
UPAYA MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN MELALUI OPTIMALISASI JEDA STRATEGIS DENGAN VIDEO MOTIVASI DAN HUMOR DALAM BELAJAR PPKN DI KELAS XI MM SMK N 1 BANGKINANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Djunaidi

SMK Negeri 1 Bangkinang
Riau, Indonesia

e-mail: djunaidi1971@gmail.com

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar, cepat bosan, sering jenuh saat mengikuti pelajaran, meningkatnya jumlah siswa keluar kelas, tingginya persentase siswa yang malas dan acuh tak acuh merupakan persoalan yang sering muncul dalam pembelajaran PPKn di SMK N 1 Bangkinang. Hal ini selain disebabkan karakteristik pelajaran PPKn yang pada umumnya bersifat teori dan hafalan, juga akibat strategi mengajar yang diterapkan guru cenderung monoton, kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan berdampak rendahnya capaian hasil belajar. Penelitian tindakan kelas yang menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis menggunakan video motivasi ini merupakan upaya untuk mengatasi sebagian masalah tersebut. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penayangan video motivasi dan humor dapat memancing siswa untuk ketawa secara bersama-sama di dalam kelas. Dari hasil analisis observasi reaksi siswa saat jeda strategis, 83,96% siswa ketawa. Analisis angket mengungkapkan 86,35% siswa dapat tertawa dan menyatakan pembelajaran dengan penayangan video motivasi dan humor dalam jeda strategis sangat menyenangkan. Hasil belajar siswa menunjukkan angka rata-rata 71,8991 yang relatif lebih tinggi daripada capaian hasil belajar sebelumnya.

Kata kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Jeda Strategis, Video Motivasi

Abstract

Low motivation to learn, quickly bored, often bored while attending classes, the increasing number of students out of class, the high percentage of students who are lazy and indifferent is a problem that often arises in PPKn learning at Bangkinang 1st Vocational School. This is not only due to the characteristics of the PPKn lessons which are generally theoretical and memorized but also due to the teaching strategies applied by the teacher tend to be monotonous, less enjoyable and boring for students so that learning becomes ineffective and has an impact on the learning outcomes. Class action research that applies fun learning strategies through optimizing the strategic gap using motivational videos is an attempt to overcome some of these problems. The results of this study reveal that the display of motivational and humorous videos can provoke students to laugh together in the classroom. From the results of the observation analysis of students' reaction during the strategic break, 83.96% of students laughed. The questionnaire analysis revealed that 86.35% of students could laugh and stated that learning by showing motivational videos and humor in strategic breaks was very pleasant. Student learning outcomes show an average number of 71.8991 which is relatively higher than the achievement of previous learning outcomes.

Keywords : Exciting Learning, Strategic Pause, Motivational Videos

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn di SMKN 1 Bangkinang, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Indikasi menurunnya semangat belajar tersebut dapat dilihat dari kurangnya kreatifitas siswa, motivasi belajar rendah, meningkatnya jumlah siswa keluar kelas saat pembelajaran berlangsung dan tingginya persentase siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Pada gilirannya kondisi ini akan mempengaruhi efektifitas pembelajaran.

Ketidakberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikasi baik dari proses maupun capaian hasil belajarnya. Dari segi proses pembelajaran dapat diamati misalnya bagaimana siswa dapat menikmati pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Artinya jika suatu pembelajaran tidak berhasil membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar secara menyenangkan, maka pembelajaran itu tidak dapat dikatakan efektif.

Keberhasilan pembelajaran pada hakekatnya ditentukan oleh banyak faktor. Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi berbagai komponen yang ada dalam sistem pembelajaran. Dalam teori pemrosesan informasi, komponen siswa sebagai penerima pesan dan guru yang berperan sebagai sumber penyampai pesan menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Namun di antara keduanya, komponen guru dianggap faktor penyebab paling berpengaruh terhadap ketidakberhasilan belajar siswa. Di sinilah pentingnya kemampuan berbagai kompetensi yang diperlukan untuk mendukung keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran.

Satu di antara beberapa kompetensi yang sering diabaikan guru adalah kemampuan merancang dan menerapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Banyak guru yang tidak mampu mengorkestrasi berbagai potensi dan lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Strategi pembelajaran diterapkan yang sering menimbulkan kebosanan dalam belajar, sehingga peserta didik tidak dapat menikmati pembelajaran dengan motivasi tinggi. Padahal menurut Dryden & Vos, (2000:213), semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Kesenangan belajar sangat erat kaitannya dengan cara ketiga jenis otak memproses informasi yaitu otak reptil, otak mamalia dan otak *neo-cortex*. Apabila seseorang dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak *neo-cortex* dapat aktif digunakan untuk berpikir dan merupakan 80% dari otak manusia. Otak reptil bekerja ketika seseorang dalam keadaan tegang, stres, takut, sehingga pikirannya dapat menjadi kosong, tidak mengingat apa-apa yang dipelajari sebelumnya. Karena itu, Pembelajaran menyenangkan merupakan upaya yang harus terus-menerus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran.

Untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, guru dapat merancang dan menerapkan berbagai strategi. Komunikasi dan interaksi guru dengan peserta didik yang terbuka dan penuh keriaan dapat menciptakan Pembelajaran yang menyenangkan. Lingkungan fisik belajar yang kondusif memungkinkan siswa dapat bereaksi dan berkreasi dengan penuh motivasi. Penataan suasana hati dengan musik dapat meningkatkan kegairahan belajar.

Salah satu strategi yang mendapatkan perhatian para ahli adalah strategi pembelajaran menyenangkan melalui pemanfaatan "**Jeda Strategis**" secara optimal. Jeda strategis adalah istirahat sejenak dari kegiatan belajar dan mengisinya dengan kegiatan menyenangkan, setelah menjalani aktifitas belajar selama 20-25 menit. Memberikan kegembiraan kepada siswa di saat mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar melalui jeda strategis yang menyenangkan tersebut dapat menggairahkan, sehingga siswa akan mengalami penyegaran, berkonsentrasi kembali dan dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh motivasi.

Mengikuti pembelajaran dengan suasana menyenangkan akan mengaktifkan otak *neo-cortex*, sehingga dapat memberikan kemampuan optimal dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Berarti optimalisasi jeda strategis menggunakan

video motivasi ini akan dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar dan pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar.

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka penulis akan merumuskan beberapa masalah yaitu "Bagaimana meningkatkan pembelajaran menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis di kelas XI MM SMK N 1 Bangkinang?". Berdasarkan hal tersebut tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis di kelas XI MM SMK N 1 Bangkinang.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Bangkinang. Pelaksanaan penelitian mulai dari bulan Agustus sampai dengan Oktober 2018. Pelajaran yang menjadi objek penelitian adalah mata pelajaran PPKn dengan subjek siswa kelas XI MM, semester 1 SMK N 1 Bangkinang Tahun Pelajaran 2018/2019

Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan tindakan dalam kelas disesuaikan dengan siklus yang telah direncanakan.

Siklus 1

- a. Menjelaskan optimalisasi jeda strategis dengan video humor
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan jadwal seperti biasa
- c. Setelah pembelajaran berjalan selama 25 menit, guru melaksanakan jeda strategis
- d. Tayangkan video humor sesuai dengan topik yang sedang dibahas menggunakan infokus.
- e. Guru memberikan komentar dan mengamati reaksi siswa
- f. Guru yang bertindak sebagai kolaborator mencatat seberapa jauh kegembiraan yang terjadi secara kualitatif dan berapa jumlah siswa yang menikmati pembelajaran menyenangkan saat jeda strategis.
- g. Setelah jeda strategis dilaksanakan 2-3 menit, guru kembali melanjutkan pembelajaran
- h. Jeda strategis berikutnya kembali dilaksanakan selama 2-3 menit dengan menayangkan video humor.
- i. Setelah menayangkan video tersebut, guru memberikan komentar dan meminta tanggapan siswa tentang penayangan video tersebut.
- j. Melaksanakan jeda strategis berikutnya dengan interval waktu yang sama, sampai pembelajaran berakhir.
- k. Melakukan evaluasi tentang penggunaan video humor pada topik tersebut dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa.
- l. Memberikan pertanyaan menggunakan angket tentang optimalisasi jeda strategis dan penggunaan instrumen serta saran siswa secara keseluruhan pada siklus pertama.
- m. Melakukan analisis terhadap angket dan saran siswa.
- n. Memberikan tes tentang materi pelajaran yang telah diberikan selama periode siklus pertama.
- o. Melakukan analisis terhadap tes hasil belajar pada siklus pertama
- p. Melakukan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai dan merencanakan tindakan berikutnya.

Observasi dan Alat Pengumpul Data

Pelaksanaan observasi menggunakan beberapa macam alat pengumpul data sebagai berikut. Angket digunakan untuk mendapatkan informasi apakah optimalisasi jeda strategis dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan. Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pada setiap siklus.

Teknik Analisis Data

Hasil observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif. Analisis angket dilakukan dengan membuat kriteria berdasarkan skor yang diperoleh siswa dan digambarkan dalam bentuk tabulasi. Hasil belajar dianalisis dengan metode statistik deskriptif untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan hasil belajar dianalisis dengan teknik perbedaan **mean score**.

Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi terhadap capaian yang diperoleh pada siklus 1 didasarkan pada dua hal yaitu tingkat kesenangan belajar dan hasil belajar. Apabila jumlah siswa yang menikmati pembelajaran menyenangkan kurang dari 80% dan rata-rata hasil belajar kurang dari 7,00, maka tindakan dilanjutkan ke siklus 2. Selanjutnya menentukan cara meningkatkan kesenangan belajar sebagai dasar perbaikan pada tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 polanya sama dengan siklus 1, setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan sesuai hasil evaluasi sebelumnya. Perbaikan dan penyempurnaan ini menyangkut kebijakan pelaksanaan tindakan yang diambil dengan mempertimbangkan berbagai kelemahan yang ditemukan pada siklus 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Data dan Analisis Data
 - a. Hasil Observasi Reaksi Siswa

Adapun data yang ditampilkan berikut ini adalah hasil observasi pada siklus 1 dan siklus 2 yang diambil angka rata-rata dari pertemuan pertama dan kedua tentang reaksi siswa setelah penayangan gambar video humor. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa ketawa setelah video humor ditayangkan dengan infokus. Rangkuman hasil observasi secara lengkap dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Observasi Reaksi Siswa Setelah Dilakukan Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2

No	Pertemuan	Reaksi Siswa			
		Siklus 1		Siklus 2	
		Ketawa (%)	Tidak Ketawa (%)	Ketawa (%)	Tidak Ketawa (%)
1	Pertama	77.23	22.77	84.83	15.17
	Kedua	77.96	22.04	84.93	15.07
	Ketiga	77,08	22,92	83,33	16,67
	Keempat	78,13	21,88	86,46	13,54
	Rata -rata	77.60	22.40	83.96	15.11

Berdasarkan hasil observasi terhadap reaksi siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan pertama dan kedua, diperoleh angka rata-rata 77.60% siswa ketawa dan 22.40% tidak ketawa. Angka rata-rata yang diperoleh pada siklus 1, ternyata belum mencapai indikator kinerja yang telah direncanakan sebelumnya yaitu 80% Oleh karena itu, tindakan perlu dilanjutkan dengan siklus 2.

Setelah tindakan dilanjutkan pada siklus 2 dan dilakukan observasi, didapatkan angka rata- rata 83,96% siswa ketawa dan 16.10% tidak ketawa. Berarti perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 mampu meningkatkan persentase siswa yang ketawa

sebesar 7,30%. Angka tersebut telah dapat mencapai indikator kinerja yang ditetapkan sebelumnya yaitu 80%. Berarti tindakan tidak perlu dilanjutkan.

b. Hasil Angket

Pertanyaan pertama tentang tingkat kelucuan video 75.80% siswa menjawab bahwa video tersebut lucu. Sebanyak 75.78% siswa menyatakan video yang ditayangkan mampu membuat mereka ketawa. Selanjutnya sebesar 77.90% siswa berpendapat tayangan video humor dalam jeda strategis dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran.

Kemudian tentang komentar guru dalam kelas, 75.80% siswa menyatakan dapat membuat mereka senang belajar. Pertanyaan kelima tentang cara guru menyisipkan humor dalam pembelajaran disenangi oleh 76.84% siswa. Selanjutnya pertanyaan tentang jeda strategis yang diisi dengan sisipan humor dapat dinikmati oleh 77.90% siswa. Sebesar 79.99% siswa menyukai cara guru menyisipkan humor dalam pembelajaran. Sebanyak 81.07% siswa senang jika diberikan istirahat sejenak oleh guru dalam belajar matematika. Kemudian pada pertanyaan kesembilan diperoleh angka sebesar 77.88% siswa tidak merasa bosan belajar matematika dengan sisipan video humor. Pertanyaan negatif tentang apakah siswa membenci guru yang mengajar matematika dengan selingan video humor, 77.88% siswa menyatakan tidak (22,12% menjawab ya). Pertanyaan kesebelas apakah siswa menginginkan semua guru menggunakan humor, 80.01% menginginkan ya. Pertanyaan terakhir apakah penyisipan video humor oleh guru dapat membantu siswa mengingat pelajaran, sebesar 80.01 % siswa menyatakan dapat membantu daya ingat. Berasarkan persentase rata-rata secara keseluruhan diperoleh angka 78,30%.

Setelah dilaksanakan tindakan siklus 2 terjadi peningkatan. Sebanyak 86.35 % siswa mengungkapkan bahwa video yang ditayangkan mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Capaian angka tersebut meningkat sebesar 5,22% dibandingkan persentase rata-rata pada siklus 1 sebesar 78,30%. Peningkatan tersebut telah dapat meyakinkan peneliti bahwa indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai. Peningkatan tersebut merupakan dari beberapa perbaikan dan penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan refleksi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus 1.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh melalui tes esay yang diberikan oleh guru pada akhir tindakan pertama dan kedua. Skor hasil belajar rata-rata secara keseluruhan juga dijadikan indikator kinerja tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Perhitungan hasil belajar PPKn siswa mengungkapkan skor yang dicapai pada siklus 1 adalah 66,20 dan skor pada siklus 2 sebesar 71,89. Capaian tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 5,69 poin (6,70%). Berarti indikator kinerja kedua yang menjadi sasaran pelaksanaan strategi pembelajaran menyenangkan ini telah dapat dicapai dengan angka rata-rata sebesar 71,89

2. Analisis Reflektif Siklus 1 dan Siklus 2

Evaluasi terhadap capaian hasil yang diperoleh pada siklus 1 didasarkan pada dua hal yaitu tingkat kesenangan belajar dan hasil belajar. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata siswa yang ketawa 77.60%. Jika angka ini dikaitkan dengan pertanyaan apakah tayangan video membuat siswa ketawa, 75.78% siswa menjawab ya. Terlihat bahwa antara perhitungan hasil observasi dan analisis jawaban siswa menggunakan angket ternyata tidak jauh berbeda. Berarti penayangan video humor menunjukkan hasil belum optimal.

Indikator kinerja berikutnya adalah hasil belajar matematika yang dicapai siswa dalam siklus 1. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai siswa hanya 66.20, belum dapat memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan sebesar 7,00. Berdasarkan analisis terhadap kedua indikator yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja

pada siklus 1 belum dapat memenuhi capaian minimal, oleh karena itu penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus 2.

Sebelum melanjutkan pada siklus kedua, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik positif maupun negatif. Catatan tentang dampak positif tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Optimalisasi jeda strategis yang diisi dengan sisipan humor melalui penayangan video humor ternyata memberikan dampak positif terhadap kesenangan belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.
- 2) Video juga dapat membantu siswa dalam mengingat pelajaran, terutama gambar-gambar yang memiliki daya afirmatif tinggi. Siswa dapat mengaitkan informasi yang masuk ke otak memori dengan video lucu, sehingga memudahkan siswa memanggil kembali jika dibutuhkan.
- 3) Suasana pembelajaran menyenangkan menggunakan sisipan video humor berdampak positif juga terhadap guru yang mengajar dimana guru dapat memasuki segala situasi yang sedang dialami siswa dalam belajar. Bahkan dari angket terungkap bahwa sebagian besar siswa menginginkan semua guru menggunakan humor di dalam kelas.

Sedangkan catatan negatif atau kelemahan-kelemahan yang perlu disempurnakan pada siklus berikutnya adalah:

- 1) Jika guru tidak hati-hati menggunakan humor terutama dalam bentuk video, maka kelas bisa mengalami kegaduhan akibat ketawa berlebihan yang susah dihentikan.
- 2) Jika guru tidak mampu mengendalikan siswa, maka konsentrasi siswa bisa pecah dari pelajaran yang dijelaskan pada sesi sebelumnya.
- 3) Siswa cenderung memancing guru untuk selalu bercanda, sehingga siswa lain menjadi terganggu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus pertama, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus 1, telah dilakukan perbaikan pada siklus 2 agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

Upaya perbaikan terhadap optimalisasi jeda strategis yang diisi dengan sisipan humor melalui penayangan video humor, kelihatan semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini kelihatan dari meningkatnya angka indikator kinerja baik kesenangan belajar maupun hasil belajar Matematika yang dicapai siswa.

Peningkatan jumlah siswa yang tertawa setelah penayangan video humor meningkat dari 77,60% menjadi 83,96% memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus 1 telah berhasil diperbaiki menjadi lebih baik. Indikasi persentase siswa yang ketawa dalam pembelajaran ini menjadi penting artinya dalam melihat tingkat kesenangan siswa dalam belajar. Semakin tinggi persentase siswa yang ketawa saat jeda strategis dilakukan, maka dapat diartikan semakin tinggi pula tingkat kesenangan belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kesenangan belajar yang dicapai siswa, maka semakin tinggi pula keberhasilan optimalisasi jeda strategis dalam pembelajaran.

Penayangan video humor merupakan salah satu dari banyak cara untuk membuat siswa ketawa dalam upaya menciptakan Pembelajaran menyenangkan. Penelitian ini telah berhasil meningkatkan kesenangan belajar dalam mata pelajaran PPKn. Namun demikian, kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan jauh lebih penting.

Video humor yang paling lucu sekalipun, jika ditayangkan oleh guru yang suka pemarah, tidak ramah, kurang memiliki rasa humor yang memadai, maka siswa sulit diajak ketawa bersama di dalam kelas. Artinya strategi pembelajaran menyenangkan

melalui optimalisasi jeda strategis tidak akan pernah berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru yang memadai.

Tingkat kesenangan belajar yang berhasil dicapai siswa juga diperkuat dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa. Melalui 12 pertanyaan yang berkenaan dengan video, pelaksanaan tindakan dan kesenangan belajar yang menjadi fokus dalam angket tersebut menunjukkan bahwa angka rata-rata secara keseluruhan melebihi 80%. Hasil ini membuktikan bahwa observasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran, memiliki tingkat keakuratan yang lebih baik, karena diperkuat hasil angket yang relatif sama.

Selanjutnya peningkatan yang terjadi dalam capaian hasil belajar PPKn siswa pada siklus 2 juga memperlihatkan bahwa perbaikan terhadap kebijakan pelaksanaan tindakan telah berhasil dengan baik. Hasil belajar Matematika yang dicapai siswa dengan angka rata-rata 66,20 pada siklus I, meningkat menjadi 71,89 pada siklus 2. Kenaikan hasil belajar ini tentunya mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan mengoptimalkan jeda strategis, selain menciptakan kesenangan belajar juga meningkatkan hasil belajar.

Apabila ditelusuri lebih jauh kenaikan capaian hasil belajar tersebut erat kaitannya dengan tingkat kesenangan belajar yang dialami siswa. Keberhasilan dalam meningkatkan capaian hasil belajar kemungkinan dipicu dan dipacu oleh Pembelajaran yang menyenangkan. Dugaan ini didasarkan pada beberapa alasan secara teoritis berikut.

Pertama, Pembelajaran menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi. Stimulus yang menyenangkan dalam pembelajaran memungkinkan otak mamalia secara cepat meneruskan informasi ke otak neo korteks, sehingga ia dapat dengan cepat melaksanakan fungsinya sebagai pemroses informasi. Pemrosesan informasi oleh otak neo korteks inilah yang membuat keberhasilan belajar menjadi meningkat.

Kedua, keberhasilan memberikan stimulus yang menyenangkan dalam proses pembelajaran akan menghambat berfungsinya otak reptil yang sangat mengganggu siswa dalam belajar. Indikasi utama dari berfungsinya otak reptil adalah munculnya kejenuhan, kemarahan, ketidaksenangan, dan ketegangan dalam belajar. Suasana hati seperti itu, selain membuat siswa mengalami kesulitan dalam berpikir juga akan mempengaruhi siswa bertahan dengan kondisi prima untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran. Belajar dengan tanpa gangguan psikologis seperti yang disebutkan di atas akan memberikan peluang kepada siswa untuk lebih berhasil. Dalam penelitian ini diduga kondisi tersebut memberikan sumbangan yang berarti terhadap peningkatan capaian hasil belajar.

Ketiga, stimulus yang menyenangkan juga mengaktifkan otak mamalia sebagai otak memori sekaligus juga otak emosi. Informasi yang masuk dengan melibatkan emosi akan tersimpan dalam otak memori dan informasi tersebut akan mudah diingat kembali ketika diperlukan. Kondisi seperti inilah yang dialami siswa saat mengikuti pembelajaran secara menyenangkan. Siswa yang berada dalam kondisi menyenangkan secara emosional, mudah menyimpan materi pelajaran dan memanggilnya kembali saat ujian. Kemudahan menyimpan informasi tentang materi pelajaran dan memanggil kembali dalam ujian inilah yang diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Keempat, video humor juga dapat membantu siswa dalam mengingat pelajaran, terutama gambar-gambar yang memiliki daya afirmatif cukup tinggi. Siswa dapat mengaitkan informasi yang masuk ke otak memori dengan cantolan video humor, sehingga informasi tersebut dapat diingat dengan mudah saat diperlukan karena adanya keterlibatan emosi. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa gambar video lucu dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kesenangan belajar dan cantolan dalam membantu daya ingat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan mengoptimalkan jeda strategis melalui penayangan video humor telah dapat

memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan Pembelajaran menyenangkan dan upaya meningkatkan hasil belajar. Meskipun demikian ada beberapa hal yang perlu dikembangkan melalui penelitian lebih lanjut antara lain tentang kecerdasan emosional guru dan siswa serta dampaknya terhadap proses pembelajaran yang menyenangkan

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun dari hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran dalam upaya menciptakan Pembelajaran menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis dengan video humor ini telah berhasil meningkatkan kesenangan siswa dalam belajar. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil analisis terhadap reaksi siswa selama jeda strategis dilaksanakan melalui observasi langsung oleh kolaborator maupun hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa.
2. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan menggunakan video humor selain dapat menciptakan Pembelajaran menyenangkan, juga mampu membantu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Saran

Berdasarkan pembahasan, refleksi dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada para guru untuk mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian ini pada bidang studi lain dengan berbagai variasinya melalui penelitian maupun dalam praktek pembelajaran di dalam kelas.
2. Penelitian ini hanya terbatas optimalisasi jeda strategis melalui sisipan video humor. Disarankan untuk menggali lebih dalam melalui penelitian lanjutan dengan cara-cara dan teknik lain seperti musik, kuiz dan sebagainya.
3. Guru yang melaksanakan strategi ini disarankan untuk berhati-hati dan dapat mengendalikan kelas, agar tidak menimbulkan kegaduhan akibat adanya siswa tertawa berlebihan tidak terkendali, sehingga mengganggu siswa lainnya dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- Dinas Pendidikan Sumbar.2003. *Profil Pendidikan Sumatera Barat* . Padang: Proyek PTP – Sumatera Barat.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta : Penerbit Kaifa.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta : Penerbit Kaifa.
- Flowers,J. 2001. "The Value of Humour in Technology Education" *Technology Teacher*, 60, 10-13.

-
- Friedmen, H., Hersyey, Friedmen, W., Linda, and Amoo, Taiwo. 2002. "Using Humor in the Introductory Statistcs Couse". *City Univerisity of New York Journal of Statistics Education*, 10 (3), 1- 13.
- Gagne M., Robert. 1986. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Tokyo : Holt-Saunders Japan.
- Herman Nirwana .2003. "Hubungan Tingkat Aspirasi dan Persepsi tentang Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Umum yang Berlatar Belakang Budaya Minangkabau dan Batak". *Disertasi* tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- James Danandjaya. 1999. *Humor dan Rumor Politik Masa Reformasi*. Depok: Permata Ad.
- Reigeluth, Charles, M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Romiszowski, A.,J.,1986. *Producing Instructional System*. London: Kogan Page.
- Shapiro, E. Lawrence.1997. *Mengajarkan "Emotional Intelligent" pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Shor, Ira & Freire, Paulo. 2001. *Menjadi Guru Merdeka*. Yogyakarta: LKiS
- Staton, F. Thomas. 1992. *Cara Mengajar dengan Hasil yang Baik. (Metode-metode Mengajar Modern dalam Pendidikan Orang Dewasa)-* Terjemahan Prof.J.F. Tahalele, M.A. Bandung: Cv. Diponegoro.
- Syaiful Bahri Djamarah. (1994).*Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Travers, M.Robert.1982. *Essentials of Learning*. New York: Macmillan Publishing Co.Inc