

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peraturan di bidang pendidikan yang sering berubah-ubah membuat sekolah harus memiliki strategi-strategi khusus dalam kegiatan belajar mengajar, adapun unsurnya adalah guru dan siswa. Pengajar biasanya hanya fokus pada materi pelajaran yang harus dikejar dan fokus terhadap strategi pembelajaran yang terkadang membuat murid menjadi merasa tegang maupun bosan saat berada di ruang kelas.¹

Strategi pembelajaran sebagai salah satu komponen pendidikan yang terpenting berpusat pada aktivitas peserta didik dalam suasana yang lebih demokratis, adil, manusiawi, memberdayakan, menyenangkan, menggairahkan, membangkitkan minat belajar, imajinasi, kreatif, inovasi, etos kerja dan semangat hidup.² Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat belajar, dan apabila terjadi ketidaknyamanan saat proses belajar mengajar akan dikhawatirkan siswa akan semakin stres, tidak fokus dan merasa jenuh sehingga tidak mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada dasarnya belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses kognitif, sehingga tidak menutup kemungkinan jika siswa belajar bersamaan

¹ Husaini Algayoni. 2020. Pesona Guru yang Memiliki Sense of Humor Tinggi. [http://www.kompasiana.com/Pesona Guru yang Memiliki Sense of Humor Tinggi - Kompasiana.com](http://www.kompasiana.com/Pesona_Guru_yang_Memiliki_Sense_of_Humor_Tinggi_-_Kompasiana.com). Diakses pada tanggal 26 Oktober 2022.

² Abbidin Nata. (2014). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.

dengan kondisi yang lagi stres, tidak fokus, dan lain sebagainya, hal ini juga akan mempengaruhi proses kognitif. Menurut Zulissetiana dan Rizki stres dan kecemasan dapat mempengaruhi fungsi dari hipokampus yang memegang peranan penting dalam proses belajar dan penyimpanan memori. Hipokampus adalah bagian dari sistem limbik yang berperan pada kegiatan mengingat (memori) informasi baru dan menghubungkan emosi ke dalam ingatan tersebut.³

Memori merupakan bagian terpenting dalam kehidupan ini, karena segala aktivitas, pembelajaran, dan pengalaman yang sudah dilewati dalam perjalanan hidup ini pastinya nanti dibutuhkan dimasa yang akan mendatang untuk mengingat kembali pengalaman dan pembelajaran itu, oleh karena itu pentingnya keterlibatan memori yang baik dalam proses belajar mengajar. Menurut Atkinson dan Shiffrin (dalam Ling dan Catling) memori memiliki tiga tempat penyimpanan, yaitu *sensory register*, penyimpanan jangka panjang dan penyimpanan jangka pendek.⁴ Dengan memori ini manusia mampu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu dengan jumlah yang tidak terbatas dalam memorinya. Menurut Saleh memori merupakan suatu kemampuan psikis dalam hal memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*), dan menimbulkan kembali (*remembering*) informasi yang sudah lama.⁵ Ketika manusia dapat menyimpan dan memunculkan kembali

³ Zulissetiana, Eka Febri dan Suryani, Puji Rizki, (2016), *degenerasi Kognitif pada stres kronik*. Jurnal Kedokteran Universitas Lampung, 1 (2). Pp. 418-423. ISSN 2527-3612.

⁴ Ling, J & Catling, J. (2012). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.

⁵ Saleh, Adnan Achiruddin. (2018). *Pengantar Psikologi*. Sulawesi Selatan: Aksara Timur

pengalaman yang telah dialaminya, maka hal ini membuktikan adanya kemampuan dalam hal mengingat pada manusia.⁶

Pada proses belajar mengajar siswa melibatkan memorinya untuk mengingat materi-materi yang telah dipelajari. Apabila siswa tidak dapat fokus saat proses belajar mengajar maka akan mempengaruhi proses mengingat pada siswa. Informasi yang masuk ke dalam otak yang melibatkan emosi positif secara mendalam akan memudahkan individu untuk mengingat, yang memicu emosi positif adalah humor. Humor menjadi salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan merangsang peningkatan atensi siswa pada materi yang dijelaskan sehingga menyebabkan kemampuan memori meningkat.⁷ Strategi pembelajaran pada penelitian ini akan dikemas dalam bentuk pemberian materi atau menyampaikan materi dengan menyisipkan humor dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), humor ialah suatu hal yang lucu, kondisi yang dapat menggelikan di hati, kejenaan, lelucon.⁸ Menurut Arwah Setiawan (dalam Syadiyah) humor merupakan suatu keadaan atau perasaan yang membuat seseorang bahagia yang menimbulkan senyum hingga tertawa.⁹ Colom (dalam Utami) juga

⁶ Rahmawati. (2020). Model's Of Memory. *Jurnal Ilmiah al-Fikrah* Vol 1(2), 255-266.

⁷ Wikara, Bertha, Sutarno, Suranto, dan Sajidan. (2020). Eefek Pembelajaran yang Menyenangkan (*Fun Learning*) Terhadap Kemampuan Memori: Sebuah Kajian Teoritis. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* Vol 6 (2)

⁸ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring Dalam Jaringan*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022

⁹ Syadiyah, Reghifa K., Astuti, Risma H.Y., Apriliani, Firna. (2021). Psikologi Positif Melalui Humor dalam Menumbuhkan Kesehatan Mental. *Jurnal Bimbingan Konseling* Vol.2 (1)

menjelaskan terkait humor yang dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam proses *coping problems*, hal ini dikarenakan humor mampu merangsang individu untuk tersenyum bahkan tertawa.¹⁰ Tertawa ini adalah wujud dari suatu emosi positif yang bisa meningkatkan *mood* menjadi lebih baik. Apabila individu memunculkan emosi positif, maka akan memicu *arousal* (kegairahan). *Arousal* ini memberi rangsangan ke otak berupa petunjuk bahwa ada peristiwa atau informasi penting yang masuk kemudian dilakukan penyandian (*encoding*), dan setelah itu informasi tersebut dapat dipanggil kembali saat dibutuhkan.¹¹

Humor memberikan efek yang positif bagi program pendidikan karena mampu menurunkan stres, merangsang daya ingat, meningkatkan kreativitas, meningkatkan memori, meningkatkan pemahaman saat proses belajar, mengatasi dalam hal mengingat kembali materi yang sudah diajarkan, dan dapat membagikan energi yang positif untuk para pengajar dan murid. Menurut Sani humor dapat membangkitkan minat belajar siswa, menghidupkan suasana kelas, dan interaktif dalam berkomunikasi sehingga pelajaran lebih efektif dan berkesan.¹²

Pembelajaran dengan humor telah diteliti oleh *American Psychological Association* (APA), dimana APA mendistribusikan kuesioner untuk 114 siswa, dan ditemukan bahwa 112 Orang-orang mengatakan siswa

¹⁰ Utami, R. D. (2016). Pengaruh Humor Terhadap Penurunan Tingkat Stres Mahasiswa Psikologi Yang Mengerjakan Skripsi Di Universitas Negeri Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang). Diakses dari: (<http://lib.unnes.ac.id/28630/>)

¹¹ Lathifah, N. B., Ramli, A. H., & Faizah, F. (2016). Pengaruh Tayangan Humor Terhadap Short Term Memory pada Mahasiswa Baru. *MEDIAPSI*, 1(1), 10-16.

¹² Sani, Muhammad Anwar. (2020). Humor Dalam Pembelajaran Sebagai Sarana Pengembangan Potensi Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Aura*, 12(1)

menikmati belajar lebih banyak ketika seorang pengajar menggunakan humor di kelas. Selain itu ditemukan juga bahwa 81 orang mengatakan siswa ingin belajar lebih banyak apabila pengajar menggunakan humor di kelas.¹³

Penelitian memperlihatkan adanya keterkaitan dalam penggunaan humor pada memori. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Silvani Pabantong, Asniar Khumas, dan Nurfitriany Fakhri menyatakan bahwa adanya pengaruh humor terhadap memori jangka pendek pada mahasiswa fakultas MIPA Jurusan Biologi Universitas Negeri Makassar. Hal ini dikarenakan subjek yang berada pada kondisi emosi positif yang disebabkan oleh humor akan meningkatkan hormon dopamin sehingga membantu dalam pemrosesan informasi dan yang terjadi adalah meningkatnya kemampuan memori.¹⁴

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, bahwa memori merupakan suatu hal yang penting dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain, terutama dalam dunia pendidikan. Karena dalam lingkungan aktivitas akademis memori merupakan alat utama dalam menerima, memahami, dan mempelajari semua ilmu pengetahuan yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena peran kognitif sebagai proses berfikir sehingga berkesinambungan dengan memori untuk memahami materi yang diperlukan dan diingat kembali pada saat mempelajarinya. Apabila kemampuan pada memori kurang memadai, maka akan sukar bagi siswa dalam mengikuti proses

¹³ *American Psychological Association. Humour.* <http://www.apa.org/humour>. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2022

¹⁴ Pabontang, Silvani., Khumas, Asniar., Fakhri, Nurfitriany. (2022). Pengaruh Humor Terhadap Memori Jangka Pendek pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa, Vol 1 (3)*.

belajar mengajar. Hal tersebut juga dirasakan oleh seluruh siswa-siswi SMA Negeri 3 Kota Kediri.

SMA Negeri 3 Kota Kediri merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan Sekolah di SMAN 3 Kota Kediri ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas 10 sampai kelas 12¹⁵ dan jurusan atau peminatan yang ada di SMAN 3 Kota Kediri yaitu IPA dan IPS, akan tetapi ada yang menarik di SMAN 3 Kota Kediri ini, yaitu adanya program kelas unggulan. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru SMAN 3 Kediri mengenai program kelas unggulan yaitu, beliau menyatakan bahwa kelas unggulan merupakan sejumlah siswa dimana memiliki prestasi yang menonjol, dikelompokkan dalam satu kelas khusus. Memasuki kelas unggulan seorang siswa harus lulus dalam seleksi yang diadakan sekolah dan harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan. Sistem pelaksanaan dalam pembelajarannya dengan menerapkan kurikulum plus ditambah pendalaman materi yang mengacu pada kemampuan peserta didik dibidang akademik.

Walaupun siswa SMAN 3 Kota Kediri dalam program kelas unggulan termasuk kedalam siswa pilihan yang memiliki kemampuan yang lebih, tidak menutup kemungkinan pada saat proses pembelajaran di kelas sering kali siswa merasakan jenuh, stres, dan merasakan tidak fokus. Hambatan tersebut tentunya dapat menghalangi proses *recall*-nya, maka yang akan terjadi adalah

¹⁵ Bimo Ariotejo, Profil SMAN 3 Kota Kediri, Sekolah kita, <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/b2cc6b65-a65d-43b5-84fd-88cea120a1ef> 30 Juni 2022, di akses pada tanggal 05 Juli 2022.

siswa tidak mampu mengikuti proses belajar mengajar dengan baik dan efektif. Untuk mengurangi hambatan tersebut guru pengajar harus memiliki strategi pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasakan hambatan tersebut sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, salah satunya dengan menggunakan konsep strategi pembelajaran menyenangkan dengan menyisipkan humor.

Adapun berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu guru yang mengajar mata pelajaran matematika, ketika beliau menyampaikan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dipadu dengan sisipan humor membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan juga siswa tidak merasakan tegang dan jenuh saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka humor pada penelitian ini akan dikemas dalam bentuk pemberian materi yang disisipkan dengan humor. Dalam penelitian ini para siswa kelas 12 program unggulan akan menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok pertama merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa strategi pembelajaran dengan humor sedangkan kelompok kedua merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan berupa strategi pembelajaran dengan humor. Setelah diberikan *treatment* pada kedua kelompok maka subjek akan diberikan tes.

Dari penelitian terkait strategi pembelajaran dengan humor berdasarkan fakta yang ditemukan dan pengaruhnya terhadap memori serta psikologis, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian

“pengaruh strategi pembelajaran humor terhadap short term memory pada siswa kelas XII SMAN 3 Kota Kediri” dikarenakan belum adanya penelitian humor terhadap kognitif yang salah satunya adalah memori yang dilakukan di SMA Negeri 3 Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apa saja pengaruh strategi pembelajaran humor terhadap *short term memory* pada siswa kelas XII SMA Negeri 3 Kota Kediri”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh strategi pembelajaran humor terhadap short term memory yang dimiliki siswa kelas XII SMA Negeri 3 Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu psikologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Sebagai salah satu bahan informasi, bahan masukan bagi tenaga pengajar khususnya guru agar dapat menerapkan metode yang tepat pada proses belajar mengajar.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang memori atau humor.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang keabsahannya masih harus diuji terlebih dahulu, atau rangkuman dari kesimpulan teoritis yang didapat dari telaah pustaka.¹⁶ Dari pemaparan ringkas tersebut hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh strategi pembelajaran humor terhadap *short term memory* pada siswa kelas XII SMA Negeri 3 Kota Kediri.

Ho: Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran humor terhadap *short term memory* pada siswa kelas XII SMA Negeri 3 Kota Kediri.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi atau asumsi dasar ini merupakan perkiraan, pendapat atau kesimpulan awal yang belum terbukti, atau penjelasan dari suatu teori pendahuluan. Peneliti berasumsi bahwa ketika menerapkan strategi pembelajaran humor pada siswa saat proses belajar mengajar maka akan memicu emosi positif pada siswa. Emosi positif yang muncul merangsang sistem syaraf pusat untuk menghasilkan hormon endorfin dan dopamin yang akan memberikan perasaan senang dan penghargaan. Tidak hanya itu dopamin juga membuka pusat pembelajaran di otak, yang dihasilkan adalah

¹⁶ Martono, Nanang. (2012). *Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h. 63.

meningkatnya kemampuan memori. Maka diasumsikan bahwa strategi pembelajaran humor dapat berpengaruh terhadap *short term memory*.

G. Penegasan Istilah

Berikut ulasan istilah-istilah yang berkaitan dengan konsep yang terdapat dalam skripsi ini untuk menghindari pemahaman yang kurang jelas, yaitu :

1. *Short term memory* adalah proses penyimpanan sementara informasi dalam memori dan dapat dipertahankan selama informasi tersebut masih diperlukan.
2. Strategi pembelajaran humor adalah adalah sebuah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan menggunakan humor akan tercipta suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan memori.

H. Telah Pustaka

1. Penelitian Silvani Pabatong, Asniar Khumas, dan Nurfitriany Fakhri pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Humor Terhadap Memori Jangka Pendek pada Mahasiswa”. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh humor terhadap memori jangka pendek pada mahasiswa Fakultas MIPA Jurusan Biologi Universitas Negeri Makassar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh humor terhadap memori jangka pendek pada mahasiswa Fakultas MIPA.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan short term memory sebagai variabel dan menggunakan metode penelitian eksperimen. Kemudian untuk perbedaannya adalah pada teknik analisis data, pada penelitian sebelumnya menggunakan uji wilcoxon sedangkan pada penelitian ini menggunakan uji-t yaitu *independent sample t-test*.¹⁷

2. Penelitian Mochammad Taufan pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran sisipan humor, untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan strategi pembelajaran sisipan humor, untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran sisipan humor terhadap hasil belajar matematika. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran sisipan humor terhadap hasil belajar matematika. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran humor dan short term memory sebagai variabel dan menggunakan metode penelitian eksperimen. Kemudian untuk perbedaannya adalah pada teknik analisis data, pada

¹⁷ Pabontang, Silvani., Khumas, Asniar., Fakhri, Nurfitriany. (2022). Pengaruh Humor Terhadap Memori Jangka Pendek pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa, Vol 1 (3)*.

penelitian sebelumnya menggunakan uji wilcoxon sedangkan pada penelitian ini menggunakan uji-t yaitu *Mann Whitney U*.¹⁸

3. Penelitian Daswara Djajasmita, Dessi Suri Astutie, Andri Anugerah Kusuma, Fahmi Nur Hidayatullah pada tahun 2021 yang berjudul “The Impact of Humorous Video in Short Term Memory (*Student of Faculty of Medicine, Jenderal Achmad Yani University*)”. Metode pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efek humor dalam meningkatkan *short term memory* pada mahasiswa baru di Fakultas Kedokteran Universitas Jenderal Achmad Yani. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan antara video humor dan short term memory pada mahasiswa baru angkatan 2019. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa peningkatan *short term memory* pada mahasiswa baru disebabkan oleh tayangan humor yang menghasilkan pengalaman positif sehingga menghasilkan endorfin. Endorfin ini akan menyebabkan aktivitas gelombang alfa menjadi dominan sehingga seseorang merasa tenang dan nyaman. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan short term memory sebagai variabel dan menggunakan metode penelitian eksperimen. Kemudian untuk perbedaannya adalah pada *treatment* yang digunakan, penelitian

¹⁸ Taufan, Mochammad. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol 3 Nomor 1.

terdahulu menggunakan intervensi berupa media tayangan humor sedangkan penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran humor.¹⁹

4. Penelitian Supriyadi pada tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Sultan Mahmud Badaruddin Palembang”. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran humor dan menggunakan metode penelitian eksperimen. Kemudian untuk perbedaannya adalah pada desain eksperimen, penelitian sebelumnya menggunakan *one group pre test and post test design*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *randomized matched to group design - post test only*.²⁰

¹⁹ Djajasmita, D., Kusuma, A. A., Astutie, D. S., & Hidayatullah, F. N. (2021, July). The Impact of Humorous Video in Short Term Memory. In *12th Annual Scientific Meeting, Medical Faculty, Universitas Jenderal Achmad Yani, International Symposium on "Emergency Preparedness and Disaster Response during COVID 19 Pandemic"(ASMC 2021)* (pp. 45-48). Atlantis Press.

²⁰ Supriyadi. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Sultan Mahmud Badaruddin Palembang. Undergraduate Thesis UIN Raden Fatah Palembang
<http://repository.radenfatah.ac.id/12391/1/Supriyadi%20%2810210719%29.pdf>. Diakses pada tanggal 6 November 2022

5. Penelitian Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Warna Terhadap Short Tem Memory Pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang”. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh warna terhadap short term memory pada siswa kelas VIII di SMP N 15 Palembang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa warna berpengaruh pada short term memory siswa kelas VIII SMP N 15 Palembang. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan *short term memory* sebagai variabel, menggunakan desain eksperimen *randomized two group design posttest only* dan menggunakan metode penelitian eksperimen. Kemudian untuk perbedaannya adalah pada *treatment* yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan warna sebagai intervensi sedangkan penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran humor.²¹

²¹ Sujarwo, Sawi & Oktaviana, Rina. (2017). Pengaruh Warna Terhadap *Short Term Memory* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang. *Jurnal Psikologi Vol. 3 (1)*