

## BAB II

### HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN HUMOR PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU

#### A. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

##### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor

Abizar (Darmansyah, 2011:18) mengemukakan bahwa: “strategi pembelajaran diartikan sebagai pandangan yang bersifat umum serta arah umum dari tindakan untuk menentukan metode yang akan dipakai dengan tujuan utama agar memperoleh pengetahuan oleh siswa lebih optimal”. Darmansyah, (2011:20)

strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, menyampaikan pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berpikir, dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih metode pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran menjadi efektif.

Suasana belajar akan menyenangkan jika siswa sebagai subjek belajar melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang dikehendaki. Proses pembelajaran berbasis kompetensi akan sangat berkembang jika guru memberi keleluasaan kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator (orang yang membantu) secara demokratis memberi arahan tentang peta proses pembelajaran yang akan berlangsung. Peta proses pembelajaran itu menyangkut aturan-aturan yang mestinya ditawarkan kepada siswa. Agar proses pembelajaran berjalan nyaman dan menyenangkan tentunya peran guru yang paling penting untuk mengolah berbagai

potensi yang ada dalam lingkungan kelas. Berikut ini merupakan pengertian strategi pembelajaran menyenangkan dari beberapa ahli.

a. Dave Meier (Happy : 2011) menyatakan bahwa "belajar menyenangkan adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa".

b. Happy, (2011) menyebutkan bahwa:

Belajar menyenangkan adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar dalam hal ini adalah guru untuk membuat siswa lebih dapat menerima materi yang disampaikan yang dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang.

c. Zulvia Trinova, (2012:213) menyebutkan bahwa:

Pembelajaran yang menyenangkan atau juga diistilahkan dengan *joyful learning* merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak.

d. Berk (Darmansyah 2011:21) menyatakan 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 terciptanya suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

e. Aprilia I.P, dkk. (2013:120) menyatakan bahwa:

Pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu pola hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa perasaan terpaksa atau tertekan, sehingga perlu diciptakan suasana demokratis dan tidak ada beban baik guru maupun siswa dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan startegi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik siswa terhadap

pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, dan media ajar yang digunakan, tanpa ada perasaan terpaksa atau tekanan.

Humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang mampu menggelitik siswa untuk tertawa. Cooper dan Sawaf (Darmansyah 2011:77) menyatakan bahwa "humor seorang pendidik mendorong siswa untuk selalu ceria dan gembira serta tidak akan lekas bosan atau lelah". Akan sangat berpengaruh terhadap daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran yang akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Cooper dan Sawaf (Darmansyah, 2011:77) "humor dianggap paling baik, karena mudah disisipkan dalam berbagai situasi dan tentu saja masuk ke segala usia siswa". Humor mampu memfasilitasi seseorang untuk mengungkapkan kata-kata yang tidak mudah diucapkan. Dibawah ini definisi humoh dari beberapa ahli:

a. Didiek Rahmanadji, (2007) menyatakan bahwa:

Humor berasal dari istilah latin yang pada mulanya memiliki beberapa arti, namun semua berasal dari suatu istilah yaitu *umor* yang berarti cairan. Arti ini berasal dari doktrin ilmu *faal* kuno mengenai empat macam cairan, seperti darah, lendir, cairan empedu, dan cairan empedu hitam keempat cairan tersebut untuk beberapa abad dianggap menentukan temperamen seseorang.

b. Sicilia Anastasya, (2013) humor adalah "sesuatu yang memunculkan tawa pada individu karena adanya rangsangan dari dalam (bukan rangsangan fisik) yang dimunculkan dari apa yang dilakukan atau dikatakan orang lain".

c. James Dananjaya (Darmansyah 2011:68) menyatakan bahwa: "humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengaran merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa". Dananjaya (Darmansyah 2011:68) juga menambahkan bahwa:

Rasa tertawa itu muncul bukan hanya ada sisipan kata-kata yang keluar dari seseorang, melainkan juga dapat terjadi dalam bentuk lain sebagaimana ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya dalam bentuk gambar lucu, karikatur, kartun dan lain-lain.

- d. Emi Riska Fadilah (2015:13) “humor merupakan sesuatu yang tercipta dalam bentuk verbal maupun nonverbal, baik secara sengaja atau tidak sengaja, yang dapat membuat orang senang, sedih, tersenyum, tertawa, bahkan menangis”.

Dari pemahaman definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan humor adalah komunikasi yang dilakukan melalui kata-kata, melalui gambar, kartun, karikatur, cerita singkat/anekdote diungkapkan dengan sengaja maupun tidak sengaja yang memiliki unsur kelucuan yang mampu menggelitik rasa ingin ketawa seseorang.

Berdasarkan pengertian strategi pembelajaran, strategi pembelajaran menyenangkan dan pengertian humor di atas, dapat ditulis suatu kesimpulan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor adalah strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, dan media ajar yang digunakan, dengan sisipan kata-kata, gambar, karikatur maupun cerita humor singkat/anekdote yang dapat menggelitik perasaan seseorang untuk tertawa.

## 2. Ciri-Ciri Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor

Ada beberapa indikasi dasar dalam proses Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor, baik dalam aspek lingkungan, guru, maupun siswa, menurut Rudi Hartono, (Latif, Wijaya 2015:24) antara lain sebagai berikut:

- a. Terciptanya lingkungan yang rileks, tidak tegang, aman, menarik, serta tidak membuat siswa ragu untuk mencoba.
- b. Munculnya situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsung proses pembelajaran.
- c. Timbulnya situasi belajar yang menantang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran.

- d. Tidak membuat siswa dianggap sepele oleh guru.
- e. Siswa tidak takut untuk ditertawakan dan tidak takut menerima hukuman.
- f. Siswa berani bertanya.
- g. Siswa berani mempertanyakan gagasan orang lain.
- h. Siswa berani berbeda pendapat.

Suasana pembelajaran perlu dirancang dengan baik oleh guru agar dalam proses pembelajaran minat belajar siswa tumbuh. Penciptaan suasana pembelajaran merupakan langkah awal bagi guru untuk memfasilitasi siswa-siswanya untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa meningkat dari waktu ke waktu. Salah satu faktor untuk menciptakan Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor adalah penciptaan lingkungan atau kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk belajar. Suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan akan membawa kegembiraan pula dalam proses belajar.

### 3. Jenis-Jenis Humor dalam Pembelajaran

Merencanakan penggunaan humor dalam pembelajaran merupakan salah satu kemampuan penting yang dibutuhkan bagi seorang guru dalam menerapkan pembelajaran menyenangkan dengan humor. Memilih jenis humor untuk pembelajaran berada antara mudah dan sulit. Dikatakan mudah, karena humor berada disekitar kita. Kemudahan itu bertambah ketika guru memiliki *sense of humor* yang cukup tinggi. Dan dikatakan sulit, apabila guru tidak dapat memilih humor yang tepat dan sesuai dengan keadaan.

Sheinowitz (Darmansyah 2011:138) membagi rancangan humor untuk pembelajaran dalam dua jenis, yaitu *planned* humor, dan *unplanned* humor. Lebih lanjut rincian tentang pembagian jenis humor tersebut diuraikan sebagai berikut.

#### a. *Planned* humor

*Planned* humor adalah humor yang direncanakan untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan terpicunya keinginan tertawa pada peserta didik.

Sheinowitz (Darmansyah 2011:138) menyatakan menyatakan bahwa:

*planned* humor merupakan humor yang direncanakan dan banyak jenisnya, namun tidak semua jenis humor dapat digunakan di dalam kelas, karena banyaknya termasuk sumber daya yang ada. Misalnya film kartun lucu, memerlukan peralatan dan perlengkapan tambahan untuk bisa memutarinya. Ada beberapa bentuk humor yang mungkin dapat digunakan dalam pembelajaran.

1) Karikatur humor

Karikatur humor adalah humor yang dibuat dalam bentuk gambar karikatur lucu. Karikatur humor ini, baik yang memakai kata-kata maupun tidak. Jika dipandang atau dilihat ia akan menggelitik kita untuk tertawa, semangkin tinggi tingkat kelucuannya, maka semangkin kuat gambar itu menggelitik orang untuk tertawa.

2) Cerita singkat/anekdote humor

Cerita singkat/anekdote humor adalah berupa cerita singkat atau anekdot yang mengandung humor. Kadar kumornya juga terlihat dari ketidakmasukakalannya, keanehannya, kejutannya, kebodohnya, sifat pengecohnya, kejanggalannya, kekontradiksiannya, dan kenakalannya. Sesuai dengan jenis humor berbentuk tulisan, maka kelucuan yang dimunculkan adalah melalui kata-kata. Baik arti yang terkandung di dalamnya maupun bentuk kata yang digunakannya, seperti plesetan, kata aneh, dan lain-lain.

3) Desain humor khusus dalam bahan ajar

Meskipun desain humor khusus dalam bahan ajar belum banyak dilakukan guru di Indonesia, tetapi para pakar asing telah sering menggunakan sisipan humor dalam bahan ajar. Unsur-unsur humor dapat saja dimasukkan dalam soal-soal ujian, silabus, contoh-contoh yang dirancang mengandung humor dan lain sebagainya.

Sheinowitz (Darmansyah 2011:160) menyatakan bahwa: “humor dimasukkan dalam pembelajaran melalui bahan ajar berbentuk kartun, pertanyaan dengan jawaban yang mengandung humor, dan banyak lagi cara lain yang dapat dijadikan sebagai teknik menyisipkan humor dalam pembelajaran”.

b. *Unplanned* humor

*Unplanned* humor adalah humor yang sama sekali tidak direncanakan. Ini lebih pada kemampuan *sense of humor* guru untuk berimprovisasi melihat kejanggalan di sekitar. Menurut Sheinowitz (Darmansyah 2011:165) “*unplanned* humor adalah humor yang tidak direncanakan, humor ini muncul spontan, baik yang bersumber dari guru maupun murid, humor ini bersifat spontanitas yang dipicu oleh berbagai aktifitas dalam belajar”.

#### 4. Manfaat Humor dalam Pembelajaran

a. Humor membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi

Interaksi dan komunikasi yang baik dan lancar antar guru dan siswa dapat meningkatkan proses belajar. Darmansyah (2011:82) menyatakan bahwa:

Humor dapat menghilangkan jarak antara guru dan siswa guru dapat memasuki dunia siswa melalui ungkapan humor, bahkan, untuk mengungkapkan kemarahan sekalipun, bahasa humor jauh lebih memungkinkan, sehingga peserta didik merasa nyaman dengan kemarahan itu.

b. Humor sebagai alat pengurang stres

Berk (Darmansyah, 2011:87) yang mengemukakan bahwa “pertanyaan-pertanyaan yang bersifat humoris ternyata dapat mengurangi ketegangan siswa dalam ujian”.

c. Humor membuat pembelajaran menjadi menarik

Humor dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, karena adanya interaksi yang menyenangkan antar guru dan siswa. Treft dan Blakeslee (Darmansyah 2011:88) dalam studinya yang menghubungkan dengan pembelajaran perpustakaan, menemukan bahwa: “humor adalah suatu cara terbaik membuat materi pelajaran yang membosankan menjadi lebih menarik bagi siswa dan para guru”.

d. Humor memperkuat daya ingat

Selain dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, humor tertentu juga dapat meningkatkan kemampuan mengingat jangka panjang. Korobkin (Darmansyah 2011:90) menemukan bahwa: “Informasi di ruang kelas akan lebih mudah diingat apabila ditampilkan dalam bentuk-bentuk yang bersifat humoris”.

Dari keempat manfaat humor dalam pembelajaran di atas, humor dapat mengkondisikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Semakin bahagia dan jauh dari stres, siswa akan memiliki daya ingat yang terus meningkat untuk menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga akan memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Hasil Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Asep Jihad dan Abdul Haris (2012:1). Menyatakan bahwa:

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan ketercapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Ada beberapa cirri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar. Asep Jihad dan Abdul Haris (2012:2) yang penting adalah:

- a. Perubahan intensional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan
- b. Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan.
- c. Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa.

Abdurrahman (Asep Jihad dan Abdul Haris 2012:14). “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2012:14).

Hasil belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar, siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Sedangkan menurut Ekawarna, (2013:69) “hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar”.

Menurut Benjamin S. Bloom (Asep, J dan Abdul, H, 2012: 14) hasil belajar yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bloom (Asep, J dan Abdul, H, 2012: 14) juga menambahkan “bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan”.

- a. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:
  - 1) Pengetahuan tentang fakta.
  - 2) Pengetahuan tentang prosedural.
  - 3) Pengetahuan tentang konsep.
  - 4) Pengetahuan tentang prinsip.
- b. Keterampilan juga terdiri dari empat katagori, yaitu
  - 1) Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif
  - 2) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
  - 3) Keterampilan bereaksi atau bersikap
  - 4) Keterampilan berinteraksi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Asep jihad dan Abdul haris (2012:16) “Hasil belajar yang dicapai siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga katagori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

- a. Ranah kognitif
  - 1) Pengetahuan (*knowledge*). merupakan jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan

tentang hal-hal yang bersifat universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan suatu pola, struktur atau setting.

- 2) Pemahaman (*comprehension*).jenjang setingkat di atas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mengorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian.
  - 3) Aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru.
  - 4) Analisa. Jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan diantara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir.
  - 5) Sintesa. jenjang satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhkan, menempatkan bagian-bagian atau satu elmen bersama sehingga membentuk satu keseluruhan yang koheren.
  - 6) Evaluasi. Jenjang ini adalah yang paling atas atau yang paling dianggap paling sulit dalam kemampuan anak didik.
- b. Ranah afektif
- 1) Menerima atau memperhatikan. Jejang pertama ini akan meliputi sikap sensitif terhadap adanya eksistensi atau fenomena tertentu atau suatu stimulus dan kesadaran yang merupakan prilaku kongnitif.
  - 2) Merespon. Dalam jenjang ini anak didik dilibatkan secara luas dalam suatu subjek tertentu, fenomena atau suatu kegiatan sehingga ia akan mencari – cari dan menambah kepuasan dari kerja dengannya atau terlibat di dalamnya.
  - 3) Penghargaan. Pada level ini prilaku anak didik adalah konstiten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan terhadap suatu nilai tetapi juga pemilihan terhadapnya dan keterikatannya pada suatu pandangan atau ide tertentu.
  - 4) Mengorganisasikan. Dalam jejang ini anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat menentukan prilaku.
  - 5) Mempribadi (mewatak). Pada tingkat terakhir sudah ada internalisasi, nilai-nilai telah mendapat dalam diri individu, diorganisir kedalam suatu sistem yang bersifat internal, memiliki control prilaku.
- c. Ranah psikomotorik
- 1) Menirukan. Apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu *action* yang dapat diamati, maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap *action* itu sampai pada tingkat sistem

otot – ototnya dan dituntun oleh dorongan kata hari untuk menirukan.

- 2) Menipulasi. Pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan suatu *action* seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada yang seperti diamati, dia mulai dapat membedakan antara satu set *action* dengan yang lain, menjadi mampu memilih *action* yang diperlukan dan mulai memiliki keterampilan dalam memanipulamentasi.
- 3) Keseksamaan (*precision*). Ini meliputi kempuan anak didik dalam menampilkan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam mereproduksi suatu kegiatan tertentu.
- 4) Artikulasi (*articulation*). Yang utama disini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan *action* dengan menetapkan urutan secara tepat di antara *action* yang berbeda – beda.
- 5) Naturalisasi. Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah anak telah dapat melakukan secara alami susatu *action* atau jumlah *action* yang urut.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut sudjana, (Asep Jihad dan Abdul Haris 2012:20) kedua kriteria tersebut adalah:

### a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya menekankan pada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan dibawah ini:

- 1) Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis?
- 2) Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran itu?
- 3) Apakah guru memakai multi media?
- 4) Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?

- 5) Apakah dalam proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?
  - 6) Apakah suasana pengajaran cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?
  - 7) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup memadai?
- b. Kriteria ditinjau dari hasilnya

Selain ditinjau dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil, berikut ini ada beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa:

- 1) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- 2) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
- 3) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
- 4) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor Intern dan faktor Ekstern. Menurut Slameto (2013: 54). “Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu”.

#### a. Faktor-faktor Intern

Dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi 3 faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Jasmaniah  
Faktor kesehatan, dan cacat tubuh
- 2) Faktor Psikologis  
Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
- 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan baik secara jasmani maupun rohani dapat dihilangkan

dengan cara-cara sebagai berikut: Tidur, Istirahat, Mengusahakan variasi dalam belajar, juga dalam bekerja, Menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah, misalnya obat gosok, Rekreasi dan ibadah yang teratur, Olahraga secara teratur, dan Mengimbangi makan dengan makanan yang memenuhi syarat-syarat kesehatan, misalnya memenuhi empat sehat lima sempurna, dan Jika kelelahan sangat serius cepat-cepat menghubungi seorang ahli, misalnya dokter, psikiater, konselor, dan lain-lain.

b. Faktor-faktor Ekstern

1) Faktor keluarga

Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, Relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

### C. Sub Materi Gejala Hidrologi

#### 1. Siklus Hidrologi

Air merupakan kebutuhan dasar makhluk hidup yang harus tersedia terus menerus. Setiap hari kita menggunakannya untuk berbagai keperluan, baik untuk minum, mandi, mencuci, dan lain-lain. Air yang sempat ataupun yang tidak sempat dimanfaatkan oleh manusia dan makhluk hidup lainnya mengalir ke sungai, meresap ke dalam tanah dan menguap. Air yang mengalir pada sungai-sungai akan sampai di lautan. Secara tetap, air menguap dari permukaan bumi, baik dari laut atau samudera maupun dari wilayah darat (sungai, danau, waduk, tumbuhan, dan tanah yang lembab). Air yang menguap tersebut akhirnya membentuk awan dan terjadilah hujan, sehingga air yang diuapkan dikembalikan ke permukaan bumi, baik daratan maupun lautan. Kejadian tersebut terus berulang atau bersirkulasi, sehingga disebut siklus air atau siklus hidrologi.

Pada dasarnya, air dalam siklus tersebut hanya berubah wujud, yaitu dari zat cair, zat gas (uap) dan zat padat (es). Perubahan dari zat cair menjadi zat gas (uap) disebut evaporasi (penguapan). Perubahan dari zat gas atau uap air menjadi titik-titik air disebut kondensasi. Perubahan dari zat cair menjadi zat padat (es) disebut pembekuan dan sebaliknya disebut pencairan. Perubahan tersebut bisa terjadi secara langsung dari zat gas menjadi zat padat atau sebaliknya yang disebut dengan istilah sublimasi. Perubahan-perubahan tersebut tentunya membutuhkan energi dari sinar matahari atau sebaliknya mengeluarkan energi. Iwan setiawan, dkk (2008:143).

## **2. Jenis-Jenis Air Permukaan dan Air Tanah**

Pada saat air hujan sampai ke permukaan bumi, maka sebagian air hujan akan meresap ke dalam tanah dan sebagian lainnya akan mengalir di atas permukaan tanah. Air yang meresap ke dalam tanah akan menjadi air tanah. Air yang mengalir di permukaan akan menjadi air permukaan dan mengisi tubuh-tubuh air berupa saluran air atau sungai, danau, dan rawa.

### **a. Air permukaan**

#### **1) Danau**

Danau merupakan wilayah cekungan di daratan yang terisi oleh air. Sumber air yang mengisi danau tidak selalu dari air sungai, tetapi juga bisa dari air hujan secara langsung maupun rembesan dari air tanah di sekitar danau. Danau dapat dibedakan antara danau alam dan danau buatan. Danau alam terbentuk karena proses alam misalnya aktivitas vulkanik, tektonik maupun aktivitas es pada zaman es. Sementara itu, danau buatan atau bendungan merupakan danau yang sengaja dibuat dengan cara membendung air sungai. Walaupun kelihatan sama, sebenarnya danau dapat dibedakan atas proses pembentukannya.

#### **2) Sungai**

Sungai adalah aliran air yang secara alami mengalir dari daerah yang tinggi ke daerah yang lebih rendah dan memanjang menuju laut. Sebuah sungai dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian hulu, tengah dan hilir. Masing-masing bagian tersebut memiliki ciri tersendiri. Sungai pada bagian hulu umumnya memiliki arus yang kuat sebagai akibat dari kemiringan lerengnya, pada bagian tengah kekuatan arus mulai berkurang sebagai akibat semakin landainya lereng, dan pada bagian hilir, kekuatan arus semakin jauh berkurang dan erosi yang dominan adalah erosi horizontal. Akibatnya, sungai menjadi lebih lebar dibandingkan dengan bagian lainnya.

Dilihat dari sumber airnya, sungai dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

- a) Sungai hujan adalah sungai yang sumber airnya berasal dari air hujan.
- b) Sungai gletser adalah sungai yang sumber airnya berasal dari es yang mencair.
- c) Sungai campuran, sesuai dengan namanya, sungai ini merupakan sungai yang sumbernya dari air hujan dan es yang mencair.

b. Air tanah

Air tanah adalah bagian dari air yang berada di bawah permukaan tanah yang mengisi secara penuh ruang antar butir tanah atau pada lapisan jenuh (saturated zone). Air tersebut tentunya berasal dari hasil resapan air dari permukaan tanah (infiltrasi).

Air tanah dimanfaatkan untuk berbagai keperluan penduduk. Pada umumnya air tanah dimanfaatkan untuk keperluan air minum, mandi dan mencuci. Namun seiring dengan semakin banyaknya industri, air tanah juga dimanfaatkan untuk memenuhi

kebutuhan berbagai jenis industri. Akibatnya, volume airtanah semakin berkurang dan kedalaman air tanah semakin besar. Iwan setiawan, dkk (2008:134-139)

### 3. Zona Laut Menurut Letak dan Kedalamannya

a. Berdasarkan letaknya laut dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

- 1) Laut pedalaman adalah laut yang terletak di antara dua benua. Sesuai dengan namanya laut ini menjorok ke pedalaman atau dikelilingi oleh daratan.
- 2) Laut tepi adalah laut yang terdapat pada landas benua atau di benua, tetapi berhubungan bebas dengan samudera.
- 3) Laut pertengahan adalah Laut yang berada di tengah-tengah benua. Contoh laut pertengahan adalah Laut Merah dan Laut Tengah.

b. Berdasarkan kedalamannya dibagi menjadi empat jenis yaitu:

- 1) Wilayah pasang (*littoral*) merupakan bagian dari lautan yang dasarnya kering ketika terjadi surut.
- 2) Wilayah laut dangkal (*neritic*) Sesuai dengan namanya, wilayah ini relatif dangkal sehingga masih dimungkinkan sinar matahari masuk sampai ke dasar laut dengan kedalaman 200 meter.
- 3) Wilayah laut dalam (*bathyal*) wilayah ini berada pada kedalaman antara 200 – 2.500 meter. Sinar matahari tidak mampu menembus sampai ke dasar laut seperti pada wilayah laut dangkal.
- 4) Wilayah laut sangat dalam (*abyssal*) wilayah ini berada pada kedalaman di atas 2.500 meter. Dengan kedalaman tersebut, tumbuhan tidak mampu lagi bertahan karena tidak ada sinar matahari. Iwan setiawan, dkk (2008:142)

#### 4. Batas Wilayah Laut

Bagi negara maritim seperti Indonesia, batas laut merupakan hal yang sangat penting untuk disepakati aturannya. Batas laut Indonesia meliputi batas:

- a. Batas landas kontinen dari garis pantai ke arah lautan sejauh 150 meter, dasar lautnya menurun secara perlahan-lahan dan masih menunjukkan ciri sebuah benua.
  - b. Batas laut teritorial Indonesia adalah sejauh 12 mil. Batas tersebut ditarik dari garis dasar dari pulau-pulau terluar wilayah Indonesia.
  - c. Zona ekonomi eksklusif (ZEE) yaitu wilayah laut sejauh 200 mil dari garis dasar ke arah laut bebas sebuah negara kepulauan.
- Iwan setiawan, dkk (2008:144).

#### D. Penelitian Relevan

**Table: 2.1: penelitian relevan**

| No | Judul  | Peneliti   | Tahun | Tujuan | Metode           | Hasil  |
|----|--|------------|-------|--------|------------------|--|
| 1  | Pembelajaran menggunakan sisipan humor dalam Mata pelajaran matematika | Darmansyah | 2009  |        | Quasi eksperimen | Hasil penelitian inimenunjukkan keefektifan strategi pembelajaran menggunakan sisipan humor dalam meningkatkan hasil belajar Matematika. Penelitian ini dapat secara terbatas digeneralisasikan untuk subjek dan/atau bidang studi yang lebih luas. Berdasarkan data sampel penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi |

|   |   |          |      |   |                        |   |
|---|---|----------|------|---|------------------------|---|
|   |   |          |      |   |                        | terjangkau, yaitu siswa-siswa SMA Negeri dan MA Negeri di Kota Padang   |
| 2 | Pengaruh Penggunaan Metode "Fun Teaching" Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Mi Nurul Hidayah Pamulang          | Muhaemin | 2011 | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode <i>Fun Teaching</i> terhadap hasil belajar matematika siswa | Quasi eksperimen       | Berdasarkan perlakuan ( <i>treatment</i> ) yang diberikan pada kelas eksperimen (IV-A) dan kelas control (IV-B) tersebut, maka diperoleh juga perbedaan nilai rata-rata hasil belajar matematikanya, dimana nilai rata-rata kelas IV-A lebih baik dari rata-rata kelas IV-B.  |
| 3 | Hubungan sense of humor guru dalam mengajar di kelas dengan motivasi belajar siswa di sma negeri 1 sangatta utara | Hafzah   | 2014 |   | Penelitian kuantitatif | .Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara sense of humor guru dalam mengajar di kelas dengan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sangatta Utara. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima dengan nilai $p=0.000 < 0.050$ dan nilai $r=0.443$ . Menurut Sugiyono (2007) rentang nilai antara 0,400 – 0,599 dapat diartikan bahwa korelasi dinyatakan sedang. Hal ini menyatakan bahwa hubungan sense of humor guru dalam |

|   |  |                          |      |  |                           |   |
|---|--|--------------------------|------|--|---------------------------|---|
|   |  |                          |      |  |                           | mengajar di kelas berpengaruh 44.3 persen pada motivasi belajar siswa, masih ada 45.7 persen faktor lain di luar sense of humor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.   |
| 4 | Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Berbantu Dengan Humor Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Pada Kelas Xi Ips 3 Di Man 2 Madiun Tahun Ajaran 2014/2015 | Fajar Arif Wijaya Latief | 2015 | Untuk mengetahui penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Berbantu Dengan Humor pada siswa kelas XI IPS 3 MAN 2 Madiun dalam meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi melalui penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Berbantu Dengan Humor pada siswa kelas XI IPS 3 MAN 2 Madiun. | Penelitian tindakan kelas | kualitas Hasil Pembelajaran Akuntansi menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 68,75% pada siklus I menjadi 78,13% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Strategi Pembelajaran Joyful Learning Berbantu Dengan Humor dapat meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi pada kelas XI IPS 3 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2014/2015. |