis haturkan untuk Baginda Keharibaan Yakni Rasulullah SAW.

Proposal penelitian ini berjudul ” **Pengaruh Pemanfaatan Jeda Strategis Menggunakan Karikatur Humor Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Mekanik Otomotif Pada Pelajaran Teori Di SMK Negeri 2 Solok**”. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada pelajaran teori di SMK, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Dalam penulisan proposal penelitian, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Hasan Maksum, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Otomotif dan sekaligus pembimbing I
3. Bapak Drs. M. Nasir sebagai Pembimbing II
4. Seluruh staf dosen, tata usaha dan teknisi Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
5. Rekan-rekan dan adik-adik di Jurusan Teknik Otomotif dan Pusat Pengembangan Ilmiah dan Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Padang

(PPIPM UNP) yang selalu memberikan inspirasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.

6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga semua bantuan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Akhirnya, karena keterbatasan dan kekurangan penulis sangatlah mempengaruhi dalam mencapai tujuan penelitian ini. Maka dari itu penulis menyadari, penelitian ini belum sempurna apa yang idealnya. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. *Amiiin*.

Syukron Lakum, Jazakumullah Khairan Katsiran.
Assalamualaikum, Wr. Wb

Padang, 17 Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 6

C. Batasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah..... 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Kegunaan Penelitian..... 7

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Strategi Pembelajaran..... 9

B. Media Pembelajaran..... 12

C. Karikatur Humor 17

D. Jeda Strategis dan Humor dalam Pembelajaran..... 20

E. Hasil Belajar..... 24

F. Kerangka Konseptual 28

G. Hipotesis Penelitian 28

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Instrumentasi dan Teknik Pengumpulan Data	33
E. Prosedur Penelitian	40
F. Teknik Analisis Data	45

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	51
B. Analisis Data	53
C. Pembahasan.....	61

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	64
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah upaya pengkondisian sumber daya manusia sehingga mempunyai kemampuan untuk memberikan respon terhadap pengaruh kehidupan. Implementasi dari pendidikan tersebut adalah proses pembelajaran dengan berbagai bentuk serta aspek pembelajaran. Semua kegiatan yang dilakukan merupakan bentuk pertanggungjawaban atas kewajiban untuk meningkatkan kualitas diri dari generasi penerus kehidupan bangsa (Depdiknas, 2007). Dengan demikian, pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki keberdayaan, kecerdasan emosional yang tinggi dan menguasai keterampilan yang mantap dalam menghadapi globalisasi.

Seiring dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada era global ini, peran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam kancah persaingan pasar global dalam rangka menyiapkan tenaga menengah terampil, semakin menunjukkan *trend* yang kurang menggembirakan apabila ditinjau dari segi jumlah lulusan yang berkompeten (<http://id.wikipedia.org/wiki/smk>). Oleh karena itu, dalam mengantisipasi persaingan global, maka setiap siswa harus mempersiapkan diri agar memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berkualitas dalam rangka ikut berpartisipasi dalam persaingan dunia kerja. Akan tetapi,

kenyataan di lapangan menunjukkan tidak sejalannya dalam proses pembelajaran, dan sangat disayangkan bila kejadian tersebut hanya dapat dilihat tanpa disikapi.

Rendahnya mutu pembelajaran di SMK dipengaruhi oleh banyak faktor yang sangat kompleks. Pola pengembangan dan topik penyampaian materi oleh pendidik di kelas cenderung monoton dan masih dilakukan secara konvensional sehingga menimbulkan kejenuhan atau kebosanan. Selain itu, berbagai komponen yang terkait dengan pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, sehingga upaya apapun yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan harus diawali dan difokuskan pada usaha memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan mengoptimalkan semua komponen yang terkait di dalamnya.

Proses pembelajaran di SMK lebih menekankan pada peningkatan keterampilan siswa dengan memberikan materi pelajaran yang tidak hanya terbatas pada pelajaran teori, melainkan juga pelajaran praktik sesuai dengan program keahlian yang sedang ditempuhnya. Proses pembelajaran di SMK memang lebih menekankan pada pembelajaran secara praktis dibandingkan dengan pembelajaran secara teoritis. (<http://enewsletterdisdik.wordpress.com>).

Hasil observasi yang peneliti laksanakan di SMK Negeri 2 Solok terutama di kelas XI, menunjukkan bahwa sebagian besar persepsi siswa terhadap pentingnya pelajaran teori cenderung menurun, siswa menganggap bahwa pelajaran praktik lebih penting daripada pelajaran teori. Hal ini mengindikasikan bahwa pelajaran teori di SMK termasuk pelajaran

yang kurang disukai oleh siswa. Pada dasarnya, pelajaran teori dengan praktik adalah dua hal yang saling melengkapi, apabila pelajaran teori dengan praktik berjalan seimbang, maka pembelajaran akan mencapai hasil maksimal karena ketiga ranah dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dapat berfungsi optimal. Selain itu, berdasarkan pengamatan penulis, siswa juga kurang gairah dalam belajar ketika mengikuti pelajaran teori. Indikasi menurunnya gairah belajar tersebut dapat dilihat diantaranya yaitu: rendahnya kreatifitas, meningkatnya jumlah siswa yang izin keluar saat pembelajaran berlangsung dan tingginya persentase siswa yang tidak mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah.

Fenomena di atas, menunjukan bahwa siswa SMK kurang termotivasi ketika mengikuti pelajaran teori di kelas. Kurangnya motivasi tersebut dapat dipengaruhi berbagai komponen yang ada dalam sistem pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikasi, baik dari proses maupun capaian hasil belajarnya. Dari segi proses pembelajaran dapat dilihat, misalnya bagaimana siswa dapat menikmati pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Artinya, jika suatu pembelajaran berhasil membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, maka pembelajaran itu dapat dikatakan efektif.

Proses pembelajaran di SMK terutama pada pelajaran teori harus menggembarakan atau menyenangkan siswa, karena menurut Dryden, dkk (2000:213) "semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran begitu menyenangkan dan belajar akan lebih efektif bila siswa dalam keadaan gembira". Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut DePorter (2000:28)

bahwa "Kesenangan belajar 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* dapat aktif dan digunakan untuk berfikir dan merupakan 80% dari otak manusia".

Mengingat karakteristik siswa dengan perilaku belajar yang tidak begitu memuaskan, hal ini disebabkan oleh banyak faktor. Namun, menurut Dryden, dkk (2000:317) menyatakan bahwa "guru merupakan faktor yang paling dominan, karena peran guru sebagai aktivator, fasilitator, pelatih, motivator dan orkestrator akan sangat menentukan keberhasilan belajar seorang siswa". Karakteristik mata pelajaran teori di SMK merupakan pelajaran yang penuh dengan muatan kognitif, mengharuskan siswa bekerja keras dengan menggunakan strategi khusus untuk bisa membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran teori. Selain itu, pelajaran teori di SMK merupakan salah satu pelajaran yang diujikan secara nasional pada tahun 2009 ini, sehingga menuntut siswa untuk lebih menguasai secara teoritis setiap kompetensi mata pelajaran produktif yang terdapat dalam kurikulum.

Beranjak dari hal di atas, guru diharuskan untuk menguasai berbagai kompetensi yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu kompetensi yang kurang dikuasai guru adalah kemampuan merancang dan menerapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran, banyak guru yang tidak mampu mengorkestrasi berbagai potensi dan lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi tidak

efektif. Guru menerapkan pembelajaran yang monoton dan cenderung menimbulkan kebosanan dalam belajar, sehingga siswa tidak dapat menikmati pembelajaran dengan motivasi tinggi.

Suasana menyenangkan dalam pelajaran teori dapat diciptakan guru dengan merancang dan menerapkan berbagai strategi. Salah satu strategi yang dapat dipakai guru ketika mengajar adalah memanfaatkan jeda strategis menggunakan media pembelajaran secara optimal yaitu berupa humor. Jeda strategis merupakan istirahat sejenak dari kegiatan belajar dan mengisinya dengan kegiatan. Meskipun tidak semua guru memiliki sifat humoris dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam interaksinya dengan siswa. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi dengan merancang media yang tepat sehingga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan jeda strategis menggunakan karikatur humor. Hal ini dapat memberikan kegembiraan kepada siswa disaat mengalami penurunan konsentrasi setelah belajar selama 25-30 menit. Dengan demikian, siswa akan mengalami penyegaran dan berkonsentrasi kembali sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh motivasi dan pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar. Melalui penelitian ini penulis akan melihat bagaimana pengaruh pemanfaatan jeda strategis dengan karikatur humor dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran teori di SMK.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak sejalanannya proses pembelajaran di SMK terhadap tuntutan dunia industri atau dunia usaha
2. Permasalahan pendidikan itu bermula dari kurang efektifnya proses pembelajaran
3. Menurunnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran teori di SMK
4. Adanya persepsi siswa yang cenderung mengabaikan pelajaran teori dan lebih mengutamakan pelajaran praktik.
5. Kurangnya kompetensi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan kebosanan dalam belajar
6. Belum optimalnya peran guru memanfaatkan Jeda Strategis Menggunakan Karikatur Humor Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program keahlian mekanik otomotif Pada Pelajaran Teori di SMK Negeri 2 Solok.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini maka permasalahan akan dibatasi pada "Pemanfaatan Jeda Strategis Menggunakan Karikatur Humor Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Mekanik Otomotif Pada Pelajaran Teori di SMK Negeri 2 Solok".

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan jeda strategis menggunakan karikatur humor terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif pada pelajaran teori di SMK Negeri 2 Solok?
2. Apakah penggunaan jeda strategis menggunakan karikatur humor akan menciptakan suasana belajar menyenangkan bagi siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif pada pelajaran teori di SMK Negeri 2 Solok?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang:

1. Pengaruh penggunaan jeda strategis menggunakan karikatur humor terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif pada pelajaran teori di SMK Negeri 2 Solok
2. Pengaruh penggunaan jeda strategis menggunakan karikatur humor terhadap suasana belajar menyenangkan bagi siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif pada pelajaran teori di SMK Negeri 2 Solok.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru atau pengajar tentang strategi pembelajaran menyenangkan di kelas menggunakan karikatur humor

2. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama pada pelajaran teori di SMK
3. Sebagai bahan referensi bagi guru SMK dalam pelajaran teori terutama jurusan teknik otomotif untuk lebih mengembangkan pemanfaatan jeda strategis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Strategi Pembelajaran

Pengertian belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar merupakan suatu usaha untuk memperbaiki pola pikir dan merubah tingkah laku. Belajar akan membuat seseorang mampu memahami dan menguasai berbagai hal, baik berupa pengetahuan, sikap atau keterampilan.

Mengingat begitu pentingnya belajar dalam kehidupan, maka dibutuhkan proses belajar yang baik. Proses belajar sangat menentukan dalam pencapaian tujuan pengajaran, apakah seseorang siswa memahami materi yang diajarkan atau tidak. Proses belajar di sekolah membutuhkan metode-metode yang dapat memancing semangat siswa, sehingga termotivasi untuk belajar yang nanti akan bermuara pada tercapainya tujuan pengajaran. Proses belajar seperti ini menuntut guru untuk selalu berusaha menampilkan pelajaran dengan semenarik mungkin sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hal di atas, maka dalam pembelajaran yang menyenangkan di butuhkan suatu strategi oleh guru dalam mengajar untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Romiszowski (1981:276) mengemukakan bahwa “strategi adalah 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”. Sejalan dengan pendapat tersebut Reigeluth dalam Darmansyah (2006:7) menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar”. Jadi, strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian materi pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pada umumnya guru menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang kadangkala menimbulkan kejenuhan pada siswa. Strategi pembelajaran konvensional telah bertahun-tahun diterapkan guru dalam mengajar terutama pada pelajaran teori di SMK. Bahan pengajarannya yang telah tersusun dalam buku teks atau buku ajar yang telah yang diajarkan oleh guru sesuai dengan susunan dan strategi yang dirancang penulis buku. Menurut Alex Maryunis (1989) dalam purwanto (2007:32) “strategi pengorganisasian bahan lebih banyak ditentukan oleh para penulis buku tersebut, sehingga guru lebih sering menggunakan strategi konvensional seperti itu secara berulang-ulang dalam waktu yang cukup lama”.

Strategi penyampaian yang digunakan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk jeda dalam waktu tertentu selama proses pembelajaran berlangsung. Dryden, dkk (2000:297) menyatakan bahwa “guru hendaknya jangan menggunakan strategi konvensional yang monoton ketika proses pembelajaran berlangsung dalam kelas, melainkan dengan menggunakan

strategi yang menghadirkan kegembiraan di dalam kelas”. Meskipun pernyataan di atas tidak menyatakan secara jelas, tetapi dapat diartikan bahwa strategi pembelajaran konvensional merupakan strategi yang tidak memberikan peluang untuk terciptanya suasana menyenangkan.

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”.

Sejalan dengan pendapat di atas, DePorter, dkk (1999:14) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan itu adalah “kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan dimana emosi dihargai”. Pendapat tersebut diartikan bahwa bila guru mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan efektifitas pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu menggunakan humor, berinteraksi positif, aman, kondusif, dan santai atau rileks

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media berarti pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan Arsyad (2005: 3) menyatakan bahwa ”media biasa juga disebut sebagi mediator yang berarti penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua belah pihak dalam mengatur hubungan yang efektif”.

Beberapa penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa media berarti suatu perangkat yang digunakan sebagai perantara dalam suatu proses hubungan interaksi melibatkan berapa pihak. Ketika media digunakan dalam interaksi antara guru dan murid, media itu bisa dikatakan sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut Arsyad (2005: 4) menyatakan ”apabila sebuah media digunakan untuk membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran”.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan ke penerima pesan melalui media tertentu. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut lattuheru (2001:65), media pembelajaran adalah ”semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi

pembelajaran dari guru sebagai sumber dan siswa sebagai penerima informasi”.

Menurut para ahli bahwa media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam penagajaran yang pada dasarnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Ada dua pendekatan yang digunakan dalam usaha memilih media pengajaran, pertama dengan cara memilih media yang telah tersedia dipasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran. Kedua, memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu belajar terutama melalui indera penglihatan dan pendengaran. Sarana membantu proses belajar karena dapat mengkomunikasikan materi yang dapat diajarkan kepada siswa. Sasmita (2000:77) menjelaskan bahwa ”dalam proses pembelajaran media tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, namun juga sebagai perangsang timbulnya minat belajar siswa”. Media sangat berperan penting dalam meningkatkan minat belajar, sehingga dapat mempercepat proses pembelajaran dan membuatnya menjadi lebih menarik dan relatif mudah dipahami.

Tradisi lisan dan tulisan dalam proses belajar mengajar dapat diperkaya dengan berbagai media pengajaran, guru dapat menciptakan berbagai suasana baru dalam kelas menjdi lebih hidup. Media pembelajaran yang menyenangkan akan dapat membuat siswa belajar

dengan menyenangkan tanpa beban sehingga pelajaran mudah dipahami oleh siswa. Lebih lanjut Arsyad (2005: 4) memaparkan sedikitnya empat fungsi media dalam suatu proses pengajaran, yaitu:

- a) Fungsi Atensi; media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi Afektif; gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misal informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.
- c) Fungsi kognitif; dari temuan-temuan penelitian mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung yang terkandung media tersebut.
- d) Fungsi Kompensatoris; media memberikan konteks untuk memudahkan siswa memahami teks, mengorganisasikannya agar informasi itu lebih mudah diingat kembali.

2. Jenis Media

Dewasa ini, seiring perkembangan teknologi beragam media dikembangkan agar mempermudah penggunaan serta memenuhi kebutuhan sesuai dengan yang diharapkan. Dilihat dari segi perkembangan teknologi ini, kriteria media dapat dibagi dalam dua kategori luas yaitu kategori media tradisional dan kategori media

teknologi mutakhir (Arsyad, 2005:33). Adapun dua kategori media tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kategori Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan, contoh: Proyeksi Opaque (Tak tembus pandang, Proyeksi overhead, slides, dan filmstrips.
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan, contoh: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- 3) Audio, contoh: piringan hitam, pita kaset, reel, dan cartridge
- 4) Penyajian Multimedia, contoh: slide plus suara (*Tape*)
- 5) Visual Dinamis yang Diproyeksikan, contoh: film, televisi dan video
- 6) Cetak, contoh: buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah dan lembaran lepas (*hand-out*)
- 7) Permainan, contoh: teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- 8) Realia, contoh: model, specimen (contoh) dan manipulatif (peta, boneka).

b) Kategori Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi, Telekonfren (*teleconference*) adalah suatu teknik komunikasi dimana kelompok-kelompok yang berada di lokasi geografis berbeda menggunakan mikrofon dan amplifier khusus yang dihubungkan satu dengan lainnya sehingga setiap orang dapat berpartisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar dan diskusi. Kuliah jarak jauh (*telekture*) adalah suatu teknik pengajaran dimana seorang ahli dalam suatu

bidang ilmu tertentu menghadapi sekelompok pendengar melalui amplifier telepon. Pendengar dapat mendengarkan jawaban atau tanggapan pembicara.

- 2) Media berbasis mikroprosesor, *computer-assisted instruction* adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram kedalam sistem tersebut. *Interactive video* adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video, tapi memberikan respon yang menentukan kecepatan dan konsekuensi penyajian. *Compact video disk* adalah sistem penyampaian dan rekam video dimana signal audio-visual direkam pada disket plastic, bukan pada pita magnetik.

Pada dasarnya ada dua aspek yang paling menonjol yang digunakan dalam metodologi pengajaran, yaitu metode mengajar dan media pendidikan sebagai alat bantu ajar. Menurut Harjanto (2007:23) “ada beberapa jenis media pendidikan yang bisa digunakan dalam proses pengajaran seperti media grafis (gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain), media proyeksi (slide, *filmstrip*, film, penggunaan OHP), dan penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan”.

C. Karikatur Humor

1. Pengertian

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) karikatur adalah gambar lucu, penuh olok-olok tetapi mengandung sindiran terhadap kelakuan orang, masyarakat, ekonomi, dan politik. Sedangkan menurut *Encyclopedie Britanica* dalam Agustin (2001:11) menyatakan bahwa *a caricature is the distorted presentation of a person, type or action, commonly a silent feature, is seized upon the exaggerated, or picture or animals, hinds or vegetables are substituted /or hart human being or analogy is made to animal actions* (penyajian atau penggambaran seseorang, suatu tipe atau kegiatan dalam keadaan terdistorsi, biasanya suatu yang diam yang dibuat berlebihan dari gambar-gambar binatang, burung, sayur-sayuran yang menggantikan bagian-bagian dari benda hidup atau yang ada persamaannya dengan kegiatan binatang).

Definisi di atas, bahwa karikatur memiliki dua sifat asli, yaitu *exaggerated* (membesar-besarkan) dan *satire* (sindiran). Karikatur dipopulerkan oleh Gian Lorenzo Bernini dengan kata *caricatura* ketika datang ke Perancis. Karikatur berasal dari bahasa Latin yaitu *caricare* dan *caratere*. *Caricare* berarti memuat (secara berlebihan) dan *caratere* berarti karakter atau sifat. Kemudian gabungan kata tersebut dikuatkan oleh kata *cara* yang berasal dari Spanyol yang berarti wajah (<http://www.geocities.com>).

Sedangkan perbedaan karikatur dan kartun adalah gambar hidup berupa lukisan tangan yang tidak terlalu terikat pada distorsi. Distorsi

pada kartun bukanlah sebagai hal yang utama. Menurut Agustin (2001:35) menyatakan bahwa “secara sederhana bahwa karikatur adalah sebuah kartun, tetapi sebuah kartun belum tentu merupakan sebuah karikatur”. Berdasarkan ungkapan tersebut, terlihat bahwa karikatur berisi hal-hal terdistorsi atau menyimpang dari wujud aslinya. Keadaan menyimpang yang dimodifikasi kedalam gambar-gambar lucu akan membuat siswa menjadi senang dan tertawa, sehingga dapat mengikuti proses belajar dengan maksimal.

Sedangkan humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun menurut Danajaya dalam Darmansyah (2007:27) bahwa “semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan dimana arti ini berasal dari doktrin ilmu faal kuno mengenai empat macam cairan, seperti darah, lendir, cairan empedu dan cairan empedu hitam dan keempat cairan tersebut untuk beberapa abad dianggap menentukan temperamen seseorang”.

Humor dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *planned humour* dan *unplanned humour*. Menurut Sheinowizt dalam Darmansyah (2007:30) menyatakan bahwa “*planned humour* adalah humor yang direncanakan untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan terpicunya keinginan tertawa pada peserta didik. Sedangkan *unplanned humour* adalah humor yang tidak direncanakan. Humor tersebut muncul secara spontan baik yang bersumber dari guru maupun murid. Humor ini bersifat spontanitas dan dipicu oleh berbagai aktifitas dalam pembelajaran. *Unplanned humour* lebih sulit

dibandingkan *planned humour* terutama bagi guru yang tidak memiliki *sense of humour* yang cukup tinggi”. Tetapi dengan *planned humour* guru dituntut untuk mengeksplorasi dan berimprovisasi pada setiap peluang yang memungkinkan terciptanya humor. Guru bisa merencanakan humor dengan membuat gambar karikatur, kartun, cerita singkat yang lucu, film kartun dan lain-lain.

Uraian di atas, jika kata “karikatur” dan “humor” digabungkan, maka menjadi ”karikatur humor”, sehingga dapat disimpulkan bahwa karikatur humor adalah suatu bentuk gambar yang direncanakan oleh guru yang memiliki karakter secara lahiriah dan daya humor untuk membangkitkan perhatian serta dapat memperkuat kemampuan dalam mengingat kembali informasi dalam pelajaran yang telah diajarkan guru sebelumnya.

2. Karikatur Humor Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus ke arah terjadinya proses pembelajaran. Seorang guru profesional harus mampu menguasai dan menggunakan media pembelajaran agar pesan-pesan atau bahan-bahan pembelajaran dapat disampaikan (Chaeruddin, 2004:2). Media pembelajaran juga merupakan bahan atau alat maupun teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi komunikasi edukatif

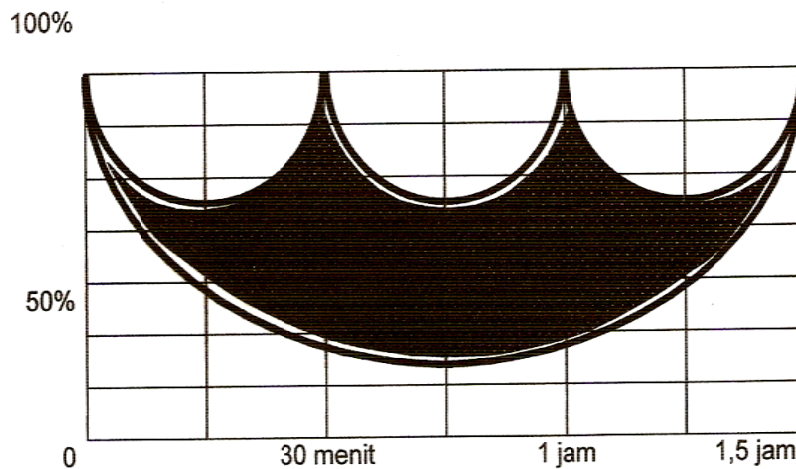
antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna (Latuheru, 1998:4).

Pendapat di atas jelas bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar. Chaeruddin (2004:21) “membagi media pembelajaran menjadi empat, yaitu: media grafis, tiga dimensi, proyeksi dan lingkungan. Berdasarkan karakteristiknya, karikatur humor dapat dikategorikan kedalam media grafis”. Sudjana (2001:68) mengatakan bahwa “media grafis sangat memungkinkan digunakan untuk menyampaikan informasi. Salah satu contoh media grafis adalah media cetak (termasuk karikatur humor)”.

D. Jeda Startegis dan Humor dalam Pembelajaran

Cooper dan Sawaf (1999) menyatakan bahwa “jika kita bekerja dan belajar terlalu lama pada kegiatan-kegiatan yang memeras otak, waktu yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah meningkat hingga 50 persen (lima kali lipat)”. Oleh karena itu kita membutuhkan istirahat yang disebut “jeda strategis”. Lebih lanjut Cooper dan Sawaf (1999) menjelaskan bahwa “jeda strategis tersebut adalah istirahat singkat secara sadar dari pekerjaan setiap 20 hingga 30 menit untuk menyempatkan diri mengubah pusat perhatian, mengubah fokus pandangan, mengendorkan otot-otot leher dan pundak, dan menyisihkan waktu sejenak untuk mengobrol hal-hal ringan namun kreatif dan menyenangkan”.

Lebih lanjut menurut DePorter, dkk dalam Darmansyah (2007:12) menyatakan bahwa “kita mengingat dengan sangat baik informasi yang diterima pada awal dan akhir sesi belajar. Selama 90 menit pembelajaran sebaiknya dibagi dalam dua kali jeda setiap 30 menit”. Disaat terjadi penurunan daya ingat dan diisi dengan jeda strategis tersebut siswa dapat ditingkatkan kesegaran konsentrasi belajar dan daya ingatnya melalui kegiatan-kegiatan yang menyentuh emosi, seperti selingan musik, cerita-cerita lucu, karikatur, humor dan lain-lain. Secara grafis penurunan daya ingat seperti gambar kurva 1 berikut.



Gambar 1. Kurva Daya Ingat

Catatan: kurva daya ingat diadopsi dari Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (1999) dalam Buku Quantum Learning dan gambar ulang dalam Darmansyah, 2005).

Lebih lanjut DePorter, dkk (1999:216) mengemukakan tentang pentingnya pembelajaran yang menyenangkan sebagai berikut:

“ Jika anda secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan ke dalam pekerjaan anda, kegiatan belajar dan mengajar akan lebih menyenangkan. Kegiatan yang tercipta melalui jeda yang menyenangkan membuat siswa siap belajar dengan lebih mudah bahkan dapat mengubah sikap negatif “

Daya ingat dan pemrosesan informasi juga dipengaruhi oleh strategi yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya dengan pengaturan irama dan waktu yang memberikan dampak baik terhadap proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana menyenangkan pada saat jeda selama proses pembelajaran berlangsung, salah satu keterampilan sosial yang sangat berharga yang mengindikasikan kecerdasan emosional tinggi adalah humor. Humor tersebut dapat dibuat dalam bentuk karikatur yang ditampilkan pada saat jeda. Mengisi waktu dengan memanfaatkan jeda strategis menggunakan karikatur humor akan dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan bagi siswa.

Kesenangan dalam belajar sangat erat kaitannya dengan cara ketiga jenis otak memproses informasi yaitu otak reptil, otak mamalia (disebut juga otak memori) dan otak *neo-cortex*. Apabila seseorang dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak *neo-cortex* dapat aktif dan digunakan untuk berpikir. Ketika seseorang dalam keadaan stres, takut, dan tegang maka dapat dilihat pada saat ujian siswa tersebut pikirannya menjadi kosong, tidak mengingat apa-apa yang sebelumnya dipelajari (DePorter, 2000:28). Otak ini dapat bekerja efektif dalam belajar bila sebelumnya otak mamalia merasa senang, gembira dan rileks. Dengan demikian dapat diartikan bahwa informasi yang diterima siswa akan diterima oleh otak mamalia dan mendistribusikan kepada belahan otak lainnya. Otak *neo-cortex* akan terbuka apabila informasi tersebut diterima dengan perasaan tenang dan nyaman.

Menurut Danajaya dalam Darmansyah (2007:14) menyatakan bahwa “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 pelajaran. Rabbi Meir salah seorang guru Talmudic yang ahli dalam dongeng menjalankan pembelajaran dengan banyak perumpamaan, menggunakan humor sebagai selingan dalam pembelajaran.

Humor dapat menghindarkan dari rasa bosan 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 dan lelah”. Kemudian Staton (1999:29) 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”.

Menurut Flower (1995:12) menyatakan bahwa “ada keuntungan yang signifikan untuk menggunakan humor di kelas. Manfaat humor dapat mengurangi *stress*, meningkatkan motivasi, mengurangi jarak secara psikologis antara guru dan siswa serta meningkatkan kreativitas. Berdasarkan ungkapan di atas, jeda strategis akan sangat membantu siswa untuk menjadi santai dan menyenangkan”.

Pada penelitian ini, waktu jeda akan dimanfaatkan menampilkan karikatur humor setiap sub pokok bahasan (lebih kurang 30 menit), maka persentase daya ingat akan meningkat. Sejalan dengan pendapat Deporter dan Hernacki tersebut, Shapiro (1997) “menganjurkan untuk mendorong anak pada saat yang tepat, diutamakan pada saat jeda tersebut menciptakan kegembiraan, salah satunya adalah humor”. Oleh karena itu, suasana belajar menyenangkan merupakan upaya yang harus terus-menerus dilakukan oleh guru dalam setiap pembelajaran terutama pada pelajaran teori di SMK.

E. Pelajaran Teori di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Pendidikan tingkat menengah dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan menengah umum seperti Sekolah Menengah Atas (SMA) sedangkan pendidikan menengah kejuruan, seperti SMK. Jika dilihat dari segi orientasi lulusan, tamatan SMA mayoritas melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sedangkan tamatan SMK diharapkan dapat bekerja pada industri atau menciptakan lapangan kerja sendiri. (<http://www.suaramerdeka.com/>). Oleh karena itu, pendidikan di SMK diharapkan dapat membekali para siswa dan tamatannya berupa pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia industri atau perusahaan.

Secara umum kegiatan belajar mengajar di SMK meliputi teori dan praktik, Kegiatan belajar teori pada prinsipnya sama dengan sekolah umum. Sedangkan kegiatan belajar praktik merupakan kegiatan belajar yang cenderung lebih banyak dibandingkan dengan pelajaran teori. Hal ini

disebabkan SMK merupakan sekolah yang memprioritaskan keterampilan pada siswanya, sehingga siswa dituntut untuk bisa mengaplikasikan keterampilannya secara praktis di dunia industri. Maka tidak heran jika siswa lebih banyak yang senang dengan pelajaran praktik dibandingkan pelajaran teori.

Padahal menurut Gunning dalam Langeveld (1995) bahwa “praktik tanpa teori adalah untuk orang idiot dan gila, sedangkan teori yang dilengkapi praktik adalah untuk orang-orang yang jenius”. Pelajaran teori di SMK khususnya jurusan teknik otomotif merupakan suatu pelajaran yang menjelaskan definisi, konsep, dan analisis terhadap *trouble shooting* (permasalahan) yang terjadi pada kendaraan. Setiap materi pelajaran teori yang diajarkan guru di kelas biasanya berhubungan dengan praktik yang akan dilakukan siswa di bengkel, sehingga siswa dituntut untuk bisa mengetahui secara teoritis sebelum melakukan praktik di bengkel.

Pada dasarnya praktik membutuhkan teori, sedangkan teori biasanya berasal dari praktik. Pelajaran teori dan pelajaran praktik merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi. Hanya dengan menggabungkan teori dan praktik siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan yang maksimal (<http://bohemianic.blogspot.com>). Dengan demikian, maka dibutuhkan adanya relevansi antara pelajaran teori dan praktik, sehingga pada gilirannya pendidikan di SMK akan dapat membekali para siswanya dan tamatannya berupa pengetahuan dan keterampilan yang dapat menjadi bekal hidup kelak di kemudian hari dan mampu bersaing di dunia industri atau perusahaan.

F. Hasil Belajar

Sujana (1992:22) menjelaskan “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran”. Lebih lanjut Sujana (1992:23) “juga membagi kemampuan dalam tiga macam yaitu: 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengertian, dan 3) Sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Gagne dalam Wawan (2007:17) membagi lima kategori dalam belajar yakni: 1) Informasi verbal, 2) Keterampilan intelektual, 3) Strategi kognitif, 4) Sikap, dan 5) Keterampilan motoris”. Sedangkan menurut Syaiful Bahri (1994:40) menyatakan bahwa hasil belajar adalah “penilaian pendidikan tentang kemampuan atau pengetahuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar”.

Dari pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan atau pengetahuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka-angka atau nilai setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor guru yang merancang metode pembelajaran yaitu dalam memberikan materi pelajaran dan kegiatan-kegiatan belajar lainnya yang dapat menimbulkan pengetahuan atau kemampuan bagi siswa.

Menurut Reigeluth dalam Wawan (2007:20) “hasil belajar dapat dibagi atas tiga jenis, yaitu keefektifan pengajaran, efisiensi pengajaran, dan daya tarik pengajaran”. Keefektifan pengajaran dapat diukur dengan taraf hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menilai kapasitas seseorang sangat sukar dilakukan, karena kapasitas itu sesuatu yang tidak nyata dan tidak dapat diukur. Simanjuntak, dkk (1999:65) menyatakan bahwa “kapasitas

seseorang baru dapat diketahui setelah dilakukan tes kepada orang tersebut”.

Hasil belajar siswa dapat dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa melalui suatu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesainya suatu program pembelajaran. Purwanto dalam Wawan (2007:18) juga berpendapat bahwa “hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator tes, hasilnya kemudian diperiksa oleh guru dan diberikan penilaian”.

Adapun tujuan penilaian menurut Arikunto (1992:7) adalah “mengetahui siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran setelah menguasai materi dan siswa mana yang harus mengulang materi pelajaran, serta untuk mengetahui apakah metode yang digunakan dalam pembelajaran telah sesuai atau belum”. Sujana (2002:2) menjelaskan “tujuan penilaian adalah untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan intruksional oleh siswa”. Dalam menilai keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dilakukan di kelas dengan teknik evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru dengan menilai keberhasilan jeda strategis dengan karikatur humor pada pelajaran teori dalam pembelajaran.

G. Kerangka Konseptual



Gambar 2. Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Penelitian

Ada beberapa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pemanfaatan jeda strategis dengan karikatur humor terhadap hasil belajar siswa siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif pada pelajaran teori di SMK Negeri 2 Solok

2. Terdapat pengaruh pemanfaatan jeda srategis dengan karikatur humor dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa kelas XI program keahlian mekanik otomotif pada pelajaran teori di SMK Negeri 2 Solok

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.
Dimana rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dari uji hipotesis nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara pemanfaatan jeda strategis dengan karikatur humor terhadap hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan jeda strategis menggunakan karikatur humor dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan pada pelajaran teori di SMK.

B. Saran

Bertitik tolak dari kesimpulan di atas maka dapat dikemukakan beberapa saran:

1. Kepada guru SMK khususnya jurusan otomotif agar di jadikan solusi alternatif dalam menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan pada pelajaran teori.
2. Kepada lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran di SMK agar dapat mempertimbangkan pentingnya

pembelajaran menyenangkan pada pelajaran teori di SMK agar siswa dapat termotivasi dalam pelajaran teori dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Sibarani. 2000. *Karikatur dan Politik*. Jakarta. Garba Budaya
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Boerman-Cornell, W. 2000. "Humour Your Students" *Educational Digest*. 65(5), 56-62
- Chaeruddin. 2004. *Media Membantu Mempertinggi Mutu Proses Belajar*. Buletin Pusat Perbukuan Vol. 10. Jakarta: Depdiknas
- Cooper, K. Robert, dan Sawaf, Ayman. 1999. *Eksekutif IQ-Kecerdasan Emosional dalam kepemimpinan Organisasi*. Terjemahan Alex Trikunjoro Widodo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Darmansyah. 2007. *Pembelajaran Menggunakan Sisipan Humor dalam Mata Pelajaran Matematika*. Ringkasan Disertasi. Tidak dipublikasikan. Program S3 PPs UNP.
- DePorter, dkk. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Dinas Pendidikan Sumatera Barat. 2004. *Profil Pendidikan Sumatera Barat*. Padang: Proyek PTP Sumatera Barat
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta: Penerbit Kaifa
- Gagne, dkk. 1986. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Tokyo: Holt-Saunders Japan.
- Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta
- Karikatur Humor*. <http://www.geocities.com> Diakses Tanggal 29 Februari 2009
- Lattuheru, Jhon D. 1998. *Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta Depdikbud.
- Nana Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Sudjana
- Nana Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya