

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Banyak guru yang menghabiskan waktu pembelajaran berjam-jam hanya untuk berceramah di depan kelas tanpa memberikan efek pengetahuan kepada siswa. Seakan-akan pengetahuan yang ditransfer kepada siswa hanya sekedar masuk telinga kiri keluar telinga kanan, tanpa ada ilmu yang diserap oleh siswa. Inilah merupakan gambaran kecil wajah pendidikan Indonesia yang mengharapakan pendidikan modern akan tetapi tidak ada dukungan dari pelaku pendidikan itu sendiri, ironisnya masih banyak guru yang belum memahami hal tersebut.

Pendidikan diharapkan mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna dan sekolah sebagai wadah bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan agar mereka memiliki kesadaran untuk memahami dan mengerti semua jenis mata pelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini pendidik berkewajiban untuk menghadirkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, agar siswa merasa senang, gembira dalam menerima ilmu pengetahuan yang baru. Menurut Sardiman A.M (2014:48) “fungsi pokok dalam mengajar adalah menyediakan kondisi yang kondusif, sedangkan yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswa dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah”.

Darmansyah, (2011:30) menyebutkan bahwa:

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

Menurut Rudi Hartono (Latif, Fajar A W, 2015:2) “pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu, rasa ingin tahu membuat siswa aktif dan merasakan ilmu yang mereka cari akan bermanfaat bagi mereka”. Apabila pembelajaran dikondisikan dalam suasana yang menyenangkan maka siswa akan kreatif dan inovatif serta berkaitan langsung dengan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai kognitif.

Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai strategi pembelajaran salah satunya menggunakan strategi humor. Penggunaan humor di ruang kelas masih belum banyak dilakukan oleh pendidik. Ketiadaan humor menghiasi interaksi antar guru dengan muridnya lebih disebabkan oleh ketidaktahuan mereka akan manfaat humor dalam pembelajaran. Mereka mungkin tidak tahu bahwa humor dapat memberi efek luar biasa terhadap peningkatan kualitas interaksinya. Dengan adanya kualitas interaksi yang baik mampu meningkatkan hasil belajar.

Humor dapat menghindarkan seseorang dari rasa bosan berlebihan. Cooper dan Sawaf (Darmansyah, 2011:77) “ menyatakan bahwa humor seorang guru mendorong anak-anak untuk selalu ceria dan gembira serta tidak akan merasa bosan atau lelah”. Bosan adalah penyakit yang cukup berbahaya, termasuk di dalam pembelajaran. Orang yang diserang penyakit bosan, sebagian besar organ tubuhnya menjadi tidak produktif termasuk otaknya. Kejadian ini dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa. siswa yang mengalami rasa bosan berlebih cenderung bermalas-malasan ketika mengikuti proses pembelajaran yang mana akan berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa.

SMP Negeri 10 Sungai Raya merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pada sekolah menengah pertama untuk materi geografi tergabung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi geografi sendiri diajarkan secara bertahap sesuai

kurikulum yang telah ditetapkan yakni KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pada semester genap kompetensi dasar materi geografi untuk kelas VII antara lain adalah Mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer serta dampaknya terhadap kehidupan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan guru menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi namun sayangnya kurang bervariasi cenderung monoton dan hanya memanfaatkan papan tulis sebagai media pembelajaran. Seharusnya siswa dapat menyukai materi geografi, karena geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang gambaran permukaan bumi apalagi pada materi gejala hidrologi dimana siswa harus memahaminya karena air merupakan sumber kehidupan. Akan tetapi pada kenyataannya siswa kurang berminat untuk mempelajari materi geografi salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode atau strategi yang kurang tepat dan cara penyampaian materi yang kurang bervariasi yang menyebabkan siswa cepat bosan dan cenderung acuh terhadap penjelasan guru dan ada yang melakukan kegiatan lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran yang di sampaikan. Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas VII sebanyak 18 siswa dari jumlah keseluruhan siswa 33 orang tidak mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70.

Mengingat kurikulum yang digunakan adalah KTSP, dimana memerlukan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa, hendaknya guru melakukan pengembangan pembelajaran. Pengembangan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di atas adalah pembelajaran menyenangkan dengan humor, siswa akan merasa senang dan tidak merasa cepat bosan serta memberikan dampak terhadap keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

menggunakan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 10 Sungai Raya”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan dan analisis data, adapun masalah umum dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 10 Sungai Raya “ adapun sub masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 10 Sungai Raya ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 10 Sungai Raya ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 10 Sungai Raya.
2. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 10 Sungai Raya.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat terlihat manfaatnya baik secara praktis maupun secara teoritis bagi pengembangan pendidikan sekolah terutama yang berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran.

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan sosial dan menambah khasanah keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini berguna bagi:

- a. Siswa  
Memberikan suasana belajar baru dengan strategi pembelajaran yang berbeda dari strategi yang biasa dirasakan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Guru  
Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran belajar geografi.
- c. Peneliti  
Menambah wawasan berpikir secara sistematis, praktis dan ilmiah, sehingga akan memberikan pengalaman akademis yang bersifat keilmuan.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperjelas batas-batas masalah yang hendak diteliti, yang meliputi variabel penelitian, dan definisi operasional.

## 1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2011:60) “Variabel penelitian diartikan sebagai segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tindakan dan variabel masalah, diantaranya sebagai berikut:

### a. Variabel tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah Penggunaan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor, dengan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Tertawa
- 2) Tersenyum

### b. Variabel masalah

Variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan, yakni ranah kognitif :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Pemahaman (*comprehension*)
- 3) Aplikasi

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang variabel penelitian menjadi gejala-gejala yang akan diungkapkan dalam penelitian sehingga dapat diukur. Adapun aspek-aspek yang dijelaskan sebagai landasan operasional meliputi hal-hal sebagai berikut :

### a. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Homur

Pembelajaran menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang tidak

membosankan bagi siswa. Sementara strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, dan media pembelajaran yang digunakan dengan sisipan kata-kata, gambar, karikatur maupun cerita humor singkat/anekdote yang dapat menggelitik perasaan seseorang untuk tersenyum maupun tertawa.

Aspek-aspek dalam penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor antara lain sebagai berikut:

1) Tertawa

Tertawa merupakan hal yang biasa dilakukan oleh semua orang. Tertawa bisa terjadi ketika seseorang merasa bahagia atau ketika mereka mendengar atau melihat sesuatu yang lucu.

2) Senyum

Senyum merupakan bentuk dari perasaan yang menggambarkan kesenangan dalam diri seseorang yang diungkapkan secara tidak berlebihan pada saat seseorang mendengar atau melihat sesuatu yang sifatnya menggelitik perasaan.

**b. Hasil Belajar Siswa**

Dalam penelitian ini hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru maupun hasil belajar mandiri yang bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Aspek-aspek hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan yang direncanakan, yakni ranah kognitif:

1) Pengetahuan (*knowledge*) merupakan jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan atau

hafalan seperti menghafal rumus, definisi, pasal dan undang-undang.

- 2) Pemahaman (*comprehension*) jenjang setingkat di atas pengetahuan ini akan meliputi kemampuan anak didik menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk bahasa yang berbeda, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuai dengan informasi yang diterima.
- 3) Aplikasi merupakan penggunaan atau penerapan prinsip atau metode pada situasi dan kondisi yang baru.

