

---

## PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI PENGUNAAN *ICE BREAKER HUMOUR* DI KELAS V SD NEGERI 22 BENGKALIS

Basyarudin  
Guru SD Negeri 22 Bengkalis  
Bengkalis, Riau, Indonesia  
e-mail: [basyarudin@gmail.com](mailto:basyarudin@gmail.com)

### Abstrak

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sarat dengan konsep, analisis, dan hierarkis. Jika proses pembelajaran IPS berlangsung secara monoton dan konvensional, maka siswa akan cenderung merasakan kebosanan atau kejenuhan dalam belajar dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berujung pada rendahnya efektivitas pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis menggunakan *ice breaker* humor sebagai upaya peningkatan efektivitas pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaker* humor dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang tergambar dari suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas dan hasil belajar siswa yang memenuhi standar yang telah ditentukan. Dari hasil analisis observasi reaksi siswa pada saat jeda strategis dilaksanakan, sebanyak 81,69% siswa meningkat aktivitasnya dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian penggunaan *ice breaker* humor dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan berdampak pula terhadap capaian hasil belajar. Berdasarkan analisis terhadap hasil belajar siswa, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa meningkatkan menjadi rata-rata 73,89%, yang mana hal ini relatif lebih tinggi dari pada hasil belajar sebelumnya.

**Kata kunci:** efektivitas pembelajaran, pembelajaran IPS, *humor icebreaker*

### Abstract

Social Studies learning is a subject that is full of concepts, analysis, and hierarchy. If the social studies learning process takes place in a monotonous and conventional manner, students will tend to feel boredom or boredom in learning and lack of student motivation in participating in learning which results in low learning effectiveness. To overcome this problem, classroom action research was carried out by implementing fun learning strategies through optimizing the strategic gap using ice breaker humor as an effort to increase the effectiveness of social studies learning. The results of this study indicate that the use of ice breaker humor can improve student learning activities which are reflected in the pleasant learning atmosphere in the classroom and student learning outcomes that meet predetermined standards. From the results of the analysis of observations of students' reactions during the strategic break, 81.69% of students increased their activities in participating in classroom learning. Thus the use of ice breaker humor can create a pleasant learning atmosphere and also have an impact on the achievement of learning outcomes. Based on the analysis of student learning outcomes, obtained an illustration that student learning outcomes increase to an average of 73.89%, which is relatively higher than the results of previous learning..

**Keywords:** effectiveness of learning, social studies learning, humor icebreaker

### PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin kelangsungan kehidupan suatu negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itulah

setiap negara di dunia menangani langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan berdasarkan falsafah negara dan bangsa yang dianutnya.

Pelaksanaan pendidikan di negara Indonesia yang dikenal dengan pendidikan nasional sesuai Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pemerintahan Pendidikan Nasional, adalah "Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman." Sedangkan fungsi dan tujuannya, masih menurut UU di atas, adalah: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD), taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi (PT). Proses pendidikan di SD mencakup adanya proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan pendidik atau yang biasa disebut dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Sehubungan dengan itu, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD, di antaranya: penyempurnaan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, dan meningkatkan kualitas guru. Selain pemerintah, guru diharapkan mampu menyampaikan materi pembelajaran sesuai karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, agar materi yang disampaikan menjadi efektif dan dapat dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal tentang pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 22 Bengkalis di kelas V dijumpai hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS ujian tengah semester yang rendah. Dari 27 orang siswa kelas V, hanya 22 orang yang mendapat nilai di atas 60, (nilai dari 64-70 ada 8 orang, dan nilai dari 70-80 ada 7 orang) dan 5 orang mendapatkan nilai di bawah 60. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan di sekolah yaitu 66 maka siswa yang mencapai nilai KKM hanya 9 orang (nilainya 70, 77, 80). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, guru memakai metode ceramah, dan pada waktu guru memberikan pertanyaan, hanya satu atau dua orang yang menjawab pertanyaan guru.

Guru cenderung lebih banyak berceramah dan kurang kreatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar sering timbul permasalahan, yaitu hanya 25% siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan guru, 30% siswa mengobrol dengan teman sebangku apabila guru menerangkan, 45% siswa sering ribut dan mengganggu teman.

Fenomena seperti di atas tentu kurang positif. Padahal, sejatinya mata pelajaran IPS ini bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Pebriyenni, 2009:13).

Peserta didik harus memiliki konsep-konsep dasar dalam IPS dan kemampuan memahami yang baik untuk dapat mengerti dalam pelajaran IPS. Sebagian besar siswa kurang menyenangi pelajaran IPS karena tidak memiliki hal-hal tersebut. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa yang mempelajari IPS, diperoleh penjelasan bahwa pelajaran IPS ini cenderung sukar dimengerti dan membosankan. Demikian juga pada observasi awal yang dilakukan di kelas V terlihat bahwa masih terdapat siswa yang melamun, mengantuk, diam, dan tidak mengerjakan

tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini senada dengan pernyataan Winkel (1996:154) bahwa "ketidaknyamanan atau kegelisahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung akan menghambat dalam menangkap materi yang baru, lebih-lebih yang menuntut perhatian tinggi dan konsentrasi pikiran". Ketidaksenangan dan ketidaknyamanan siswa dalam proses belajar mengajar tersebut juga berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah.

Keberhasilan pembelajaran pada hakekatnya ditentukan oleh banyak faktor. Rendahnya hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi berbagai komponen, di antaranya pendidik yang dianggap sebagai faktor penyebab paling berpengaruh terhadap ketidakberhasilan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Dryden dan Vos yang dikutip Darmansyah (2007:2), bahwa pendidik merupakan faktor yang paling dominan, karena peran pendidik sebagai aktivator, fasilitator, pelatih, motivator, dan orkestrator akan sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar seorang peserta didik. Di sinilah pentingnya penguasaan pendidik terhadap berbagai kompetensi yang diperlukan untuk mendukung keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran.

Guru diharapkan dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Apabila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan kalau siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, maka kemungkinan besar pembelajaran akan menjadi efektif. Tetapi, pada kenyataannya tidak semua siswa sadar akan hal itu.

Guru dapat memaksakan bahan pelajaran kepada siswa, akan tetapi guru tidak mungkin dapat memaksanya untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Inilah yang menjadi tugas guru yang paling berat, yakni bagaimana caranya berusaha agar siswa mau belajar, dan memiliki keinginan untuk belajar secara kontinu (Hamalik, 2001:158). Salah satu keterampilan yang masih kurang dikuasai oleh guru adalah keterampilan merancang dan menerapkan strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar. Banyak guru yang tidak mampu mengorkestrasi berbagai potensi dan lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal inilah yang menyebabkan siswa cenderung bosan, mengantuk, dan enggan mengerjakan instruksi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal menurut Dryden & Vos (2000:213), semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila peserta didik dalam keadaan gembira.

Cara-cara yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan dan dapat diterapkan dalam kelas menurut Looman dan Kolberg (1993:153), adalah "sifat humoris dan kemampuan pendidik menggunakan berbagai sumber untuk menciptakan suasana yang menyenangkan." Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan hal ini adalah dengan menerapkan *ice breaker* (pemecah kebekuan) dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *ice breaker* sejenak dalam proses pembelajaran, diharapkan suasana yang sebelumnya monoton dan kaku dapat segera mencair karena siswa telah disegarkan kembali otaknya.

Pada umumnya, saat guru mengajar di ruang kelas, sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pembelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi dan kemampuan daya tangkap atau memori para siswanya. Jarang sekali para guru yang memberikan *ice breaker* atau jeda di tengah materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Padahal melakukan *ice breaker* di tengah penyampaian materi pembelajaran amatlah penting.

Sampai saat ini sebagian besar guru masih enggan menyisipkan *ice breaker* di dalam proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena para guru kebingungan mencari bahan yang dapat dijadikan sebagai *ice breaker*. Bagi guru yang pandai melucu tentu bukanlah suatu masalah untuk melakukan *ice breaker* dalam proses pembelajarannya, karena membuat cerita lucu dapat juga dikatakan sebagai salah

satu bentuk *ice breaker*. Sementara sebagian lagi guru yang tidak menggunakan *ice breaker* dikarenakan belum memahami fungsi dari *ice breaker* itu sendiri. Oleh karenanya, dari sekian banyak materi yang telah dijelaskan guru, seringkali tidak dapat diserap semua dengan baik oleh para siswanya. Hal ini membuktikan adanya penurunan kemampuan daya tangkap otak dalam menyimpan memori.

Kalau dicermati, pada awalnya siswa cukup bersemangat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Namun seiring dengan berjalannya waktu, beberapa saat kemudian terjadilah penurunan memori dan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tersebut. Pada saat inilah merupakan saat yang paling tepat untuk melakukan *ice breaker*, karena pada saat itu siswa telah mengalami kejenuhan sehingga sangat membutuhkan penyegaran untuk mengembalikan potensi atau kemampuan dalam menangkap pembelajaran secara optimal.

*Ice breaker* terdiri dari dua bagian yaitu *ice breaker* pada awal pembelajaran dan *ice breaker* pada saat jeda strategis. *Ice breaker* di awal pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam memulai pembelajaran dengan cara memberikan simulasi penghantar pembelajaran. *Ice breaker* pada saat jeda strategis merupakan istirahat sejenak dari kegiatan belajar dan mengisinya dengan kegiatan menyenangkan menggunakan anekdot, cerita lucu, penayangan video lucu maupun pemutaran musik setelah menjalani aktivitas belajar selama beberapa saat. Memberikan kegembiraan kepada peserta didik di saat mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar melalui jeda strategis yang menyenangkan tersebut dapat menggairahkan, sehingga peserta didik akan mengalami penyegaran, dan berkonsentrasi. *Ice breaker* juga dapat menggugah peserta didik secara emosional, menciptakan suasana yang menyenangkan, dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat dan memberi peluang kepada peserta didik untuk memfungsikan otak memori sehingga otak dapat berpikir secara optimal.

Salah satu jenis *ice breaker* yang dapat digunakan adalah humor. Sebagaimana diketahui, humor adalah sesuatu yang lucu, yang dapat menggelikan hati atau yang dapat menimbulkan kejenakaan atau kelucuan. Naluri seorang manusia untuk mencari kegirangan, kesenangan, kegembiraan, dan hiburan sudah dimiliki sejak masih bayi. Sejak seorang bayi dilahirkan, ibunya segera melatihnya untuk menyukai kegembiraan. Ketika sang anak sudah beranjak dewasa, kebutuhan akan kegembiraan itu sudah melekat erat dalam dirinya. Oleh karena itu, sangatlah tepat untuk menyajikan *ice breaker* humor dalam pembelajaran. Humor dapat tampil sebagai penyegar pikiran dan sekaligus sebagai penyejuk batin. Bentuk humor yang dapat digunakan dalam *ice breaker* antara lain adalah video lucu, teka-teki lucu, cerita lucu, dan segala sesuatu yang mengandung kelucuan asalkan tidak bertentangan dengan budaya dan norma masyarakat.

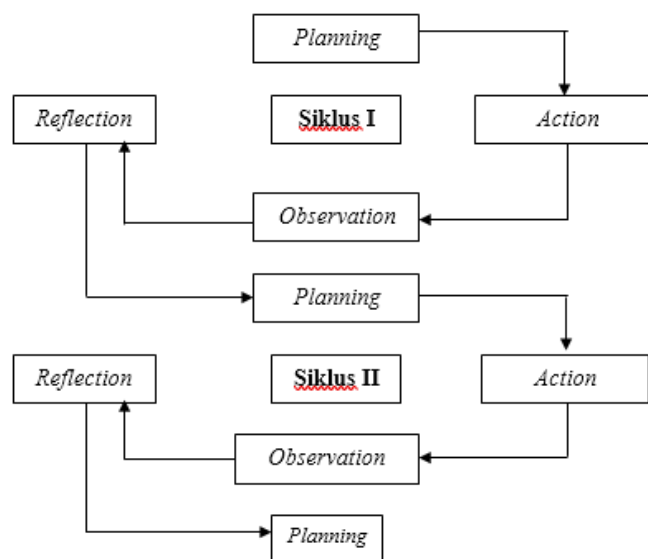
Optimalisasi penerapan *ice breaker* dalam mata pelajaran IPS merupakan salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan diharapkan pada akhirnya akan dapat tercapainya efektivitas pembelajaran. Dengan mengikuti suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mengaktifkan otak *neo-cortex*, sehingga dapat memberikan kemampuan dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan kompleksnya permasalahan yang ada dalam mewujudkan sebuah pembelajaran yang efektif, maka peneliti tertarik untuk meneliti peningkatan efektivitas pembelajaran dalam materi "Mendeskripsikan Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia" melalui penggunaan *ice breaker* humor di kelas V SD Negeri 22 Bengkalis. Oleh karena itulah peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai berikut: "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran IPS melalui Penggunaan *Ice Breaker* Humor di Kelas V SD Negeri 22 Bengkalis".

## METODE

### Prosedur Penelitian

Penelitian didahului dengan analisis segala permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada ruang kelas. Selanjutnya permasalahan yang terdeteksi akan dilakukan rumusan masalah, membuat rencana tindakan yang akan diterapkan pada kelas sebagai upaya dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Rencana penelitian yang direncanakan adalah seperti model penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam Arikunto (2006:16) dengan empat komponen pokok yang dapat menunjang langkah-langkah penelitian, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*). Hal itu digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Model Penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam beberapa siklus yang mana pada setiap satu putaran (siklus) yang direncanakan oleh peneliti terdiri dari perencanaan, tindakan, pemantauan, refleksi. Lama peneliti dalam melakukan penelitian direncanakan sampai terdapat pengaruh pada proses dan hasil belajar siswa dengan beberapa kali pertemuan.

Apabila siklus kedua sebagai hasil dari siklus pertama telah tercapai sasaran dan tujuan yang diinginkan maka penelitian tindakan ini tidak perlu dilanjutkan. Tetapi apabila siklus kedua belum merefleksikan hasil dari siklus pertama, penelitian tindakan dilanjutkan sehingga sasaran dan tujuan tercapai.

Dalam penelitian tindakan ini penerapan pembelajaran yang digunakan tetap berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang guru, baik dengan menggunakan metode *Jig Saw*, *Diskusi*, *Number Head Together* ataupun *Role Playing* yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Namun, pada awal pembelajaran diberikan *Ice Breaker* yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dengan cara memberikan simulasi pengantar pembelajaran. Selain itu, pada setiap jeda yang sudah terjadwal (setelah pemberian materi selama 20-25 menit), siswa diberikan *Ice Breaker* untuk mencairkan suasana menjadi lebih menyenangkan lagi.

### Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran adalah:

1. Lembar catatan lapangan (lembaran aktivitas siswa), bertujuan untuk mencatat atau merekam aktivitas yang berhubungan dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini merupakan catatan Instrumen dalam penelitian tindakan kelas yang direncanakan berupa catatan anekdot.

Menurut Madya (2007) catatan anekdot adalah riwayat tertulis, deskriptif, longitudinal tentang apa yang dikatakan atau dilakukan perseorangan dalam situasi nyata tertentu dalam suatu jangka waktu tertentu. Dalam catatan anekdot ini terdapat gambaran umum keadaan siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat dijelaskan atau ditafsirkan dalam penelitian yang diamati dalam kurun waktu yang ditentukan berupa siklus.

## 2. Lembar soal (essay).

Soal yang akan diberikan telah di ujicobakan terlebih dahulu, untuk ulangan harian pada siklus 1 sejumlah 10 butir soal dan pada ulangan harian siklus 2 sejumlah 10 butir soal.

## Analisis Data

### 1. Analisis Observasi

Hasil observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif. Analisis deskriptif bertujuan untuk melihat kecenderungan penyebaran pada masing-masing indikator dan melihat secara umum penyebaran setiap variabel dalam bentuk penyajian data ke dalam distribusi frekuensi. Rumus yang digunakan adalah: rumus analisis persentase seperti berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P= Persentase jumlah siswa yang terlibat

F = Jumlah siswa yang terlibat

N= Jumlah siswa keseluruhan (Arikunto, 1997)

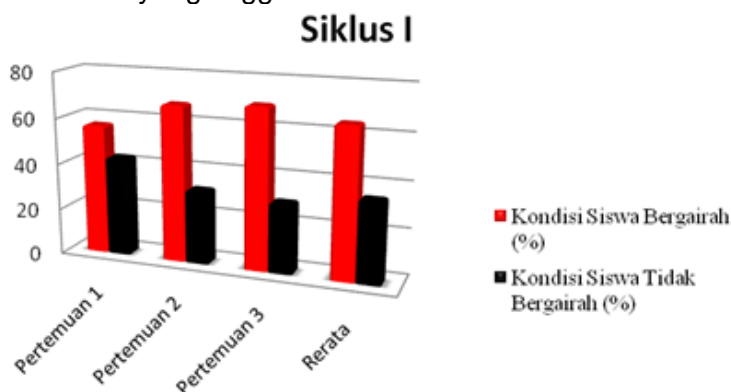
### 2. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar dianalisis dengan metode statistik deskriptif untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah tindakan digunakan teknik perbedaan *mean score*. Artinya, hasil yang dijadikan dasar pertimbangan adalah nilai rata yang diperoleh melalui tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penelitian Siklus 1

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus pertama, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya taktik pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus 1, adalah bahwa aktivitas siswa belum meningkat, begitu pula dengan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Dilihat dari segi pelaksanaannya *Ice Breaker* yang dipergunakan tampaknya masih kurang kreatif; hal ini karena siswa belum pernah melakukan *Ice Breaker* sebelumnya, sehingga banyak siswa yang acuh, tidak bersemangat, terutama anak yang tinggal kelas.

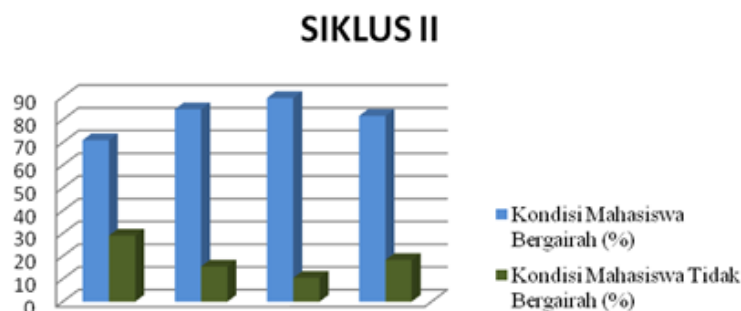


Gambar 2. Hasil dari Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari 3 pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan *Ice Breaker* Humor. Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama pada kelas V untuk pembelajaran IPS diperoleh angka rata-rata 56,78% siswa meningkat aktivitasnya dalam belajar, pada pelaksanaan tindakan kedua angka rata-rata 67,94% siswa meningkat aktivitasnya belajar, dan pada pertemuan ketiga angka rata-rata 69,80% siswa meningkat aktivitasnya belajar. Perubahan pelaksanaan tindakan dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga sudah menampakkan perubahan tapi, tidak sesuai dengan indikator yang diinginkan.

### Penelitian Siklus 2

Pada siklus 2 terdiri dari 3 pertemuan. Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama diperoleh angka rata-rata 70,98% siswa meningkat aktivitasnya, pertemuan kedua angka rata-rata 84,56% siswa meningkat aktivitasnya, dan pertemuan ketiga angka rata-rata 89,55% siswa meningkat aktivitasnya, perubahan pelaksanaan tindakan dari pertemuan pertama, kedua, ketiga mengalami peningkatan. Penggunaan *ice breaker* humor dilanjutkan agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik. Perbaikan ini dilakukan baik dari segi jenis *ice breaker* humor yang digunakan agar lebih kreatif dan sesuai dengan kondisi siswa ataupun dari segi cara penggunaan *ice breaker* humor itu sendiri oleh guru agar lebih menarik perhatian dan minat siswa.



Gambar 3. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa setelah Tindakan Siklus I dan II

Upaya perbaikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran IPS melalui penggunaan *ice breaker* humor dengan berbagai kegiatan seperti, teka-teki lucu, cerita lucu, permainan yang mengandung kelucuan namun bermakna, kelihatan semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka indikator kinerja baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar pembelajaran IPS yang dicapai siswa. Hal ini juga ditunjukkan oleh indikasi kejenuhan siswa yang biasanya bermasalah dalam pembelajaran juga menurun, seperti kebiasaan beberapa siswa yang mengantuk dan keluar masuk pada saat proses pembelajaran pada siklus 2 dapat diatasi.

Pada siklus 2 ini terjadi peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dengan adanya proses pembelajaran yang menyenangkan yaitu dari 64,84% menjadi 81,69%. Hal ini memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus 1 telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Indikasi persentase siswa yang menikmati *ice breaker* humor dalam pembelajaran ini menjadi penting artinya dalam melihat tingkat kesenangan siswa dalam belajar. Semakin tinggi persentase aktivitas belajar siswa dan semakin tinggi persentase siswa menikmati *ice breaker* humor saat jeda strategis dilakukan, maka dapat diartikan semakin tinggi pula tingkat kesenangan belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kesenangan belajar yang dicapai siswa, maka dapat dikatakan semakin tinggi pula keberhasilan upaya

peningkatan efektivitas pembelajaran IPS dalam kategori menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan *ice breaker* humor merupakan salah satu dari banyak cara untuk membuat siswa menikmati pembelajaran sehingga suasana belajar menyenangkan akan tercipta dan pembelajaran tidak lagi menjadi sebuah rutinitas yang membosankan. Penelitian ini telah berhasil meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran IPS. Namun demikian, sesuai dengan pendapat Looman dan Kolberg (1993:153) sifat humoris dan kemampuan pendidik menggunakan berbagai sumber untuk menciptakan suasana menyenangkan, jauh lebih penting. Jenis *ice breaker* humor yang paling asyik sekalipun, jika digunakan oleh pendidik yang pemarah, tidak ramah, kurang memiliki rasa humor yang memadai, maka siswa sulit diajak untuk bersantai atau menikmati *ice breaker* humor itu di dalam kelas. Dengan kata lain, dapat dinyatakan bahwa penggunaan *ice breaker* humor untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan tidak dapat dilakukan tanpa adanya kemampuan pendidik yang memadai. Artinya, strategi dan taktik pembelajaran menyenangkan melalui penggunaan *ice breaker* humor tidak akan pernah berhasil tanpa didukung oleh kemampuan pendidik.

Selanjutnya peningkatan yang terjadi dalam capaian hasil belajar pembelajaran IPS siswa kelas V pada siklus 2 juga memperlihatkan bahwa perbaikan terhadap kebijakan pelaksanaan tindakan telah berhasil dengan baik. Hasil belajar pembelajaran IPS yang berhasil dicapai siswa dengan angka rata-rata 69,44 pada siklus 1, meningkat menjadi 73,89 pada siklus 2. Kenaikan hasil belajar ini tentunya mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan penggunaan *ice breaker* humor, di samping meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan juga meningkatkan hasil belajar. Jika proses pembelajaran menyenangkan sudah dapat ditingkatkan dan hasil belajar juga meningkat, maka dapat dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran juga sudah dapat ditingkatkan.

Apabila ditelusuri lebih jauh, kenaikan capaian hasil belajar ini erat kaitannya dengan proses pembelajaran menyenangkan yang dirasakan siswa. Oleh karena itu, keberhasilan dalam meningkatkan capaian hasil belajar kemungkinan dipicu oleh suasana belajar yang menyenangkan. Dugaan ini didasarkan pada beberapa alasan, berikut ini:

*Pertama*, *ice breaker* humor dapat membantu siswa dalam mengingat pelajaran, terutama *ice breaker* humor yang memiliki daya edukatif yang cukup tinggi. siswa dapat mengaitkan informasi yang masuk ke otak memori dengan *ice breaker* humor yang telah dilaksanakan, sehingga informasi tersebut dapat diingat dengan mudah dalam penggunaan *ice breaker* humor tersebut. Menariknya *ice breaker* humor tersebut dapat dijadikan sebagai cantolan dalam mengingat informasi, terutama jenis *ice breaker* humor yang melibatkan emosi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa penggunaan *ice breaker* humor dapat dijadikan sebagai cara untuk meningkatkan kesenangan belajar, juga berfungsi sebagai cantolan dalam membantu daya ingat.

*Kedua*, Wangsa (2009:177-179) menyatakan bahwa tertawa bisa mencegah efek buruk dari stres. Tertawa bisa memperkuat sistem kekebalan tubuh. Tertawa juga meningkatkan kerja sistem pernafasan, penggunaan oksigen, dan detak jantung. Humor membuat seseorang bisa melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan membuatnya merasa terlindungi dan memiliki kontrol pada lingkungan sosial. Humor juga mempengaruhi seluruh otak manusia, membuat kedua belahan otak bisa bekerja sama secara aktif dan seimbang. Pernyataan ini diperkuat oleh Tea (2009:119), bahwa bagi guru humor dapat dijadikan sebagai senjata yang ampuh untuk memeriahkan kelas. Apabila guru memberikan humor di awal pelajaran, guru dapat membuat suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik akan dengan sendirinya berada dalam kondisi siap belajar. Selanjutnya Tea (2009:125) menyatakan bahwa humor bukan sekadar cerita lucu yang jawabannya boleh asal, melainkan mengandung aspek penting dan memiliki jalan logika tersendiri. Jika ingin melatih ketapukulan analisis peserta didik, maka humor inilah salah satu cara yang dapat



digunakan. Guru dituntut untuk menyuguhkan humor yang berkualitas dan sebisa mungkin mengandung unsur pendidikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PTK dengan mengoptimalkan jeda strategis melalui penggunaan *ice breaker* humor telah dapat memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan suasana belajar menyenangkan dan upaya meningkatkan hasil belajar. Meskipun demikian, ada beberapa hal yang perlu dikembangkan melalui penelitian lebih lanjut, yaitu tentang kecerdasan emosional guru dan siswa serta dampaknya terhadap proses pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan lebih lanjut dapat pula dilakukan pada mata pelajaran lainnya, bahkan dengan jenjang pendidikan yang berbeda, sebab fenomena yang terjadi sekarang adalah kuatnya keinginan guru dan siswa untuk menikmati pembelajaran bersama secara menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian terakhir Darmansyah, ST, M.Pd yang menyatakan bahwa belajar akan efektif kalau gurudan peserta didik dalam keadaan gembira dan menyenangkan.

### **Kelemahan Penelitian dan Rekomendasi**

Kelemahan pada penelitian ini adalah:

1. Jika guru tidak hati-hati menggunakan *ice breaker* humor terutama dalam bentuk *games* dan pergerakan bebas, maka kelas bisa mengalami kegaduhan yang disebabkan keriang dan kegairahan siswa yang berlebihan dan susah dihentikan.
2. Jika guru tidak mampu mengendalikan siswa, maka konsentrasi siswa bisa pecah dari pelajaran yang dijelaskan pada sesi sebelumnya.
3. Karena *ice breaker* adalah hal yang baru, maka terlebih dahulu untuk setiap *games* atau *ice breaker* yang akan digunakan, aturan mainnya harus diperjelaskan agar mudah dimengerti, sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada siswa.
4. Masih adanya siswa yang menunjukkan indikasi kejenuhan dalam pembelajaran, seperti tertidur dalam kelas dan keluar masuk pada saat proses belajar mengajar (PBM) berlangsung. Hal tersebut harus menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih *ice breaker* dan menjadikan siswa yang masih mengalami kejenuhan sebagai prioritas objek *ice breaker*.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal seperti berikut ini:

1. Diharapkan kepada guru IPS agar dalam menggunakan *ice breaker* humor disesuaikan dengan kondisi kelas atau sekolah dan kemampuan guru.
2. Bagi peneliti yang tertarik, diharapkan dapat meneliti kemampuan pemahaman konsep tentang penggunaan *ice breaker* humor secara mendalam.
3. Karena penelitian ini masih memiliki keterbatasan, maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat dilakukan penelitian dengan perluasan sampel, serta dilakukannya perubahan dalam pemilihan *ice breaker* humor.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan tentang upaya peningkatan efektivitas pembelajaran IPS melalui penggunaan *ice breaker* humor sebagai berikut:

1. Penerapan strategi dan taktik pembelajaran IPS pada siklus 1, dalam upaya menciptakan suasana belajar menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis dengan penggunaan *ice breaker* humor ini, belum berhasil menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dilaksanakan melalui observasi langsung oleh *observer*.
2. Penelitian pada siklus 2 ini menghasilkan capaian hasil belajar cukup baik sesuai dengan sasaran indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya. Meskipun pada siklus pertama capaian hasil belajar belum memuaskan dan berada di bawah indikator kinerja sasaran (69,44), namun pada siklus kedua setelah dilakukan

perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, capaian hasil belajar meningkat melebihi indikator kinerja (73,89). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa taktik pembelajaran ini di samping dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, juga mampu membantu meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat pula diambil kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa strategi dan taktik pembelajaran menyenangkan melalui penggunaan *ice breaker* humor ini dapat digunakan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran yang diindikasikan dengan proses pembelajaran menyenangkan dan pada gilirannya akan membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada pendidik untuk mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian ini pada mata pelajaran lainnya selain IPS dengan berbagai variasinya baik melalui penelitian maupun dalam praktek pembelajaran di dalam kelas.
2. Berdasarkan pengalaman dalam pelaksanaan tindakan bahwa dengan pemberian jeda strategis dengan menggunakan *ice breaker* humor dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran, disarankan kepada pendidik untuk bisa merancang *ice breaker* humor secara kreatif dan sesuai dengan kondisi psikologis dan perkembangan peserta didik.
3. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan objek siswa pada mata pelajaran IPS, tetapi untuk pengembangan lebih jauh disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan pada mata pelajaran dan level pendidikan lainnya.
4. Pendidik yang melaksanakan strategi ini disarankan untuk berhati-hati dan dapat mengendalikan kelas, agar tidak menimbulkan kegaduhan akibat adanya peserta didik yang terlalu bersemangat dalam mengikuti *ice breaker* humor yang diberikan, sehingga menimbulkan gangguan terhadap peserta didik di kelas lain

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhirmen. 2004. *Statistik 1*. Padang: Jurusan Ekonomi Fakultas Ilmu Sosial UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Tarsito.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berk, R.A. 1998. "Student Rating of 10 Strategies for Using Humor in College Teaching". *Journal of Excellence in College Teaching*, 7, 71-92.
- Brotherton, P. 1996. "The Company that Play Together". *HR Magazine*, 41, 76-83.
- Buzan, Tony. 2002. *Gunakan Kepala Anda (Teknik Berpikir, Belajar, dan Membangun Otak)*. Jakarta: Delapratasa.
- Cerya, Efni. 2008. "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ekonomi melalui Penggunaan *Ice Breaker* Humor di Kelas X.c SMA Pembangunan Kopri UNP Padang". *Skripsi tidak Diterbitkan*. Padang: Pendidikan Ekonomi, FE UNP.
- Cooper, K. Robert dan Sawaf, Ayman. 1999. *Executive EQ-Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan Organisasi*. Terjemahan Alex Trikuntjoro Widodo. Jakarta: Gramedia.
- Darmansyah. 2007. "Pembelajaran Menggunakan Sisipan Humor dalam Mata Pelajaran Matematika". *Disertasi tidak Diterbitkan*. Padang: Program Pasca Sarjana UNP.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi, Reardon Mark, Singer-Nouri, Sarah. 1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Dhoroty, Lynn. 1991. *The ACT Aproach: The Artful Use of Suggestion for Integrative Learning*. Bremen. Germany: PLS Verlag.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1997. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dpukularah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Depdiknas. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Perkembangan Anak Didik 2*. Alih bahasa Med Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, Bruce and Marsha Weil. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kolid, A. 2007. "Kontribusi Persepsi Guru tentang Kurikulum 2004 dan Sikap Mengenai Kompetensi Profesional terhadap Efektivitas Pembelajaran". Tesis tidak diterbitkan Padang: Pascasarjana UNP.
- Kurfiss, J. "Linking Psychological Theory and Instructional Theory" *Instructional Media*, Vol. 9 (1), 1981, 3-10.
- Looman, David dan Kolberg. 1993. *The Laughing Classroom*. Tiburon: HJ. Kramer.
- Lubis, Namora Lumongga. 2009. *Depresi: Tinjauan Psikologis*. Jakarta: Kencana.
- Madya, Sumarsih. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pebriyenni. 2009. Pembelajaran IPS II (kelas tinggi). Padang: Kerja sama Dikti Depdiknas dan Jurusan PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
- Pedak, Mustamir. 2009. *Metode Supernol Menaklukkan Stres*. Bandung: Hikmah.
- Reigeluth, Charles, M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Romiszowski, A.J. 1981. *Desaigning Instructional System*. London: Kogan Page.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shapiro, E. Lawrence. 1997. *Mengajarkan Emotional Intellegent pada Anak*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sunarno, Adi. 2005. *Ice Breaker – Permainan Atraktif Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tea, Taufik. 2009. *Inspiring Teaching (Mendidik Penuh Inspirasi)*. Jakarta: Gema Insani.
- Travers, M. Robert. 1982. *Essential of Learning*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- Uno, Hamzah. B. 2010. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wangsa, Teguh. 2009. *Menghadapi Stress dan Depresi, Seni Menikmati Hidup Agar Selalu Bahagia*. Jakarta: Tugu Publisher.
- Winkel, W.J.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia