

**PENGARUH KARTUN HUMOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan
Program Strata Satu (S1) Kependidikan*



Oleh

**Suci Annisa
88370.2007**

**KONS. PEND. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

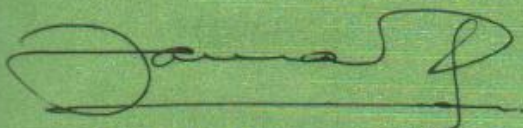
PENGARUH KARTUN HUMOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 PADANG

Nama : Suci Annisa
NIM : 88370 / 2007
Program Studi : Kons. Pend. Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

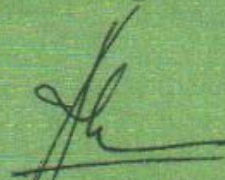
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



DR. Darmansyah, ST, M.Pd
Nip. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



Drs. Azman, M.Si
Nip. 19570919 198003 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

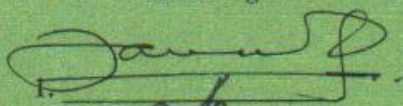
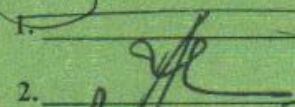
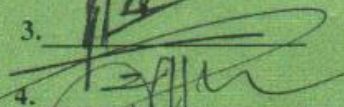
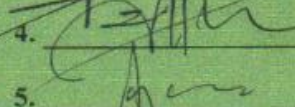
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Kons. Pend. Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

PENGARUH KARTUN HUMOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 PADANG

Nama : Suci Annisa
NIM/BP : 88370.2007
Program studi : Kons. Pend. Teknologi Informasid dan Komunikasi
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakutas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : DR. Darmansyah, ST, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Drs. Azman, M.Si	2. 
3. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	4. 
5. Anggota : Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Suci Annisa (2011): Pengaruh Kartun Humor Sebagai Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Padang

Permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran terutama pada pelajaran matematika di SMP adalah munculnya kejenuhan atau kebosanan, rendahnya motivasi siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar kurang optimal. Kondisi tersebut diperparah dengan persepsi siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika tidak begitu penting, padahal pelajaran matematika merupakan pelajaran induk bagi pelajaran-pelajaran lain terutama sains. Selain itu, strategi yang diterapkan guru dalam mengajar cenderung monoton, kurang menarik dan membosankan. Penelitian ini bertujuan (1). untuk mengungkapkan Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kartun humor lebih tinggi daripada tanpa menggunakan kartun humor (2). Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang diajarkan menggunakan kartun humor dengan yang tidak menggunakan kartun humor

.Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen untuk melihat perbandingan hasil belajar yang menggunakan kartun humor dan tanpa menggunakan kartun humor. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2011/2012 dan teknik penentuan sampel adalah *purposive sampling* dengan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VII A yang menggunakan kartun humor adalah sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B tanpa menggunakan kartun humor adalah kelas 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 (uji t).

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa hasil belajar siswa menggunakan kartun humor memiliki nilai rata-rata (65,468) yang lebih tinggi jika dibandingkan siswa tanpa kartun humor (59,375). Sedangkan dari perhitungan uji t adalah 3,04 dengan t table 1,998. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf signifikansi 95%.

KATA PENGANTAR

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

Hasil penelitian ini berjudul **"Pengaruh Kartun Humor Sebagai Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Padang"**. Dalam penulisan hasil penelitian, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Darmansyah, ST, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dengan kesabaran hingga skripsi ini selesai.
2. Bapak Drs.Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sekaligus pembimbing II
3. Orangtua dan keluargaku di rumah yang senantiasa selalu memberi dukungan dan kekuatan buadku untuk menyelesaikan dengan baik.
4. Seluruh staf dosen, tata usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang..
5. Rekan-rekan di jurusan KTP dan teman-teman di Pusat Pengembangan Ilmiah dan Penelitian Mahasiswa (PPIPMP) yang selalu memberi inspirasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga semua bantuan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Akhir kata, karena keterbatasan dan kekurangan penulis sangatlah mempengaruhi dalam mencapai tujuan penelitian ini. Maka dari itu penulis menyadari, penelitian ini belum sempurna apa yang idealnya. Untuk itu mohon kritik dan sarannya yang konstruktif demi kelancaran dan kesempurnaan proposal ini.

Assalammuaalaikum, Wr. Wb

Padang, September 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABELv

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR LAMPIRAN..... vii

BAB I. PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 7

C. Pembatasan Masalah 8

D. Perumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat Penelitian 9

BAB II. KAJIAN PUSTAKA..... 10

A. Landasan Teori..... 10

1. Belajar dan Pembelajaran..... 10

2. Strategi Pembelajaran Matematika 12

3. Kartun Humor 15

4. Kartun Humor Sebagai Media Pembelajaran..... 17

5. Hasil Belajar..... 19

B. Kerangka Konseptual 21

C. Hipotesis Penelitian..... 22

BAB III. METODE PENELITIAN 23

A. Jenis Penelitian..... 23

B. Populasi dan Sampel..... 23

C. Desain Penelitian 24

D. Variabel Penelitian..... 25

E. Jenis dan Sumber Data.....	25
F. Instrumen Penelitian	26
G. Teknik Analisis Data.....	311
H. Prosedur Penelitian	314
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A.Deskripsi Data.....	38
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan.....	44
BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN	49
A.Keimpulan	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Klasifikasi Indeks Reliabilitas soal	29
2. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	30
3. Klasifikasi Indeks Daya Beda	31
4. Profil Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	38
5. Frekuensi Kumulatif kelas Kontrol.....	40
6. Frekuensi Kumulatif Kelas Eksperimen	41
7. Uji Normalitas Kelas Sampel.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	22
2. Grafik data kelas Kontrol.....	39
3. Grafik data kelas Eksperimen	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman.
1. Soal Uji Coba Pre Test.....	53
2. Lembar Jawaban Soal Uji Coba Pre Test	56
3. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Pre Test	57
4. Data Skor Soal Uji Coba Pre Test.....	58
5. Hasil Analisis Daya Beda dan Indek Kesukaran	61
6. Uji Validitas	64
7. Uji Reliabilitas Test Hasil Belajar Pre Test	65
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas eksperimen.....	67
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas kontrol.....	77
10. Soal Uji Coba Post Test	87
11. Lembar Jawaban Soal Uji Coba Post Test.....	90
12. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Post Test.....	91
13. Tabel Data Skor Soal Uji Coba Post Test.....	92
14. Uji Normalitas Tes Akhir Kleas Sampel	94
15. Uji Homogenitas Tes Akhir Kleas Sampel	96
16. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Tes Akhir	97
17. Contoh Kartun Humor	98
18. Surat Keterangan Penelitian.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan yang membawa manusia ke dalam era persaingan global. Salah satu dampak dari perubahan keadaan tersebut terlihat pada upaya mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas SDM. Dengan demikian, dunia pendidikan harus mampu meyakinkan bahwa SDM yang dihasilkannya akan mempunyai kompetensi yang mampu bersaing dalam era global. Oleh karena itu, program-program pendidikan yang ditawarkan harus mampu memberi bukti keterbentukan kemampuan atau kompetensi yang dianggap relevan dengan era global.

Mengingat urgensinya peranan pendidikan untuk menghadapi kancah persaingan di era global ini, maka bidang pendidikan perlu memiliki suatu sistem pendidikan nasional yang digunakan sebagai pedoman dalam mengantisipasi semua permasalahan pendidikan dan menjawab tantangan masa depan tersebut. Adapun salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang, jalur dan jenis pendidikan, khususnya Pendidikan Dasar dan Menengah.

Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, dan sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal terus berupaya menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang lebih berkualitas antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya.

Upaya-upaya tersebut dilakukan agar ada kesesuaian antara pendidikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), Perkembangan masyarakat serta kebutuhan pembangunan. Kegiatan pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan suatu proses yang kompleks. Banyak faktor yang saling mempengaruhi dan saling menunjang dalam kegiatan ini diantaranya yaitu: guru, siswa, materi pengajaran dan pendekatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru merupakan faktor yang paling dominan dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena peran guru sebagai aktivator, fasilitator, motivator dan orkestrator akan sangat menentukan tercapainya mutu pendidikan di Indonesia yang telah mengalami penurunan.

Adapun Indikator rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari tingkat hasil belajar siswa, misalnya kemampuan memahami untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan pelajaran matematika (www.pikiran.rakyat.co.id). Akan tetapi, karakteristik mata pelajaran yang abstrak seperti matematika yang sarat dengan muatan kognitif mengharuskan siswa bekerja keras dengan menggunakan strategi khusus untuk mempelajarinya. Berdasarkan pengamatan penulis, pelajaran matematika

merupakan pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Permasalahan ini antara lain disebabkan oleh penekanan berlebihan pada penghafalan semata, penekanan pada kecepatan berhitung, pengajaran otoriter, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar dan materi pelajaran matematika yang disampaikan guru cenderung monoton dan membosankan siswa.

Selain hal di atas, Soedjadi, dkk dalam Suyitno (2004:52), menyatakan bahwa ciri-ciri matematika adalah matematika memiliki objek yang abstrak, mendasarkan diri pada kesepakatan-kesepakatan, sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif dan dijiwai dengan kebenaran konsistensi. Jika dilihat dari konsep dan penalaran tersebut, sulit bagi siswa SMP untuk memahaminya. Oleh karena itu perlu diadakan pemilihan dan penyesuaian materi matematika sehingga dapat diberikan kepada siswa. Pelajaran matematika yang tercantum dalam kurikulum SMP adalah matematika yang telah dipilih, disederhanakan dan disesuaikan dengan perkembangan berfikir siswa SMP.

Secara umum mengajarkan pelajaran matematika kepada siswa SMP pada dasarnya tidak sulit apabila guru memperhatikan kondisi siswa. Hal utama yang harus diperhatikan adalah membangkitkan minat belajar siswa terhadap matematika. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Dryden, dkk dalam Darmansyah (2007:33) semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran begitu menyenangkan dan belajar akan lebih efektif bila siswa dalam keadaan gembira. Selain itu,

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*.

Bedasarkan hal di atas, untuk menjadikan pelajaran matematika sesuatu menyenangkan bagi siswa adalah menggunakan gambar-gambar lucu dan menarik sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran. Karena menurut Supartinah (1990: 9) kesulitan siswa dalam belajar matematika disebabkan karena banyak guru yang kurang menguasai materi pelajaran matematika dan tidak kreatif dalam menyajikannya. Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru biasanya berbentuk ceramah dan latihan soal, sehingga apabila dilakukan terus-menerus akan menjadikan siswa bosan dan tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dipahami. Rendahnya penguasaan materi matematika dimungkinkan selain kurang jelasnya guru dalam memberikan penjelasan atau dalam menerangkan materi pada siswa, dapat juga karena kurangnya alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya minat siswa karena pembelajarannya yang kurang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil Wawancara penulis dengan salah satu guru SMP di Kota Padang yaitu SMP Muhammadiyah 7 Padang diperoleh gambaran umum bahwa kesulitan yang dihadapi oleh siswa adalah

karena para guru mayoritas menyajikan materi dengan strategi pembelajaran konvensional. Strategi tersebut telah bertahun-tahun diterapkan guru dalam mengajar matematika. Padahal menurut Lawrence Saphiro dalam Darmansyah (2007:17) menyatakan bahwa berfungsi optimalnya otak *neo-cortex* dalam memperoleh informasi (secara normal dan kreatif) yang diterima stimulus adalah dari lingkungan yang sangat menyenangkan. Dengan demikian, apabila seseorang dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak dapat aktif dan digunakan untuk berfikir. Karena menurut Deporter dan Hernacki (2000:28) menjelaskan bahwa ketika seseorang dalam keadaan tegang, stress, dan takut pada saat ujian maka pikirannya akan menjadi kosong dan tidak mengingat apa-apa yang sebelumnya dipelajarinya.

Selain itu, berdasarkan data yang penulis dapatkan dari SMP Muhammadiyah 7 Padang, bahwa strategi pembelajaran konvensional yang diajarkan guru ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. Beranjak dari permasalahan sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa pada umumnya siswa belajar dengan menghafal konsep-konsep matematika bukan belajar untuk mengerti konsep-konsep matematika. Selain itu, siswa kesulitan dalam memecahkan soal-soal matematika yang berbentuk aplikasi, bahkan lebih jauh dari itu ada kesan siswa menganggap pelajaran matematika hanya merupakan suatu beban, sehingga tidak heran jika banyak siswa yang tidak menyenangi pelajaran matematika.

Di sisi lain, metode dan pendekatan yang diterapkan oleh guru umumnya masih menerapkan metode ceramah dan diskusi. Padahal

matematika merupakan salah satu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia. Dengan demikian, pelajaran matematika harus disampaikan guru dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, metode pembelajaran dengan menggunakan kartun humor dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Banyak orang suka dengan kartun apalagi gambarnya menarik dan lucu atau yang mengandung humor. Pada umumnya baik siswa SMP maupun anak-anak banyak yang menyukai kartun humor tersebut. Dengan kata lain bahwa kartun humor merupakan salah satu media belajar matematika yang menghibur. Dengan melibatkan gambar-gambar kartun yang lucu yang disisipkan dengan materi pelajaran matematika ketika guru mengajar, maka diharapkan dapat membantu siswa memahami esensi pelajaran matematika yang telah diberikan guru.

Media pembelajaran dengan menggunakan kartun humor selain dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, juga dapat mengaktifkan otak *neo-cortex* dan mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Suasana menyenangkan dalam pembelajaran juga sekaligus menstimulus otak mamalia (disebut juga otak memori) yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengingat dalam waktu lama dan

dapat dipanggil kembali saat informasi diperlukan dalam ujian. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat dicapai secara maksimal.

Melihat kompleksnya permasalahan dalam pembelajaran, melalui penelitian ini penulis akan melihat bagaimana pengaruh penerapan kartun humor sebagai media pembelajaran dalam mengikuti pelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 7 Padang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang, jalur dan jenis pendidikan, khususnya Pendidikan Dasar dan Menengah
2. Peran guru sebagai aktivator, fasilitator, motivator dan orkestrator akan sangat menentukan tercapainya mutu pendidikan di Indonesia yang telah mengalami penurunan.
3. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan bagi siswa
4. Kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar dan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung monoton dan membosankan siswa.
5. Kesulitan siswa dalam belajar matematika disebabkan karena banyak guru yang kurang menguasai materi pelajaran matematika dan tidak kreatif dalam menyajikannya
6. Pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dipahami dan rendahnya penguasaan materi matematika dimungkinkan

selain kurang jelasnya guru dalam memberikan penjelasan atau dalam menerangkan materi pada siswa, dapat juga karena kurangnya alat peraga dalam kegiatan belajar-mengajar

7. Belum optimalnya peran guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika di SMP.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Penerapan kartun humor pada materi geometri kelas VII
2. Penelitian dilakukan pada kelas VIII 1 (sebagai kelas eksperimen) dan VIII 2 (sebagai kelas kontrol di SMP Muhammadiyah 7 Padang)
3. Hasil belajar adalah hasil tes Formatif (kognitif) pada materi geometri yang diberikan dikelas.

D. Perumusan Masalah

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

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kartun humor lebih tinggi daripada tanpa menggunakan kartun humor?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang diajarkan menggunakan kartun humor dengan yang tidak menggunakan kartun humor?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kartun humor lebih tinggi daripada tanpa menggunakan kartun humor.
2. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan kartun humor dengan tanpa kartun humor.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru atau pengajar tentang strategi pembelajaran menyenangkan di kelas menggunakan kartun Humor sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah khususnya pada pelajaran matematika.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.
3. Sebagai bahan referensi bagi guru SMP dalam pelajaran matematika untuk lebih mengembangkan media berupa kartun humor yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika dan memberikan motivasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar dan 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 akan membuat seseorang mampu memahami dan menguasai berbagai hal, baik berupa pengetahuan, sikap atau ketrampilan. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Beranjak dari beberapa pengertian tentang belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sedangkan penggunaan istilah pembelajaran sebagai pengganti istilah mengajar yang cukup lama dipakai didalam dunia pendidikan. Menurut para pakar pendidikan, praktek mengajar di sekolah-sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru. Artinya bila guru mengajar ia lebih mempersiapkan dirinya supaya berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran. Ia harus menguasai materi, harus

menguasai metode mengajar, mampu melakukan evaluasi belajar dan lain-lain, tanpa memperhatikan bahwa siswa-siswanya dapat belajar atau tidak. Jadi siswa hanya sebagai obyek, padahal siswa adalah subyek pendidikan. Oleh karena itu istilah mengajar yang dianggap berkonotasi *teacher centered* (berpusat pada guru) diganti dengan istilah pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran juga merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004: 2) . Interaksi belajar mengajar mengandung arti adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar di satu pihak, dengan warga belajar (siswa, anak didik atau subjek didik) yang sedang melaksanakan kegiatan belajar di pihak lain.

Kegiatan pembelajaran akan tergambar prosedur kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan pengajaran. Kegiatan belajar dan pembelajaran disesuaikan dengan tuntutan kurikulum, sehingga pendidik harus ditunjang kompetensi khusus dalam mencapai kompetensi lulusan pada satuan pendidikan. Sehingga dengan kata lain, guru sekolah harus lulus dalam sertifikasi kompetensi atau sertifikasi profesi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang sangat berkaitan erat. Guru tidak hanya harus

tampil optimal tapi profesional tidak hanya menjadikan siswa sebagai obyek tapi subyek pendidikan. Sehingga untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran, dibutuhkan adanya kerjasama antara siswa dan guru berupa interaksi yang kooperatif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Strategi Pembelajaran Matematika

Dalam konteks pembelajaran menurut Oemar Hamalik dalam Wawan Purwanto (2007:20) strategi dapat dikatakan sebagai pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Lebih lanjut Oemar mengatakan bahwa pengertian strategi pembelajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Reigeluth dalam Darmansyah (2007:7) 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.

Matematika sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang banyak mendasari perkembangan ilmu pengetahuan lain, memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Menurut Hudojo yang dikutip Darmansyah (2007:24) menyatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide yang abstrak yang tersusun secara hirarkis dengan penalaran deduktif. Senada dengan hal tersebut, Suherman (2001: 54) menyatakan bahwa matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang terus berkembang, baik materi maupun kegunaannya. Sehingga dalam pembelajarannya di sekolah harus memperhatikan perkembangan-perkembangannya, baik di masa lalu, masa sekarang maupun kemungkinan-kemungkinan untuk masa depan. Jadi alasan perlunya matematika diajarkan di sekolah adalah karena matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang mempunyai arti penting dalam kehidupan.

Secara umum, strategi penyampaian pelajaran matematika yang digunakan guru hanya sebatas ceramah dan latihan soal 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.

Mengingat pelajaran matematika yang sarat dengan muatan kognitif dan terkadang sebagian siswa menjadikan pelajaran matematika sebagai beban atau momok yang menakutkan. Maka perlu diadakan strategi khusus oleh guru dalam menyampaikan materinya di kelas agar tercipta suasana yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar atau dengan kata lain suasana belajarnya menyenangkan. Karena dalam hal ini 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.

Apabila tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam pelajaran matematika, maka pembelajaran matematika diharapkan berakhir dengan sebuah pemahaman siswa yang komprehensif dan holistik (lintas topik bahkan lintas bidang studi jika memungkinkan) tentang materi yang telah disajikan. Pemahaman siswa yang dimaksud tidak sekedar memenuhi tuntutan tujuan pembelajaran matematika secara substantif saja, namun diharapkan pula muncul efek iringan seperti lebih

memahami keterkaitan antara suatu topik matematika dengan topik matematika yang lain, lebih menyadari akan penting dan strategisnya matematika bagi bidang lain, lebih memahami peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Suherman, 2003).

Jadi strategi pembelajaran merupakan berbagai kegiatan yang direncanakan oleh guru dan dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat tercapai secara optimal. Mengingat matematika merupakan bidang ilmu yang kaya muatan kognitif, maka dibutuhkan strategi khusus dalam penyampaian sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Terutama pada pelajaran kognitif seperti matematika.

3. Kartun Humor

Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan satir (sindiran).

Menurut Hornby dalam Darmansyah (2007) mengatakan bahwa kartun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan dan menarik, selain itu kartun juga

merupakan jenis lukisan yang mengisahkan kehidupan sehari-hari secara berjenaka. Berdasarkan pengertian kartun tersebut, dapat disimpulkan bahwa kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan tentang orang, gagasan atau situasi yang disalin untuk mempengaruhi opini masyarakat.

Sedangkan humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun menurut Dananjaya dalam Darmansyah (2010:65) semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan. Humor bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya, merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa. Terjadinya hal itu menurut Dananjaya yang dikutip oleh Darmansyah (2010:68) karena sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan disebabkan kejutannya, keanehan, dan ketidakmasuk akalannya. Ada beberapa manfaat humor yang dikemukakan oleh Darmansyah (2010:81), antara lain:

1. Humor membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi
2. Humor sebagai alat pengurang stress
3. Humor membuat pembelajaran menjadi menarik
4. Meningkatkan daya ingat Suatu materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas mengenai kartun dan humor, jika kata “kartun” dan “humor” digabungkan, maka menjadi ”kartun humor”, sehingga dapat disimpulkan bahwa kartun 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.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun humor merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun humor biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

Kartun humor mempunyai sisi menarik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan media komunikasi yang lain. Ketertarikan seseorang terhadap kartun menurut penelitian Priyanto Sunarto yang berjudul *Metafora Visual Kartun Editorial* pada *Surat Kabar* disebabkan dalam mengungkapkan komentar, kartun menampilkan masalah tidak secara harfiah tetapi melalui metafora agar terungkap makna yang tersirat di balik peristiwa (www.cartoon.blogspot.com). Jadi kartun dapat menjadi alternatif pada permasalahan guru dalam mengajar matematika di sekolah selama ini.

4. Kartun 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).

Dari 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, kartun humor dapat dikategorikan kedalam media grafis. Nana Sudjana (2005:68) mengatakan bahwa media grafis sangat memungkinkan digunakan untuk menyampaikan informasi. Salah satu contoh media grafis adalah media cetak (termasuk kartun humor).

Pembelajaran menggunakan media berupa kartun humor mempunyai peran penting dalam pembelajaran matematika, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi, bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna. Kekuatan kartun humor untuk mempengaruhi pikiran siswa terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isinya, dan perhatian sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung humor. Pembelajaran matematika dengan menggunakan kartun humor merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat. Sehingga hal ini memudahkan siswa dapat dalam memahami isi materi yang terkandung dalam gambar kartun humor tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media kartun humor dalam pembelajaran dapat dijadikan solusi alternatif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan desain karikatur sesuai dengan kondisi psikologis siswa yang pada gilirannya membantu siswa memahami materi dan memberikan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Darmansyah (2010:102) ada lima manfaat humor dalam pembelajaran, antara lain:

1. Humor sebagai pemikat perhatian siswa
2. Membantu mengurangi kebosanan dalam belajar
3. Humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas
4. Membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar
5. Memudahkan komunikasi dan interaksi.

5. Hasil Belajar

Nana Sujana (2006:22) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Lebih lanjut Nana Sujana (2006:23) 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 Purwanto (2007:17) membagi lima kategori dalam belajar yakni: 1) Informasi verbal, 2) Keterampilan intelektual, 3) Strategi kognitif, 4) Sikap, dan 5) Keterampilan motoris.

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.

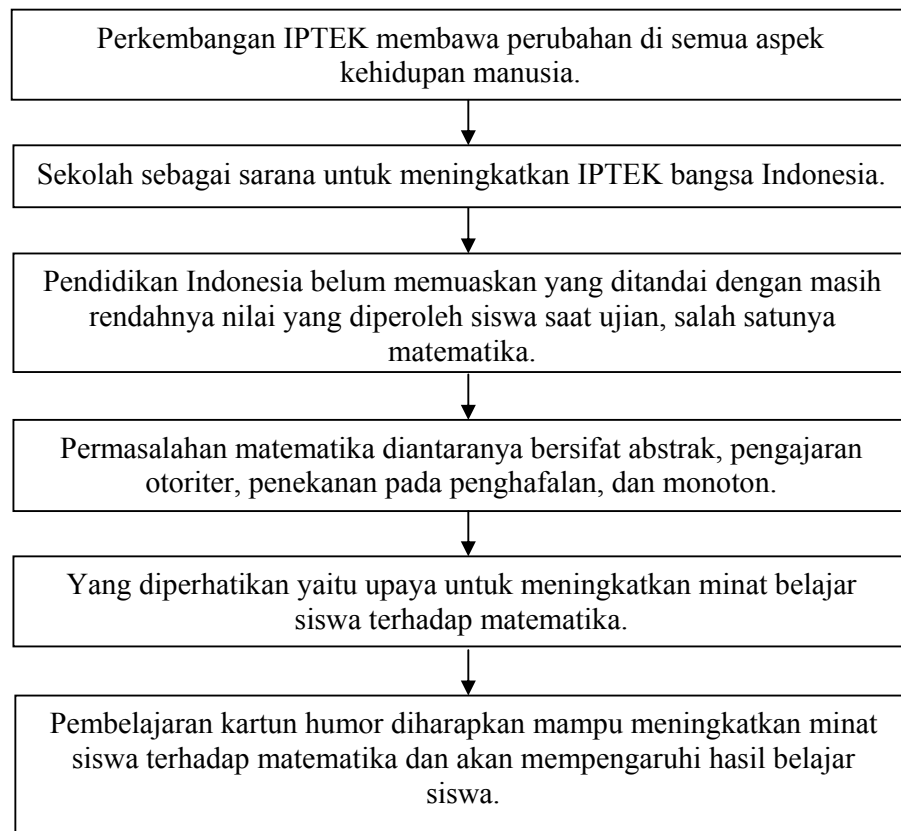
Menurut Reigeluth dalam Wawan Purwanto (2007:20) hasil belajar dapat dibagi atas tiga jenis, yaitu keefektifan pengajaran, efisiensi pengajaran, dan daya tarik pengajaran. Keefektifan pengajaran dapat diukur dengan taraf hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menilai kapasitas seseorang sangat sukar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

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 Purwanto (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 Suharsimi Arikunto (2007:7) 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. Nana Sujana (2002:2) menjelaskan

tujuan penilaian adalah untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan intruksional oleh siswa.

B. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Ada beberapa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media kartun humor lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media kartun humor.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media kartun humor dengan tanpa menggunakan media kartun humor.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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 (65,468) lebih tinggi dari kelas kontrol (59,375).
2. Dari uji hipotesis nilai rata-rata tersebut didapatkan nilai signifikansi (1,76) besar dari nilai taraf nyata (0,05) 1,671 yang berarti adanya hubungan signifikan antara pemanfaatan kartun humor terhadap hasil belajar siswa.
3. Terdapat pengaruh penggunaan kartun humor terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika siswa kelas VII SMP 7 Muhammadiyah Padang.

B. Saran

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

1. Penerapan kartun humor dibutuhkan kemampuan guru untuk memfokuskan humor yang dibuat supaya humor bisa berfungsi maksimal dan siswa tidak terus-terusan tertawa.
2. Bagi guru yang tidak biasa menggambar agar mencari relasi untuk menciptakan gambar-gambar yang lebih bagus untuk diberikan kepada siswa.
3. Kepada guru SMP khususnya guru matematika agar dapat menggunakan kartun humor dalam pelajaran, agar dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan di SMP dalam rangka menghadapi dunia pendidikan yang lebih tinggi.
4. Kepada lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran di SMP agar dapat mempertimbangkan menggunakan kartun humor agar diterapkan dalam pelajaran matematika yang cenderung kurang disukai oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruddin. 2004. *Media Membantu Mempertinggi Mutu Proses Belajar*. Buletin Pusat Perbukuan Vol. 10. Jakarta: Depdiknas
- Darmansyah. 2007. *Pembelajaran Menggunakan Sisipan Humor dalam Mata Pelajaran Matematika*. Ringkasan Disertasi. Tidak dipublikasikan. Program S3 PPs UNP
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi cara belajar*. Jakarta: Kaifa
- Eno wijaya. 2009. Kartun Dan Karikatur. diakses tanggl 23 Juli 2010.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Sudjana
- Nana Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito
- Nana Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Shapiro, E. Lawrence. 1997. *Mengajarkan "Emotional Inteligent" pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharismi Arikunto. 2007. *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta