



JOLL 5 (2) (2022)

Journal of Lifelong Learning



**STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN METODE HUMOR
PADA WARGA BELAJAR AGAR TERCAPAINYA TUJUAN PENDIDIKAN
DI ERA MILENIUM KETIGA**

Resilia Tiara, Puji Yanti Fauziah

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Program Pascasarjana,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Rtiara1992@gmail.com

Abstrak

Strategi dalam suatu pembelajaran terhadap warga belajar harus tepat yang mana dunia pendidikan juga mengalami perkembangan luar biasa di awal millennium ketiga. Perkembangan fenomenal yang mengejutkan dunia itu ditandai dengan ditemukannya cara belajar terbaik di abad ini. Revolusi cara belajar bertumpu pada pentingnya kecerdasan lain selain kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional. Kecerdasan intelektual menjadi tidak berarti sama sekali jika tidak didukung oleh kecerdasan emosional yang memadai. Kecerdasan emosional memungkinkan seseorang akan mampu menikmati pembelajaran secara menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran. Warga belajar dapat menikmati pembelajaran menyenangkan, jika lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar. Pembelajaran menyenangkan akan tercipta di kelas apabila suasananya nyaman. Warga belajar akan merasa senang jika interaksi dan komunikasi dengan tutor penuh keakraban, saling menghargai dan penuh tawa. Strategi pembelajaran menyenangkan sangat ditentukan oleh kemampuan tutor dalam menciptakan interaksi dan komunikasi yang bermutu. Bentuk interaksi dan komunikasi menyenangkan yang sedang berkembang dalam pembelajaran adalah sisipan humor. Humor dapat membantu warga belajar dalam meningkatkan daya ingat, mengurangi stress, dan mempermudah pemahaman dalam bidang-bidang tertentu. Humor telah terbukti dalam beberapa penelitian meningkatkan daya afirmatif warga belajar dalam pembelajaran.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Metode Humor

**FUN LEARNING STRATEGIES WITH HUMOR METHODS
IN CITIZENS LEARN TO ACHIEVE EDUCATIONAL GOALS
IN THE ERA OF THE THIRD MILLENNIUM**

Abstract

The strategy in learning for learning citizens must be right where the world of education also experienced extraordinary developments at the beginning of the third millennium. The phenomenal development that shocked the world was marked by the discovery of the best way of learning in this century. The revolution in the way of learning rests on the importance of other intelligences besides intellectual intelligence and emotional intelligence. Intellectual intelligence becomes meaningless if it is not supported by adequate emotional intelligence. Emotional intelligence allows someone to be able to enjoy learning in a fun way. Fun learning can be created through the application of various learning strategies. Learners can enjoy fun learning, if the physical environment is conducive to learning. Fun learning will be created in the classroom if the atmosphere is comfortable. The learning community will feel happy if the interaction and

communication with the tutor is full of intimacy, mutual respect and full of laughter. Fun learning strategies are largely determined by the tutor's ability to create quality interaction and communication. A form of fun interaction and communication that is developing in learning is the insertion of humor. Humor can help students learn to improve memory, reduce stress, and facilitate understanding in certain areas. Humor has been proven in several studies to increase the affirmative power of learning citizens in learning.

Keywords: Learning Strategy, Humor Method

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan efektif, jika warga belajar dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar warga belajar.

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

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam system pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pembelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut AECT (1977) komponen-komponen dalam pembelajaran adalah pesan, orang, material, peralatan, Teknik, dan setting. Oleh karena itu, strategi pembelajaran merupakan bagian terpenting dari komponen Teknik dan metode dalam suatu system pembelajaran (Abizar, 1995)

Dalam Depdiknas (2003) yang merumuskan strategi pembelajaran sebagai

cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi efektif. Rumusan tersebut diperkuat dengan pernyataan selanjutnya bahwa dalam mengembangkan strategi pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal yang memungkinkan terciptanya pembelajaran efektif dan berhasil baik.

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Menurut Reigeluth (1983) ada tiga aspek dalam strategi pembelajaran yaitu; strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan. Strategi pengorganisasian merujuk pada bagaimana pembelajaran itu diberikan dan bahan ajar disajikan. Metode penyampaian berhubungan dengan media pengajaran dan bagaimana warga belajar dapat mengerti dengan media yang digunakan. Strategi pengelolaan meliputi penjadwalan dan pengalokasian pengajaran yang di organisasikan.

Bobbi DePorter (2000) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar. Sejalan dengan pendapat di atas, Dryden dan Vos (2000) mengungkapkan bahwa bila guru mampu merancang strategi yang tepat, maka ruang kelas dapat menjadi "rumah" tempat warga belajar tidak hanya terbuka terhadap umpan balik, tetapi juga mencari tempat mereka belajar, mengakui dan mendukung orang lain, tempat mereka mengalami kegembiraan dan kepuasan,

memberi dan menerima, belajar dan tumbuh.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut DePorter, Reardon, dan Singer (1999) adalah konteks menata panggung belajar yang terkait dengan empat aspek: suasana, landasan, lingkungan dan rancangan.

Strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan.

Strategi tersebut dapat diciptakan melalui lingkungan kelas yang dapat mempengaruhi kemampuan warga belajar untuk berfokus dan menyerap informasi, pemahaman melalui gambar poster ikon yang dapat menampilkan isi pelajaran secara visual, poster afirmasi lucu dan mengandung humor yang dapat menguatkan dialog internal warga belajar, alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur yang dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan warga belajar kinestetik, serta merancang waktu jeda strategis dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan seperti membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai sumber yang dapat mendorong warga belajar menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran.

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan (James Dananjaya, 1999). Sheinowitz (1996) menyatakan humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur. Humor dapat diartikan juga suatu kemampuan untuk menerima, menikmati, dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil/aneh yang bersifat menghibur.

Humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata bahasa dan

gambar yang mampu menggelitik warga belajar untuk tertawa. Sisipan humor dapat berbentuk anekdot, cerita singkat, kartun, karikatur, peristiwa social, pengalaman hidup, lelucon atau plesetan yang dapat merangsang terciptanya suasana riang, rileks, dan menyenangkan dalam pembelajaran.

METODE

Metode merupakan cara yang dipakai untuk membahas dan meneliti masalah. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan studi literatur. literature akan dijumpai disemua karya tertulis yang dapat dijadikan rujukan atau acuan dalam berbagai kegiatan di bidang pendidikan dan bidang lainya karena dianggap memiliki keunggulan atau manfaat yang abadi.

Penelitian ini dilakukan secara studi literatur dengan meneliti dan menganalisa serta menelaah beberapa sumber buku terkait dengan strategi pembelajaran dengan metode humor. Metode review literature ini bertujuan meminimalisir waktu yang terbuang untuk melakukan penelitian.

Berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan dan persoalan yang ditemukan atau diteliti.

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (*Library Research*). Menurut Zed 2004, penelitian kepustakaan memiliki ciri-ciri khusus antara lain; pertama, penelitian ini berhadapan langsung dengan teks atau data angka bukan dengan lapangan atau saksi mata (*eyewitness*), berapa kejadian, orang atau benda-benda lain. Kedua, data bersifat siap pakai (*readymade*) artinya penelitian berhadapan langsung dengan data yang sudah ada di

perpustakaan. Ketiga, data di perpustakaan adalah umumnya sumber data sekunder dalam arti bahwa peneliti memperoleh data dari tangan kedua bukan asli dari tangan pertama di lapangan. Keempat, kondisi data di perpustakaan tidak di bagi oleh ruang dan waktu. Pengumpulan data dalam tulisan ini diperoleh dengan cara mengeksplor yang meliputi membaca, megkaji, mempelajari, dan mencatat literatur dari beberapa jurnal atau artikel, buku, maupun sumber yang berasal dari media massa baik cetak maupun elektronik yang dianggap relevan terkait materi yang dikaji dalam tulisan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang kearah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada manusia yang hidup dalam stagnasi peradaban.

Dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan efektif jika warga belajar dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar warga belajar.

Ketika warga belajar mendapat rangsangan menyenangkan dari lingkungannya, akan terjadi berbagai sentuhan tingkat tinggi pada warga belajar yang membuat mereka lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Ketika mereka tersenyum atau tertawa aliran darahnya akan semakin lancar menjalar keseluruh anggota tubuh yang membuatnya semakin aktif. Otak mereka menerima suplay darah yang memadai (Ketika

tersenyum) akan memudahkan mereka berfikir dan memproses informasi.

Kenyamanan yang mereka nikmati ketika tertawa, akan memberikan kesempatan otak emosi (memori) untuk menyimpan informasi, baik dalam memori jangka pendek maupun jangka Panjang. Informasi yang masuk kedalam otak memori yang dilibatkan emosi yang mendalam, akan memudahkan mereka untuk mengingat kembali saat diperlukan.

Namun kenyataan yang dihadapi di lapangan ternyata sering tidak sesuai dengan harapan. Kita lihat fenomena yang terjadi pada warga belajar, di mana mereka sering menerima stimulus yang kurang menyenangkan itu berpengaruh dalam pembelajaran.

Suasana membosankan atau tidak memyenangkan justru akan memunculkan berbagai Tindakan dan perilaku warga belajar yang tidak mendukung terciptanya proses pembelajaran bermutu. Reaksi yang terlihat dari setiap individu biasanya stress, bosan, mengantuk, hilang motivasi, sering izin keluar kelas, mengobrol sesama teman, dan tidak mampu mencapai hasil belajar secara optimal.

Maka dari itu kita membutuhkan inovasi pembelajaran agar warga belajar menjadi bersemangat, mempunyai motivasi belajar, dan antusias menyambut pelajaran. Jika mereka senang saat memasuki kelas maka mereka pasti akan senang dalam mengikuti mata pelajaran.

Inti dari proses Pendidikan di kelas ialah bagaimana warga belajar bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan.

Kegembiraan dan kesenangan dalam belajar dapat diciptakan melalui banyak cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif, belajar sambil rekreasi, permainan peran, iringan music, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan warga belajar dianggap factor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar menyenangkan.

Komunikasi dan interaksi menyenangkan dapat dilakukan melalui banyak cara seperti; Bahasa yang digunakan, cara berkomunikasi, ekspresi wajah yang ditampilkan, senyuman, pendekatan yang dipilih dalam pergaulan dengan warga belajar, dan banyak lagi yang lain.

Strategi pada dasarnya bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam strategi pembelajaran terdapat harapan agar mereka bisa meningkatkan kualitas hasil belajarnya secara mandiri sehingga untuk mengimplementasikannya diperlukan berbagai metode pembelajaran tertentu.

Dengan demikian, strategi merupakan sebuah rencana, rancangan, dan plot bagi dibangunnya sebuah metode pembelajaran, yang selanjutnya akan dijabarkan dalam teknik dan gaya pembelajaran.

Penggunaan metode humor dalam pembelajaran sudah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian para ahli. Humor memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap efektivitas pembelajaran. Selingan humor sangat membantu warga belajar dalam meningkatkan gairah belajar, terutama saat mereka sedang mengalami penurunan konsentrasi, jenuh, bosan, kehilangan motivasi dalam belajar. Bahkan humor dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan memahami pelajaran yang lebih abstrak sekalipun.

Humor membuat komunikasi menjadi lebih terbuka. Pada gilirannya komunikasi menjadi yang terbuka antara tutor/guru dan warga belajar/peserta didik, memungkinkan siswa dapat menanyakan suatu persoalan yang sulit dipecahkan dan guru dengan cepat dapat mengetahuinya sekaligus membantu mencari pemecahannya.

Pendapat lain menyatakan, humor mampu mengurangi stress pada peserta didik. Sehingga humor diperlukan dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, humor juga sebagai pemikat perhatian siswa, humor membantu mengurangi kebosanan dalam belajar, humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas, humor membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar, serta humor lebih memudahkan komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran.

Memilih jenis humor dalam pembelajaran berada antara mudah dan sulit. Dikatakan mudah, karena humor itu sebenarnya ada di sekitar kehidupan kita. Humor dikatakan sulit adalah ketika guru memilih humor yang tidak tepat sesuai dengan situasi dan kondisi serta kemampuan guru itu sendiri.

Planned humor adalah humor yang direncanakan untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan terpicunya keinginan tertawa pada peserta didik. *Planned humor* ini tidak mengharuskan guru menjadi seorang pencipta, perancang humor, dan menguasai teknik humor yang baik.

Waktu yang tepat untuk menggunakan humor dalam pembelajaran dibagi tiga kesempatan; pertemuan awal, saat jeda strategis, dan di akhir sesi pembelajaran. Menutup pembelajaran dengan suasana menyenangkan adalah sebuah keharusan agar peserta didik tidak memiliki beban dalam menghadapi pertemuan berikutnya.

Terjadinya suasana menyenangkan itu juga tergantung pada bagaimana guru menutup pertemuan di akhir sesi pembelajaran. Salah satu cara yang dipilih adalah menyisipkan humor baik yang *planned humor* maupun *unplanned humor*.

SIMPULAN

Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan dengan melakukan penataan terhadap interaksi antara guru dengan peserta didik. Menata lingkungan fisik, dan suasana memungkinkan terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan.

Dalam menciptakan strategi pembelajaran menyenangkan bisa melalui interaksi dan komunikasi berkualitas harusnya menjadi prioritas. Untuk meningkatkan kualitas interaksi adalah dengan menggunakan humor dalam pembelajaran. Humor juga sudah terbukti secara empiris memberikan efek positif terhadap peningkatan kualitas interaksi antara tutor/guru dengan peserta didik/warga belajar.

Penggunaan humor dalam memperbaiki kualitas interaksi dan komunikasi juga didukung oleh teori yang memadai. Ada empat manfaat humor dalam pembelajaran: membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi komunikasi antara tutor/guru dan peserta didik/warga belajar, mengurangi stress, membuat pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan daya ingat suatu materi pembelajaran.

Terkait dengan implementasi pembelajaran dengan metode humor khususnya di Indonesia perlu dilakukan penelitian-penelitian lebih lanjut. Dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran dengan metode

humor di era millennium ketiga agar dapat menambah wawasan para pendidik khususnya dalam upaya menghasilkan generasi yang siap menghadapi persaingan global di era revolusi 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhattab, A.Mohammad. 2012. *Humor as a Teaching Strategy: The Effect on Student's Educational Retention and Attention in a Nursing Baccalaureate Classroom*. Valparaiso University: Nursing Master Theses
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahrum Yunus, dkk. 1997. *Jenis dan Humor dalam Masyarakat Aceh*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Berk, R. A. (1998). *Student Rating of 10 Strategies for Using Humor in College Teaching*. *Journal of Excellence in College Teaching*, 71-92.
- Berk, R. A. (1998). *Student Rating of 10 Strategies for Using Humor in College Teaching*. *Journal of Excellence in College Teaching*, 71-92.
- Boerman-Cornell, W. 2000. *Humour Your Students*. *Education Digest*. 65 (5), 56-62
- Darmansyah. 2009. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Makalah. Disajikan pada Seminar Internasional Pendidikan Dalam Pendekatan Budaya di UNP Padang: 12 s.d 13 Februari 2009.
- Dryden, Gordon dan Vos. Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta: Kaifa
- Hill, Winfred F. 2012. *Theories Learning*. Teori-Teori Pembelajaran, Konsep,

- Komparasi, dan Signifikasi. Diterjemahkan oleh M. Khozim. Bandung: Nusa Media.
- Huda, M. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jatiyasa, I Wayan. 2019. "Implementasi Humor dalam Pembelajaran di STKIP Agama Hindu Amlapura." Laporan Penelitian. Amlapura: Program Studi Pendidikan Bahasa Bali, STKIP Agama Hindu Amlapura.
- Ring, Ramit. 2008. *Humor in Teaching. Dissertation of Master Teacher Program. United States Military Academy, West Point : New York*
- Sheinowitz, Miri. 1996. *Humor and Education.*
(<http://mop.ort.il/ortmine/e-publish/ep91011.htm>) diakses 20 September 2002.
- Sheinowitz, M. (2002, Desember 20). *Humor And Education.* Diambil kembali dari mop: <http://mop.ort.il/ortmine/e-publishing/ep91011.htm>
- Simanjuntak, I dan Pasaribu, L. 1983. *Proses Belajar-Mengajar.* Bandung: Tarsito
- Sukasni, A. Efendy, H., 2017. *The problematic of education system in Indonesia and reform agenda.* International journal of education 9(3) 183-199 DOI: 10.5296/ije.v9i3.11705
- Zed, M. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia