

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

1. Definisi strategi pembelajaran dengan humor

Kemp (dalam Wina) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.²² Selain itu menurut Bobbi DePorter (dalam Darmansyah) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar siswa mengalami perbaikan.²³

Menggunakan selingan humor dalam strategi pembelajaran adalah pilihan bijak untuk menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan. Humor memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap efektivitas pembelajaran. Humor juga dapat memperdekat hubungan pendidik dengan peserta didik. Menurut Bambang Suryadi humor adalah lelucon atau jenaka yang dapat menimbulkan rasa senang dan terhibur bagi pendengarnya dengan materi yang berasal dari peristiwa dalam

²² Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

²³ Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

kehidupan kita sehari-hari.²⁴ Selingan humor sangat membantu peserta didik meningkatkan kegairahan belajar, terutama saat mereka sedang mengalami penurunan konsentrasi, jenuh, bosan, kehilangan motivasi belajar. Bahkan humor dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan memahami pelajaran yang lebih abstrak sekalipun.²⁵

Dari uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran dengan humor adalah sebuah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan menggunakan humor akan tercipta suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan memori.

2. Ciri-ciri strategi pembelajaran dengan humor

Menurut Hartono ada beberapa ciri-ciri strategi pembelajaran dengan humor, yaitu:

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

²⁴ Suryadi, Bambang. (2019). *Humor Therapy: Perpaduan antara Teori dan Pengalaman Empiris*. Jakarta: RMBOOKS

²⁵ Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

- e. Siswa tidak takut untuk ditertawakan dan tidak takut menerima hukuman.
- f. Siswa berani bertanya.
- g. Siswa berani mempertanyakan gagasan orang lain.
- h. Siswa berani berbeda pendapat.²⁶

3. Manfaat Humor dalam Pembelajaran

Menurut Darmansyah secara garis besar ada empat manfaat humor dalam pembelajaran yaitu:

- a. Membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi.
- b. Mengurangi stres.
- c. Membuat pembelajaran menjadi menarik.
- d. Meningkatkan daya ingat suatu materi pelajaran.²⁷

Selain itu menurut Morrison (dalam Suryadi), pada konteks mengajar, rasa humor dapat meningkatkan aspek-aspek psikologis peserta didik, yaitu:

- a. Menangkap dan mempertahankan perhatian siswa.
- b. Memperluas pemahaman siswa.
- c. Meningkatkan kesempatan untuk menjaga ingatan.
- d. Membangun hubungan dengan siswa dan kolega.
- e. Membuat suasana pengasuhan untuk belajar.

²⁶ Hartono, Rudi. (2013). *Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press.

²⁷ Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

- f. Meningkatkan rasa senang dalam proses belajar mengajar.²⁸

4. Jenis-jenis humor dalam pembelajaran

Scheinowitz (dalam Darmansyah) membagi rancangan humor untuk pembelajaran dalam dua jenis, yaitu *planned humor* dan *unplanned humor*.²⁹ Berikut penjelasan dua jenis humor menurut Scheinowitz:

a. *Planned Humor*

Planned humor adalah humor yang direncanakan untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan terpicunya keinginan tertawa pada peserta didik. *Planned humor* tidak mengharuskan guru menjadi seorang pencipta, perancang humor dan menguasai teknik humor yang baik. Hanya diperlukan sedikit kemampuan untuk memilah dan meramu humor yang diperoleh dari berbagai sumber dan dianggap bermanfaat untuk menciptakan keriang dan kesenangan dalam belajar.

Friedman (dalam Darmansyah) menyatakan bahwa apabila guru ingin merancang humor untuk pembelajaran dapat menggunakan:

- 1) Cerpen yang yang sekiranya lucu
- 2) Gambar animasi
- 3) Film animasi
- 4) Pertanyaan dengan jawaban menggelitik

²⁸ Suryadi, Bambang. (2019). *Humor Therapy: Perpaduan antara Teori dan Pengalaman Empiris*. Jakarta: RMBOOKS. Hal. 14-15

²⁹ Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

- 5) Pernyataan lucu
- 6) Membuat plesetan kata menjadi lucu

Berk (dalam Darmansyah) juga menambahkan merancang humor untuk pembelajaran dapat dengan menggunakan:

- 1) Materi yang bersifat humor dalam silabus
- 2) Contoh-contoh yang lucu dalam kelas
- 3) Beberapa soal yang lucu
- 4) Menyelipkan hal yang lucu dalam materi ujian.³⁰

Penggunaan humor diatas tentu dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi kelas atau sekolah dan kemampuan guru. Oleh karena itu, pemilihan humor untuk pembelajaran harus mempertim-bangkan berbagai komponen pendukung yang tersedia.

b. *Unplanned Humor*

Unplanned humor menurut Sheinowitz (dalam Darmansyah) merupakan humor yang sebelumnya tidak terpikirkan atau direncanakan sama sekali. Ide untuk berhumor jenis ini didapat dari spontanitas, entah itu yang didapat dari murid maupun dari guru. Humor yang didapat tanpa perencanaan terlebih dahulu ini terpicu oleh beberapa aktifitas dalam pembelajaran.³¹

³⁰ *Ibid*, hal139

³¹ *Ibid*,hal 165

B. Memori

1. Definisi Memori

Para ahli memandang memori sebagai kemampuan mengingat pada manusia yang mempunyai keterkaitan yang erat antara pengalaman dengan masa lalu, serta dapat menyimpan dan memunculkan kembali pengalaman yang pernah dialami.³² Memori memiliki sifat yang berkelanjutan sebab bisa mengaitkan pengalaman yang terjadi dimasa lalu dan masa kini.

Menurut Nevid memori sebagai sistem yang digunakan untuk menjaga sebuah informasi dan dapat memunculkannya ke dalam pikiran.³³ Sarwono juga menyatakan memori adalah perbuatan menyimpan hal-hal yang pernah dialami untuk ditimbulkan apabila suatu saat diperlukan kembali.³⁴

Sedangkan menurut Schlessinger dan Groves (dalam Jalaludin Rakhmat) memori adalah suatu sistem yang terstruktur, menjadikan manusia dapat merekam banyak hal tentang perkembangan dunia dan menggunakan intelektualnya dalam membentuk *behavior*.³⁵ Rosleny Marliany mengungkapkan memori adalah sebuah fungsi dari kognisi yang melibatkan otak dalam pengambilan informasi.³⁶

³² Saleh, Adnan A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Sulawesi Selatan: Aksara Timur

³³ Nevid, Jeffrey S. (2009). *Psychology; Concept and Applications (3rd ed)*. (Chozim, M. 2017, Terjemahan). Bandung: Nusa Media

³⁴ Sarwono, Sarlito Wirawan. (2017). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

³⁵ Rakhmat, Jalaludin. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

³⁶ Marliany, Rosleny. (2010). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia

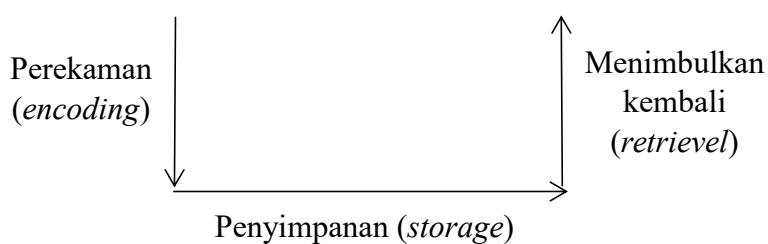
Dari beberapa definisi yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa memori adalah alat untuk mengelola informasi yang meliputi proses perekaman dan penyimpanan di dalam otak sehingga pengalaman dimasa lalu dapat digunakan kembali saat dibutuhkan.

a. Proses Pengolahan Informasi dalam Memori

Memori mempunyai tiga proses pengolahan informasi, yaitu perekaman (*encoding*), penyimpanan (*storage*), pemanggilan informasi (*retrieval*). Secara skematis dapat dikemukakan pada gambar sebagai berikut

Gambar 2.1

Skema Proses Pengolahan Informasi



Sumber: Pengantar Psikologi

Berikut penjelasan dari masing-masing fungsi proses pengolahan informasi:

1) Fungsi Perekaman (*Encoding*)

Encoding adalah suatu proses merubah sifat-sifat informasi ke dalam bentuk yang sesuai dengan karakteristik memori. Proses perubahan informasi ini dapat terjadi secara sengaja atau tidak disengaja. Oleh sebab itu, individu dikatakan mempunyai

ingatan yang luas dikarenakan individu dapat memasukkan atau mempelajari banyak materi dan informasi dalam beberapa waktu.

2) Fungsi Penyimpanan (*Storage*)

Storage adalah untuk menyimpan sesuatu apa yang telah dipelajari atau dipersepsi. Fungsi ini adalah bagaimana pengetahuan dipelajari disimpan dengan baik dalam bentuk jejak-jejak (*traces*), sehingga dapat ditimbulkan kembali saat dibutuhkan. Apabila jarang digunakan secara teratur, jejak memori akan sulit untuk dimunculkan dan bahkan hilang atau terlupakan.

3) Fungsi pemanggilan (*retrieval*)

Retrieval berkaitan dengan menimbulkan kembali hal yang telah tersimpan dalam memori. Proses mengingat kembali informasi adalah suatu cara untuk menemukan atau mencari informasi yang telah tersimpan dalam otak untuk digunakan kembali saat ingin dibutuhkan. Pada saat memulihkan ingatan yang tersimpan dapat dilakukan dengan cara mengingat kembali (*recall*), dan mengenali (*recognize*).³⁷

b. Jenis-Jenis Memori

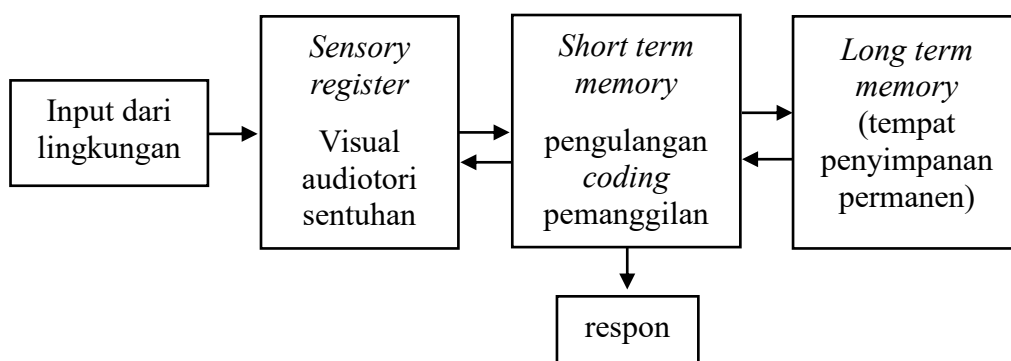
Atkinson dan Shiffrin (dalam Rahmawati) menyatakan bahwa memori terdiri dari tiga jenis penyimpanan yaitu *sensory register*, *short term memory*, *long term memory*. *Sensory register*

³⁷ Saleh, Adnan Achiruddin. (2018). *Pengantar Psikologi*. Sulawesi Selatan: Aksara Timur

adalah informasi yang dibawa oleh panca indera untuk disimpan sementara. *Short term memory* atau memori jangka pendek adalah proses untuk menyimpan informasi dalam memori dengan jangka waktu sementara, maksudnya informasi yang tersimpan dapat dipertahankan selagi informasi tersebut masih diperlukan. *Long term memory* atau memori jangka panjang adalah proses menyimpan suatu informasi yang relatif permanen.³⁸

Gambar 2.2

Model Tahapan Memori dari Atkinson dan Shiffrin



Sensory register merupakan tahap pertama dari memori. Sensori memori mempunyai kapasitas besar, akan tetapi informasi di dalam penyimpanan lebih mudah hilang dan dapat dengan mudah digantikan oleh informasi baru yang sejenis.³⁹ Sejumlah informasi yang telah diseleksi dari *sensory register* akan dikirim ke tahap selanjutnya, yaitu *short term memory*. Pada *short term memory* mempunyai kapasitas yang terbatas, Miller (dalam Matlin)

³⁸ Rahmawati. (2020). Model's Of Memory. *Jurnal Ilmiah al-Fikrah* Vol 1(2), 255-266.

³⁹ Ling, J & Catling, J. (2012). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.

mengemukakan bahwa individu mampu mengingat sekisar 7 ± 2 item, atau 5 sampai 9 item. Dan individu cenderung mengulang kembali beberapa item tertentu yang bisa dihafal dalam waktu sekisar 1,5 detik.⁴⁰ Informasi yang berada di dalam *short term memory* umumnya disimpan sebagai kode suara, tetapi juga dikodekan pada bentuk visual, sehingga makna kata dan simbol visual dapat dipergunakan. Adapun karakteristik dari *short term memory* yang telah dibahas dalam model Atkinson dan Shiffrin (dalam King) yaitu materi akan hilang dalam kurun waktu 30 detik apabila materi tersebut tidak diulang kembali.⁴¹ Dikarenakan adanya keterbatasan kapasitas pada *short term memory* ini menyebabkan informasi hanya mampu bertahan untuk sementara. Informasi yang ada di dalam *short term memory* akan segera menghilang jika tidak segera dilakukan pengulangan. Apabila tidak dilakukan *rehearsal* maka informasi yang tersimpan akan memudar atau biasa disebut dengan lupa. Ada tiga teori yang dapat menjelaskan tentang lupa, yaitu:

1) Teori Aus (*Disuse Theory*)

Teori ini berpendapat bahwa informasi di dalam memori akan menghilang bahkan memudar oleh waktu. Informasi dalam memori akan kuat apabila diulang secara berkesinambungan.

⁴⁰ Matlin, Margaret W. (1983). *Kognitif*, Edisi Ketiga. (Penerjemah: Nilawati, T.S. 2016). Bandar Lampung: Harakindo Publishing

⁴¹ *Ibid*, hal 68.

2) Teori Interferensi (*Interference Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa memori merupakan perumpamaan dari meja lilin atau kanvas. Maksudnya, informasi yang telah tersimpan dalam *long term memory* masih ada dalam *memory storage* (tidak memudar), namun jejak ingatan tersebut tercampur dengan berbagai informasi lainnya sehingga mengusik informasi yang telah ada di dalam memori. Hal ini disebut *inhibis retroaktif* (hambatan ke belakang).

3) Teori Pemrosesan Informasi

Dalam teori ini menunjukkan bagaimana individu menerima sejumlah informasi yang bisa diingat. Teori ini juga menjelaskan bahwa informasi lebih dulu tersimpan di dalam *sensory register*, setelah itu masuk ke dalam *short term memory*, kemudian dilupakan atau di *coding* untuk dimasukkan ke dalam *long term memory*. Teori ini diadaptasi dari konsep ilmu informatika.⁴²

Terdapat dua cara untuk meningkatkan kinerja *short term memory* yaitu dengan melakukan teknik pengulangan (*rehearsal*) dan pengelompokkan.

- 1) Teknik Pengulangan (*rehearsal*), yaitu suatu upaya untuk menyimpan informasi dengan cara berpikir secara berulang mengenai suatu informasi.

⁴² Jalaludin Rakhmat, M. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

2) Teknik Pengelompokkan, yaitu upaya untuk menyimpan informasi dengan cara mengelompokkan suatu informasi yang melampaui rentang kemampuan kinerja memori yaitu tujuh item informasi.⁴³

Pada teknik tersebut cara untuk meningkatkan kinerja *short term memory* adalah dengan persepsi dan atensi. Menurut Irwanto (dalam Sujarwo dan Oktaviana) atensi atau perhatian ini akan memilah suatu informasi yang masuk ke *short term memory* sehingga hanya sebagian kecil yang bisa melewatinya. Kemudian memori tersebut disimpan dalam suatu tempat penyimpanan dengan kapasitas yang besar atau disebut memori jangka panjang.⁴⁴

C. Pengaruh Strategi Pembelajaran Humor Terhadap *Short Term Memory*

Strategi pembelajaran dengan humor dapat mempengaruhi kemampuan memori. Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor menurut Darmansyah adalah upaya guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.⁴⁵ Materi pembelajaran yang diterima menjadi tersambung dengan kedua emosi positif yaitu gairah dan rasa senang siswa, sehingga materi lebih mudah tersimpan ke dalam memori. Dengan demikian, pembelajaran yang

⁴³ King, L. A. (2014). Psikologi umum. Jakarta: Salemba Humanika.

⁴⁴ Sujarwo, S., & Oktaviana, R. (2017). Pengaruh warna terhadap short term memory pada siswa Kelas VIII SMP N 37 Palembang. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 3(1), 33-42.

⁴⁵ *Ibid*, hal 23

menyenangkan akan mempengaruhi kemampuan memori atas materi pembelajaran yang diterima di kelas.⁴⁶

Pembelajaran menggunakan humor telah diteliti oleh *American Psychological Association* (APA), dimana APA mendistribusikan kuesioner untuk 114 siswa. Hasil penelitian ini menyatakan 112 siswa menikmati belajar lebih banyak ketika seorang pengajar menggunakan humor di kelas.⁴⁷

Pada penelitian lainnya juga memperlihatkan adanya keterkaitan dalam penggunaan humor pada memori. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Silvani Pabatong, dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa adanya pengaruh humor terhadap memori jangka pendek pada mahasiswa Fakultas MIPA. Pada penelitian ini para subjek berada pada kondisi emosi yang positif, ketika hormon dopamin meningkat maka dapat membantu dalam pemrosesan informasi, sehingga setelah diberi treatment kata yang diingat oleh subjek semakin banyak. Dengan demikian jika individu dengan emosi positif akan meningkatkan dopamin dan meningkatkan kemampuan memori.⁴⁸

Dari hasil penelitian *American Psychological Association* (APA), Silvani Pabatong dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran humor terhadap *short term memory*.

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan kerangka berpikir strategi pembelajaran humor sebagai variabel independent (X), kemudian *short term*

⁴⁶ Wikara, Bertha, dkk. (2020). Efek Pembelajaran yang Menyenangkan (*Fun Learning*) Terhadap Kemampuan Memori: Sebuah Kajian Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains Vol 6 (2)*

⁴⁷ *American Psychological Association. Humour*. <http://www.apa.org/humour>. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2022

⁴⁸ Pabatong, Silvani., Khumas, Asniar., Fakhri, Nurfitriany. (2022). Pengaruh Humor Terhadap Memori Jangka Pendek pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa, Vol 1 (3)*.

memory sebagai variabel dependent (Y). Penelitian ini akan dikemas dalam bentuk pemberian materi dengan menyisipkan sebuah humor dalam kegiatan proses belajar mengajar. Materi yang masuk akan membentuk sebuah informasi. Impuls sensori akan masuk ke dalam *amygdala* (suatu struktur pada lobus temporal otak) yang berfungsi untuk membentuk pengalaman emosional. Pada saat ini, emosi yang aktif telah disadari karena telah melalui proses kognitif. Strategi pembelajaran dengan humor ini akan membangkitkan pengalaman emosi positif. Bentuk dari emosi positif yang muncul bisa meningkatkan *mood* menjadi lebih baik juga memicu *arousal* (gairah). *Arousal* ini memberi stimulus ke otak sebagai adanya petunjuk bahwa ada informasi penting yang masuk, kemudian akan dilakukan penyandian (*encoding*).

Proses penyandian atau *encoding* pada *sensory register* terjadi saat pengubahan informasi menjadi bentuk yang bisa disimpan di dalam memori. Pada *sensory register* informasi disimpan dalam jangka waktu yang lebih pendek, hanya sepersekian detik. Apabila subjek dalam penelitian memberikan atensi yang cukup maka informasi tersebut akan dikirim menuju *short term memory*. Umumnya informasi yang masuk pada *short term memory* berupa kode akustik, yaitu berupa kata-kata yang tidak mempunyai makna. Proses penyimpanannya hanya berlangsung 30 detik. Setelah masuk pada *short term memory*, strategi pembelajaran humor yang dilakukan oleh guru pengajar ini bertujuan untuk membangkitkan emosi positif siswa dan menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan tanpa adanya rasa tegang,

sehingga yang terjadi adalah siswa akan lebih mudah untuk mengingat kembali pelajaran yang telah diajar oleh salah satu guru.

Untuk memudahkan pemahaman peneliti menggambarkan alur kerangka berpikir dalam sebuah gambar sebagai berikut.

Gambar 2.3

Kerangka Berpikir

