

**PENGARUH KREATIVITAS DAN SELERA HUMOR GURU TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTS DARUL
FALAH KEDUNGPRIMPEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia
Bojonegoro



Disusun Oleh:

MUHAMMAD FARID HABIB ROHMAN
NIM: 13210070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH KREATIVITAS DAN SELERA HUMOR GURU TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTS
DARUL FALAH KEDUNGPRIMPEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
MUHAMMAD FARID HABIB ROHMAN
NIM: 15210070

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Agustus 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. (.....
Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. (.....
Anggota : 1. Dr. Ahmad Hariyadi, M.Pd. (.....
2. Drs. Sujiran, M.Pd. (.....
3. Ari Indriani, M.Pd. (.....

Mengesahkan:
Rektor

Drs. Sujiran, M.Pd.
NIDN. 0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah merupakan kelanjutan dari pendidikan orang tua atau keluarga. Karena itu para guru hanya sebagai penerus dari proses pendidikan yang telah diawali dan berlangsung didalam suatu keluarga Juwariyah (2010: 82-83). Pendidik mempunyai peranan sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumberdaya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidik yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, khususnya kepada peserta didik. Berdasarkan UU. No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3, bahwa tujuan edukasi nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi insan yang beriman dan bertakwa untuk Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi penduduk negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan tempat terjadinya interaksi dari berbagai komponen pendidikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Salah satu tantangan dunia pendidikan, khususnya sekolah yang selama ini dirasakan

ialah sulitnya meningkatkan mutu pendidikan. Kewajiban pertama pendidik dan tenaga kependidikan yang diatur dalam “Undang-undang No. 20 tahun 2003, pada bab 2 pasal 3 mengemukakan bahwa: “pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Disisi lain pembangunan nasional berusaha membangun manusia dan masyarakat Indonesia secara menyeluruh dan seutuhnya dalam aspek fisik dan non fisik, kualitatif dan kuantitatif. Maka pendidikan yang bermutu sangat menentukan terwujudnya cita-cita tersebut.

Atas dasar itulah peranan pemerintah dalam pengawasan terhadap profesi keguruan sebagai pembimbing generasi mendatang sangat diperlukan untuk mewujudkan generasi harapan bangsa. Di sini pemerintah dituntut untuk menyiapkan konsep, perencanaan dan program yang matang serta tepat dengan harapan dapat menciptakan guru profesional yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dengan demikian sangat jelas terlihat peran guru dalam mewujudkan hal tersebut sangat signifikan, di mana seorang guru merupakan jabatan profesional yang terkait langsung didalam dunia pendidikan dan berinteraksi dengan murid dalam kesehariannya. Berkaitan dengan hal tersebut maka kompetensi keguruan menjadi sangat penting dan harus di miliki oleh seorang guru dalam menjalankan tanggung

jawabnya sebagai seorang pendidik. Tetapi dalam penerapannya di lapangan masih banyak guru yang tidak memiliki kompetensi tersebut, sehingga motivasi belajar siswa menurun yang mengakibatkan mutu pendidikan juga semakin menurun dan sebagian guru juga tidak memiliki kemampuan mengajar untuk menciptakan suasana yang nyaman dan tertantang dalam belajar, membuat kombinasi-kombinasi baru, dan menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang orisinil yang sebelumnya tidak ada. Seorang pendidik juga harus mempunyai jiwa yang sabar dan mau berkorban demi anak didiknya, tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang melakukan kekerasan pada siswa. Dilatar belakangi oleh realitas tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

Kusnandar, (2009) mengemukakan Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru yang merupakan jabatan profesional yang terkait langsung didalam dunia pendidikan dan berinteraksi dengan siswa dalam kesehariannya harus memiliki kreativitas yang tinggi.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu melaksanakan fungsi-fungsinya sebagai komunikator, motivator, informator dan fasilitator dengan baik, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai seoptimal mungkin. Selain itu guru juga harus mempunyai ketrampilan dalam menyampaikan suatu informasi kepada siswa dengan pemilihan metode dan media yang sesuai. Oleh karena itu sebagai

seorang guru yang dikatakan juga sebagai seniman harus mampu menciptakan suasana yang nyaman dengan berbagai kreativitasnya.

Pada kenyataannya pendidikan walaupun sudah menggunakan sistem K-13, yang lebih menekan pada keaktifan siswa serta guru dalam artian saling berinteraksi yang tentu saja disini menurut ke kreatifan seorang guru untuk menarik agar siswanya aktif, namun dalam kegiatan yang berlangsung masih banyak guru yang hanya berperan sebagai sumber informasi atau penyampaian materi, sedangkan siswa sebagai penerima. Apabila materi telah selesai disampaikan kepada siswa maka selesailah tugas guru, tanpa memperhatikan apakah siswa mengerti atau tidak, dalam hal ini siswa merasa sulit dan jenuh menerima pelajaran.

Menurut Oktavia (2014:2) secara umum “Kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah dan penciptaan secara mekanik”. Kreativitas sebagai pemberdaya penting yang dapat mendongkrak kualitas dan kapasitas sumber daya manusia pada dasarnya lebih berkaitan dengan pemberdaya otak.

Menurut Suryosubroto dalam Damuri (2014:4) “Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan yang telah ada”. Setiap manusia termasuk diantaranya guru mempunyai sifat kreatif, akan

tetapi ada sebagian manusia ataupun guru yang tidak mampu mengasah kekreatifannya.

Guru dalam kegiatan pembelajaran akan selalu diamati, diperhatikan, didengar, dan ditiru bahkan dinilai siswanya bagaimana penampilan di kelas, karakternya, kemampuannya menguasai materi pelajaran, kemampuan mengajar, perhatian terhadap siswa, hubungan antara siswa dengan guru, sikap dan tingkah lakunya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan ini akan terbentuk suatu persepsi tentang karakteristik gurunya. Karena itu, karakter pendidik adalah kualitas mental atau kekuatan moral, akhlak atau budi pekerti pendidik yang merupakan kepribadian khusus yang harus melekat pada setiap pendidik. Karakter yang dimaksud ialah karakter seperti kreatif, humoris dan berwibawa. Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya.

Sifat humoris ini banyak gunanya bagi seorang guru, antara lain akan tetap memikat perhatian siswa pada waktu mengajar, siswa tidak lekas bosan atau lelah. Sifat humor yang pada tempatnya merupakan pertolongan untuk memberi gambaran yang benar dari beberapa pelajaran, yang lebih penting adalah humor dapat mendekatkan guru dengan muridnya, seolah-olah tidak ada perbedaan umur, kekuasaan dan perseorangan. Rasa humor dalam kelas merupakan cara untuk mengurangi kejenuhan dalam belajar. Maka dari itu, seorang guru juga harus benar-

benar mengetahui kondisi dan situasi dalam kelas. Siswa yang mempunyai rasa kejenuhan, bosan dalam belajar yang monoton, khususnya pada jam pelajaran siang seorang guru harus memberikan atau mengekspresikan rasa humor, supaya kondisi belajar-mengajar tetap stabil, siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar.

Adapun tujuan menjadi sosok guru humoris, yakni ; *pertama*, sosok yang dapat mengatarkan siswa mencapai pembentukan pola pikir dan tingkah laku dalam segenap aspek kognitif, afektif, dan psikimotorik. *Kedua*, proses belajar mengajar disekolah dapat berjalan efektif dan menyenangkan. Tentunya, proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif jika siswa tidak menyukai pelajaran dan guru yang mengajar.

Martin (2007) mengatakan bahwa *sense of humor* merupakan istilah luas yang mengacu pada sesuatu orang yang dikatakan dan lakukan atau bahkan dianggap lucu dan cenderung membuat orang lain tertawa, serta proses mental yang masuk dalam menciptakan dan memahami suatu stimulus lucu, dan juga respon afektif yang terlibat dalam kenikmatan mempunyai humor. Humor diartikan sebagai rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, humor bisa berupa rasa atau kesadaran dalam diri kita.

Tentunya, proses pembelajaran seperti itu memerlukan keluwesan dari sosok guru. Yaitu, guru yang memosisikan dirinya sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan layaknya penguasa otoriter yang mendikte siswa sesuai keinginannya.

MTs Darul Falah Kedungprimpen merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah madrasah tsanawiyah di kedungprimpen yang mempersiapkan generasi islam yang berdedikasi tinggi, unggul dalam prestasi dan berakhlakul karimah. Dalam pembelajaran guru berusaha untuk menarik minat belajar siswa dengan selera humor terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Bedasarkan survey pendahuluan di MTs Darul Falah di ketahui bahwa siswa kelas VII mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial masih belum optimal, hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran IPS dari 20 siswa yang nilainya masih dibawah nilai standart minimal yaitu 7,5 sebanyak 10, siswa tergolong dalam hasil belajar tidak tuntas sebanyak 10 siswa. Hasil belajarnya sudah cukup optimal yaitu nilai hasil belajar mata pelajaran IPS diatas nilai standart minimal 7,5 (sumber : daftar nilai dari wali kelas). Sedangkan kreativitas guru berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa siswa kelas VII mata pelajaran IPS ternyata masih kurang hal ini dapat dilihat dari beberapa guru yang dalam proses belajar masih belum dapat merubah karakter guru dalam mengajar seharusnya guru harus dapat merubah karakternya supaya lebih humoris sehingga siswa dapat menangkap materi yang diajarkan.

Kenyataan ini mendorong keinginan penulis untuk mengungkapkan lebih lanjut tentang ***“Pengaruh Kreativitas dan Selera Humor Guru Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MTs Darul Falah Kedungprimpen Tahun Pelajaran 2017/2018”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Darul Falah tahun pelajaran 2018/2019?
2. Adakah pengaruh selera humor guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Darul Falah tahun ajaran 2018/2019?
3. Adakah pengaruh kreativitas dan selera humor guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Darul Falah tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Adakah pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Darul Falah tahun pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui Adakah pengaruh selera humor guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Darul Falah tahun ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui Adakah pengaruh kreativitas dan selera humor guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Darul Falah tahun ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah
 - a) Dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi lembaga pendidikan.

- b) Sebagai alternative referensi guru dalam mengajar yang sesuai dengan minat siswa
- c) Sebagai pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS selanjutnya.

2. Bagi Guru

- a) Menambah wawasan ilmiah bagi perkembangan dunia pendidikan.
- b) Sebagai masukan untuk mahasiswa sebagai bekal setelah tamat dan menjadi pendidik.
- c) Hasil penelitian ini digunakan sebagai sarana memperkuat teori yang telah ada apabila hasilnya positif

3. Bagi peneliti

- a) Menambah wawasan peneliti dalam mengumpulkan teori pendidikan yang dipelajari terutama dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS.
- b) Dapat digunakan sebagai acuan dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.

E. Definisi Operasional

1. Menurut A. Chaedar Alwasilah dalam Ngainun (2009; 245-246), bahwa kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, karya sastra, atau lukisan.
2. Menurut Martin dalam Indra Ratna Kusuma Wardani (2012; 81), mengartikan *sense of humor* sebagai perbedaan kebiasaan individual dalam

segala bentuk perilaku, pengalaman, perasaan, sikap dan kemampuan yang dihubungkan dengan hiburan, kesenangan, tertawa, candaan dan sejenisnya.

3. (Slameto, 2013: 180) mengemukakan Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

a) Pengertian Kreativitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 217) kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau daya mencipta. Siswoyo (2007: 119) menyebutkan “pendidik pada lingkungan sekolah disebut guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik”. Talajan, (2012: 15) menyebutkan “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.

Menurut Moreno dalam Slameto (2003: 146) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan suatu yang belum pernah diketahui orang yang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau duniapada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai. Menurut Utami Munandar (2011: 29), kreativitas biasaya diartikan sebagai kemampuan untuk meciptakan suatu produk baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Bila konsep ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan

suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan *orisinil* (asli ciptaan sendiri), atau dapat merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru. Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik sekolah.

Terdapat beberapa definisi kreativitas menurut para ahli. Slameto (2003: 146) mengatakan bahwa : yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada”. Sedangkan menurut Talajan (2012: 54) menjelaskan bahwa: Kreatifitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Berdasarkan definisi tersebut pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada didalam konsep metode belajar mengajar. Sedangkan menurut peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas guru adalah

kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada didalam konsep metode belajar mengajar yang mana untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi belajar sehingga dalam pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar.

b) Ciri-ciri Kreativitas

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif yaitu :

Menurut Utami Munandar dalam Reni Akbar Hawadi dkk. (2001: 5-10) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif sebagai berikut :

1) Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif (*Aptitude*)

- a. Ketrampilan berfikir lancar yaitu a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. b) membererikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- b. Ketrampilan berfikir luwes (*Fleksibel*) yaitu a) menghasilkan gagasan jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. b) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. c) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. d) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

- c. Ketrampilan berfikir *rasional* yaitu a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. c) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- d. Ketrampilan memperinci atau mengolaborasikan yaitu a) mampu memperkaya atau mengembangkan suatu gagasan atau produk. b) menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
- e. Ketrampilan menilai (menevaluasi) yaitu a) menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana. b) mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. c) tidak hanya mencetus gagasan, tetapi juga melaksanakan.

2) Ciri-ciri *afektif* (*non-apitude*)

- a. Rasa ingin tahu yaitu a) selalu mendorong untuk mengetahui lebih banyak. b) mengajukan banyak pertanyaan. c) selalu memperhatikan orang, objek dan situasi. d) peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui.
- b. Bersifat *imajinatif* yaitu a) mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi. b) menggunakan khayalan dan kenyataan.
- c. Merasa tertantang oleh kemajuan yaitu a) terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit. b) merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit. c) lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- d. Sifat berani mengambil resiko yaitu a) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar. b) tidak takut gagal atau mendapat kritik. c) tidak menjadi

ragu-ragu karena ketidak jelasan, hal-hal yang tidak *konvensional*, atau kurang berstruktur.

- e. Sifat menghargai yaitu a) dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup. b) menghargai kemampuan dan bakat-bakatsendiri yang sedang berkembang.

Sedangkan menurut pendapat Sund dalam Slameto (2003:147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Hasrat keingintahuna yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berfikir *fleksibel*.
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan *sitiesis*.
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya *abstraksi* yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Menurut Sidneu Parnes, Ruth Noller, M.O. Edward dalam Reni Akbar Hawadi dkk. (2001: 42) mengemukakan tentang teknik pemecahan masalah secara kreatif melalui lima (5) tahap yaitu : pertama, menemukan fakta (*fact finding*) dalam tahapan ini diajukan pertanyaan-pertanyaan faktual, yang menanyakan tentang apa yang terjadi dan yang ada sekarang atau dimasa lalu.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikelompokkan kedalam dua *fase*, yaitu *fase divergen* dimana pertanyaa-pertanyaan ditulis berdasarkan apa yang muncul dari pikiran kita dengan tidak mempersoalkan apakah pertanyaan tersebut bisa memperoleh data yang relevan atau tidak. *Fase konvergen*, dimana pertanyaan-pertanyaan *faktual* diseleksi mana yang penting dan relevan dan selanjutnya dicari jawaban yang paling tepat. Kedua, menemukan masalah (*problem finding*) dalam tahapan ini diajukan banyak kemungkinan pertanyaan kreatif.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut diangkat dalam penemuan fakta. Ketiga, (*idea finding*) dalam tahapan ini diinginkan untuk diperoleh alternatif jawaban sebanyak mungkin untuk pemecahan masalah yang telah ditentukan dalam tahapan sebelumnya yaitu mengumpulkan alternatif jawaban sebanyak-banyaknya dan menyeleksi jawaban atau gagasan yang paling *relevan* dan tepat untuk memecahkan masalah. Keempat, menemukan jawaban (*solution finding*) dalam tahapan ini disusun kriteria, tolok ukur, atau persyaratan untuk menentukan jawaban. Melalui pemikiran *divergen*, tolok ukur disusun berdasarkan antisipasi terhadap semua kemungkinan yang akan terjadi baik yang bersifat positif maupun negatif sekiranya salah satu gagasan dipakai dalam pemecahan masalah. Sedangkan berfikir *konvergen*, alternatif jawaban yang

ditemukan berdasarkan tolak ukur yang disusun diseleksi mana yang lebih tepat dan relevan atau beresiko paling rendah apabila diangkat sebagai jawaban yang akan dipakai untuk memecahkan masalah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang yang kreatif mempunyai sesuatu motivasi yang tinggi dalam mengenal masalah-masalah yang bernilai. Mereka dapat memusatkan perhatian pada suatu masalah secara alamiah dan mengkaitnya baik secara sadar atau tidak, untuk memecahkannya. Ia menerima ide yang baru, yang muncul dari dirinya sendiri atau yang dikemukakan oleh orang lain, kemudian ia mengkombinasikan pikirannya yang matang dengan intusinya secara selektif, sebagai dasar pemecahan yang baik. Ia secara energik menterjemahkan idenya melalui tindakan dan mengakibatkan hasil pemecahan masalah yang sangat berguna.

Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat sebagai berikut:

- 1) Berani dalam pendirian/keyakinan.
- 2) Ingin tahu
- 3) Mandiri dalam berfikir dan mempertimbangkan
- 4) Menyibukkandiri terus menerus dengan kerjanya.
- 5) *Intuitif*.
- 6) Ulet.
- 7) Tidak bersedia menerima pendapat dan otoritas begitu saja.

Berbagai macam karakteristik diatas jarang sekali tampak pada seseorang secara keseluruhan, akan tetapi orang-orang yang kreatif akan lebih banyak memiliki ciri-ciri tersebut. Dari berbagai karakteristik orang yang kreatif dapat disimpulkan bahwa guru yang kreatif cirinya adalah: punya rasa ingin tahu yang dimanfaatkan semaksimal mungkin, mau bekerja keras, berani, kemampuan intelektualnya dimanfaatkan semaksimal mungkin, mandiri, dinamis, penuh inovasi/gagasan dan daya cipta, bersedia menerima informasi, menghubungkan ide dan pengalaman yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda, cenderung menampilkan berbagai alternatif terhadap subjek tertentu.

c) Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap, minat positif, dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas. Tumbuhnya kreativitas dikalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

- 1) Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.
- 2) Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

- 3) Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
- 5) Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan keaktifannya. Menimpalkan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.
- 6) Pemberian kesempatan kepada guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan-kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar.

d) Kreativitas guru pada proses belajar mengajar

Mengajar adalah suatu perbuatan yang kompleks, disebut kompleks karena dituntut dari guru kemampuan personel, profesional, sosial kultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Dikatakan kompleks karena sekaligus mengandung unsur seni, ilmu, teknologi, pilihan nilai dan ketrampilan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangannya guru tidak hanya berperan untuk memberikan informasi terhadap siswa, tetapi lebih jauh guru dapat berperan sebagai perencana, mengatur dan mendorong siswa agar dapat belajar secara efektif dan peran berikutnya adalah mengevaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun guru dalam

mewujudkan proses belajar mengajar tidak lepas dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi karena guru yang baik harus mampu berperan sebagai planner, organisator, monivator, dan evaluator.

Menurut Budi Purwanto (2004:36-41) tahapan dalam kegiatan belajar mengajar pada dasarnya mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

- 1) Cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar, seorang guru didalam merencanakan proses belajar mengajar diharap mampu berkreasi dalam hal :
 - a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional dengan baik dalam perencanaan proses belajar mengajar, perumusan tujuan pembelajaran merupakan unsur terpenting, sehingga perlu dituntut kreativitas guru dalam menentukan tuju-tujuan yang dipandang memiliki tingkatan yang lebih tinggi. Dibidang kognitif siswa diharapkan mampu memahami secara analisa, sintesa, dan mampu mengadakan evaluasi tidak hanya sekedar ingat atau pemahaman saja. Disamping itu diharapkan dapat mengembangkan berfikir kritis yang akhirnya digunakan untuk mengembangkan kreativitas
 - b. Memilih buku pendamping bagi siswa selain buku paket yang ada yang benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku. Untuk menentukan buku-buku pendamping diluar buku paket yang diperuntukkan siswa menuntut kretivitas tersendiri yang tidak sekedar berorientasi kepada banyaknya buku yang harus dimiliki

siswa, melainkan buku yang digunakan benar-benar mempunyai bobot materi yang menunjang pencapaian kurikulum bahkan mampu mengembangkan wawasan bagi siswa dimasa datang.

- c. Memilih metode mengajar yang baik yang selalu menyesuaikan dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada. Metode yang digunakan gurun dalam mengajar akan berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar, dan menentukan tercapainya tujuan dengan baik. Untuk itu diusahakan untuk memilih metodr yang menunut kreativitas pengembangan nalar siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Suatu misal penggunaan metode diskusi akan lebih efektif dibanding dengan menguakan metode ceramah, karena siswa akan dintut lebih aktif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar nantinya.

Menciptakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa. Penggunaan alat peraga atau media pendidikan akan mempelancar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diusahakan selalu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan media/alat peraga yang menarikakan membangkitkan motovasi belajar siswa. Diusahakan seorang guru mampu menciptakan alat peraga sendiri yang lebih menarik dibandingkan alat peraga yang dibeli dari tokowalaupun ben tuknya lebih sederhana.

- 2) Cara guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar

Unsur-unsur yang ada dalam pelaksanaan proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru dituntut kreasinya dalam mengadakan persepsi. Persepsi yang baik akan membawa siswa memasuki materi pokok atau inti pembelajaran dengan lancar dan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, bahasan yang akan diajarkan dibahas dengan bermacam-macam metode dan teknik mengajar. Guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas. Dalam hal ini pula, kemampuan bertanya sangat memegang peranan penting. Guru yang kreatif akan mengutamakan pertanyaan *divergen*, pertanyaan ini akan membawa para siswa dalam suasana belajar aktif. Dalam hal ini guru harus memperhatikan cara-cara mengajarkan kreativitas seperti tidak langsung memberikan penilaian terhadap jawaban siswa. Jadi guru menggunakan teknik "*brainstorming*". Diskusi dalam belajar kecil memegang peranan didalam mengembangkan sikap kerjasama dan kemampuan menganalisa jawaban-jawaban siswa yang telah dikelompokkan dapat merupakan beberapa hipotesa terhadap masalah. Selanjutnya guru boleh menggugah inisiatif siswa melakukan eksperimen. Dalam hal ini ide-ide dari para siswa tetap dihargai meskipun idenya itu tidak tepat. Yang terpenting setiap anak diberi keberanian untuk mengemukakan pendapatnya, termasuk didalam hal ini daya imajinasinya. Seandainya tidak ada satupun cara yang sesuai atau memadai yang dikemukakan oleh para siswa, maka guru boleh membimbing cara-cara melaksanakan eksperimennya. Tentu saja guru tersebut harus menguasai seluruh langkah-langkah pelaksanaannya. Diajukan

supaya guru menemukan metode penemuan. Pendayagunaan alat-alat sederhana atau barang bekas dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pada perinsipnya guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dituntut kreativitasnyadalam mengadakan apersepsi, penggunaan teknik dan metode pembelajaran sampai pada pemberian teknik bertanya pada siswa, agar pelaksanaan proses belajar mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3) Cara guru dalam mengadakan evaluasi

Proses belajar mengajar senantiasa disertai oleh pelaksanaan evaluasi. Namun demikian, didalam kegiatan belajar mengajar seorang guru yang kreatif tidak akan cepat memberi penilaian terhadap ide-ide atau pertanyaan dan jawaban anak didiknya meskipun kelihatan anah atau tidak bisa. Hal ini sangat penting didalam pelaksanaan diskusi. Kalau dikatakan bahwa untuk mengembangkan kretivitas, maka salah satu cara adalah dengan menggunakan ketrampilan proses dalam arti pengembangan dan penguasaan konsep melalui bagaimana belajar konsep, maka dengan sendirinya evaluasi harus ditunjukkan kepada ketra,pilan proses yang dicapai siswa disamping evaluasi kemampuan penguasaan materi pelajaran. Adapun kecenderungan melakukan penilaian hanya menggunakan tes pilihan ganda, ataupun pertanyaan yang hanya menuntut suatu jawaban benar, merupakan tantangan atau hambatan bagi pengembangan, sehingga perlu kiranya diperluakan penilaian seperti dikembangkan dalam pelaksanaan kurukulim berbasis kompetensi yaitu penilaian dengan portofolio, dimana mencakup penilaian dari

segi kognitif, penilaian yang mencakup perilaku siswa (afektif), dan penilaian yang menyangkut ketrampilan motorik siswa (psikomotorik), sehingga guru mempunyai perangkat penilaian yang lengkap dari masing-masing siswa yang nantinya akan berbarengan dalam penentuan akhir dari keberhasilan siswa tersebut.

2. Sense of humor guru

a) Pengertian Humor

Kata humor berasal dari bahasa Latin, yaitu "Umor" yang berarti cairan dalam tubuh (Dagun, 2006: 365). Konsep mengenai cairan ini berasal dari bahasa Yunani Kuno, dimana terdapat ajaran mengenai bagaimana pengaruh cairan tubuh terhadap suasana hati seseorang. Cairan tersebut adalah darah atau sanguis, dahak atau phlegmatis, empedu kuning atau choleric dan empedu hitam atau melancholic. Kelebihan salah satu cairan tersebut akan membawa suasana hati tertentu. humor bermakna lembab, basah atau cairan berubah maknanya dalam bidang kedokteran. Dalam bidang kedokteran abad pertengahan humor berkaitan dengan watak manusia. Sejak saat itu pengertian humor berpindah dari kata benda menjadi kata sifat dan humor senantiasa dikaitkan dengan suasana menyenangkan.

(Ruch dalam Martin, 2006) menjelaskan humor sebagai reaksi emosi ketika sesuatu terjadi tidak sesuai dengan yang diharapkan dan reaksi emosi itu membawa

kesenangan atau kebahagiaan. Secara sederhana humor didefinisikan sebagai sesuatu yang lucu. Sesuatu yang bersifat humor adalah sesuatu yang dapat membuat tertawa (Eysenck dalam Fitriani dan Hidayah, 2012 : 80). Selanjutnya Champman dan McGhee (dalam Komaryatun dan Hannah, 2008: 47) mengemukakan bahwa humor merupakan respon terhadap persepsi ketidaksesuaian di dalam situasi bercanda yang bisa disertai senyum dan tawa atau bisa saja tidak.

Di Indonesia humor dikenal sebagai suatu rasa atau gejala yang merangsang kita secara mental untuk tertawa atau cenderung tertawa. Ia dapat berupa rasa, atau kesadaran di dalam diri kita atau *sense of humor*, dan bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta, dari dalam maupun luar diri kita, menghubungkan humor dengan suasana menyenangkan dan juga sebagai kemampuan membuat orang lain tertawa. Menurut Kleverlaan, dkk (dalam Fitriani dan Hidayah, 2012:80) seni humor bertujuan untuk meringankan masyarakat dalam menjalani hidupnya. Tentunya setiap masyarakat tertentu berbeda dalam hal cara pengungkapan humornya sesuai dengan karakter daerahnya masing-masing.

Dapat disimpulkan bahwa humor merupakan kualitas mental terhadap suatu keadaan atau kondisi yang berhubungan dengan kelucuan, jenaka, menyenangkan dan dapat menyebabkan tertawa. Tertawa merupakan respon fisik terhadap humor .

b) Pengertian *Sense Of Humor*

Sense of humor adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan humor sebagai cara menyelesaikan masalah, keterampilan menciptakan humor, kemampuan menghargai atau menanggapi humor (Hartanti, 2002: 110). Baughman (dalam Komaryatun dan Hannah, 2008: 47) mengemukakan bahwa *sense of humor* merupakan kualitas manusia yang sangat berharga untuk membantu dalam memahami ketidaksesuaian.

Sense of Humor dapat juga memberikan suatu wawasan yang arif sambil tampil menghibur. *Sense of Humor* dapat pula menyampaikan siratan menyindir atau suatu kritikan yang bernuansa tawa. *Sense of Humor* Humor juga dapat sebagai sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan sebagai sesuatu yang serius dan formal (Gauter, 2008:46). Kelucuan atau humor berlaku bagi manusia normal untuk menghibur, karena hiburan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanan hidupnya (Widjaja, 2003:78). Dengan demikian, keberadaan *Sense of Humor* sebagai sarana pembelajaran sangat penting.

Jika individu tidak cukup peka, maka kejadian seperti apapun tidak akan menimbulkan kesan lucu. *Sense of humor* berbeda pada setiap orang dan dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pengetahuan, latar belakang sosial budaya, sehingga tidak tergantung pada stimulus luar saja. *Sense of humor* juga merupakan faktor internal untuk menciptakan ataupun menghargai suatu humor tanpa stimulasi dari luar. Akan tetapi faktor internal ini lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal (Hartanti, 2002: 113).

Setiawan (dalam cahyono 2002 : 60) menyatakan bahwa rasa humor adalah suatu rasa atau kesadaran dalam individu yang merangsang untuk tertawa atau cenderung tertawa. Menurut martin (dalam karimah, 2011:21) rasa humor merujuk pada perbedaan-perbedaan kebiasaan individual dalam semua jenis perilaku, pengalaman, afeksi, sikap, dan kemampuan-kemampuan yang berhubungan dengan kegembiraan, gelak tawa, melucu, tawa dan semacamnya. Rasa humor merupakan suatu potensi yang ada dalam diri individu yang reaksinya dimunculkan dengan emosi riang dan gembira yang disertai senyum dan tawa yang sebelumnya berlangsung adanya proses berpikir.

Alport (dalam karimah, 2011: 22) beranggapan bahwa rasa humor merupakan kemampuan individu untuk menertawakan diri sendiri. Dengan menertawakan kelemahan-kelemahan dan keinginan yang tidak dapat diterima secara sosial, individu dapat melihat dirinya secara objektif. Maslow (dalam inderawanto 2011:22) bahkan beranggapan bahwa humor merupakan salah satu karakteristik dari individu yang dapat mengaktualisasikan diri. Individu ini pada umumnya tidak tertawa pada lelucon yang mengandung permusuhan, superioritas, seksual yang dapat menyakiti individu lain. Individu ini hanya menertawakan keberuntungan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa rasa humor merupakan rasa kepekaan individu untuk merasakan humor serta kemampuan untuk mengapresiasi dan mengeksperiskan humor sehingga memudahkan dalam menghadapi segala bentuk permasalahan dalam hidup.

c) Proses Terjadinya *Sense Of Humor*

Stimulus humor yang diterima berupa isi, susunan, ataupun humor yang sifatnya kompleks, akan diproses oleh penerima berdasarkan kemampuan kognitif, yang nantinya dapat menimbulkan perubahan, baik perubahan psikodinamika maupun perubahan fisiologis. Reaksi yang timbul sehubungan dengan stimulasi tersebut, tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kognitif, psikis ataupun psikologis, tetapi dipengaruhi juga oleh motivasi pada saat stimulus diterima, kepribadian individu, dan keadaan sosial saat menerima stimulus tersebut.

Sebagai contoh dari gambaran diatas adalah, walaupun isi stimulasi humornya berbobot, sehingga diproses oleh kognitifnya sebagai sesuatu yang sangat lucu dan menggelikan, namun bila keadaan pada saat memperoleh stimulasi tersebut, motivasinya untuk menerima stimulus bertaraf rendah, keadaan sosial tidak memungkinkan untuk tertawa (misalnya sedang melayat atau ada kematian), maka tidak akan muncul reaksi tertawa atau tersenyum. Namun sebaliknya bila isi ataupun susunan stimulasi humornya bertaraf rendah, namun bila motivasi pada saat menerima stimulus tergolong tinggi (misal: di saat sedang santai), maka akan berpengaruh pada pemrosesan kognitif menjadi lebih jernih, sehingga stimulus akan diproses sama seperti aslinya dan akan menimbulkan tertawa atau reaksi-reaksi fisiologis yang lain (Novandi, 2009 : 11).

d) Fungsi-fungsi *Sense Of Humor*

Humor berfungsi dalam meningkatkan produksi sel *Natural Killer*. Sel ini berfungsi untuk menjaga imun tubuh dalam melawan virus, bakteri, dan tumor. Thorson dan Powell (Wardani, 2012) mengemukakan bahwa fungsi humor juga sebagai *coping mechanism* ketika individu mengalami situasi yang sulit dalam kehidupannya. Sukoco (2014) mengatakan bahwa humor berfungsi dalam mengatasi tekanan dan stres yang dialami individu. Rahmanadji (2007) mengemukakan humor dapat berfungsi sebagai salah satu sarana dalam menyampaikan pendapat, sarana kritik atau protes sosial, dan sebagai media informasi yang bersifat hiburan.

Hidayah dan Fitriani (2012) mengungkapkan bahwa humor memiliki fungsi lain yaitu dari segi pendidikan dan sosial yang dapat memudahkan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Martin (2007) mengklasifikasikan fungsi psikologis dari *sense of humor*; *pertama*, emosi positif yang dihasilkan berpengaruh pada kognitif dan keuntungan sosial seperti kegembiraan; *kedua*, humor dapat digunakan untuk memengaruhi atau berkomunikasi dengan lingkungan sosial; *ketiga*, membantu dalam mendapatkan perhatian dan mengatasi emosi negatif. Martin (Lopez & Snyder, 2003) mengungkapkan bahwa *sense of humor* sebagai salah satu tipe kepribadian dari individu. Individu yang memiliki *sense of humor* tinggi dianggap dapat mengatasi stress yang dialami, mampu menjalin hubungan baik dengan orang lain, dan mampu merasakan kesehatan fisik dan psikis secara lebih baik.

Sense of humor memiliki efek positif bagi kesehatan mental manusia. Individu yang memiliki *sense of humor* cenderung memberikan respon yang lebih positif terhadap suatu peristiwa tertentu. Berpikir lebih positif, selain itu dapat membantu manusia dalam mengatasi situasi sulit yang dialami (Liu, 2012). Martin (Liu, 2012)

berasumsi bahwa humor adaptif lebih cenderung dalam memberikan keuntungan pada psikologi *well-being* manusia, yang meliputi humor afiliasi dan humor *self-enhancing*. Humor afiliasi adalah kecenderungan individu dalam menceritakan atau melibatkan hal-hal lucu, jenaka atau senda gurau secara spontan kepada orang mengenai dirinya sendiri dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, mampu mengambil perhatian dalam interaksi interpersonal, dan sebagai sarana untuk lebih akrab dengan orang lain. *Sense of humor* juga dapat meningkatkan kohesi interpersonal. Humor *self enhancing* merupakan adanya kecenderungan individu untuk menemukan hal-hal lucu yang bersifat hiburan berdasarkan kendala yang dialami dalam kehidupan. *Self enhancing* sebagai gaya humor cenderung digunakan individu dalam mengatasi masalah yang dialami ketika berada pada keadaan yang tertekan. Humor memiliki berbagai fungsi (Suyasa, 2010), yaitu :

a. Sebagai pelengkap dalam memimpin

Memimpin atau menjadi orang yang diikuti oleh anggotanya, dengan humor menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian bawahannya, menyampaikan dan membangkitkan emosi positif baik dirinya sendiri maupun anggotanya.

b. Sebagai sarana berkomunikasi

Humor diasumsikan sebagai salah satu bentuk untuk memunculkan kohesi sosial antarpribadi. Selain itu, adanya indikasi penerimaan sosial, dan merasa dirinya tidak sendiri.

c. Sebagai penghambat agresivitas

Humor individu dapat dialihkan perhatiannya misalnya ketika sedang marah dan mampu menurunkan tingkat agresivitas yang dialami pada saat itu juga.

d. Sarana dalam proses terapi.

Kecenderungan digunakan pada proses penyembuhan klien agar klien dapat menerima dirinya sendiri yang dilihat dari sisi humor.

e. Mengurangi stres individu.

Individu yang memiliki *sense of humor* yang baik cenderung tidak mudah stres ataupun menampilkan perilaku respon negatif, karena individu tersebut mampu mengurangi kecemasan pada situasi susah yang dialami.

e) **Aspek-aspek *Sense Of Humor***

Menurut Martin (seperti dikutip Latifa, 2006) *Sense of humor* merupakan multi dimensional yang terdiri dari enam elemen sebagai berikut:

- a) *Humor production* (penciptaan humor), yaitu berupa kemampuan kreatif menjadi humoris, membuat lelucon, mengidentifikasi hal yang lucu dalam sebuah situasi serta mengkreasikan dan menghubungkan situasi tersebut dengan cara-cara yang dapat menyenangkan orang lain.
- b) *Humor appreciation* (penghargaan terhadap humor), yaitu berupa apresiasi atau merespon terhadap orang-orang yang humoris dan situasi yang penuh humor. Respon yang diberikan dapat berupa tertawa atau paling tidak tersenyum jika ada orang yang melucu.
- c) *Sense of playfulness*, yakni kemampuan berada dalam kondisi yang senantiasa baik, menyenangkan, *in a good mood*.
- d) *Personal recognition of humor*, berupa penggunaan humor dalam memandang absurditas hidup dan melihat diri sendiri sebagai orang yang humoris.

- e) Penggunaan humor sebagai mekanisme dalam beradaptasi, yakni kemampuan 'mentertawakan situasi' atau mengatasi situasi sulit dengan menggunakan humor.
- f) Kemampuan menggunakan humor dalam hubungan sosial: meredakan situasi sosial yang tegang atau kaku, meningkatkan solidaritas dalam kelompok

Thorson & Powell (seperti dikutip Latifa, 2006), mendefinisikan *sense of humor* sebagai konstruk yang multidimensi yang terdiri dari yaitu :

1. *Humor production*, berupa kemampuan kreatif menjadi humoris, membuat lelucon, mengidentifikasi hal yang lucu dalam sebuah situasi serta mengkreasikan dan menghubungkan situasi tersebut dengan cara-cara yang dapat menyenangkan orang lain.
2. *Uses of humor for coping*, yakni penggunaan humor dalam menghadapi masalah atau mengatasi situasi sulit dengan menggunakan humor.
3. *Social uses of humor* yakni bagaimana penggunaan humor yang digunakan individu untuk tujuan sosialisasinya.
4. *Attitudes toward humor*, berupa sejauhmana sikap-sikap individu terhadap humor dan terhadap orang-orang yang humoris. Jika keempat hal tersebut dimiliki oleh individu, maka dapat dipastikan bahwa ia memiliki rasa humor yang cukup baik dan cenderung lebih mudah beradaptasi menghadapi situasi sulit di lingkungan kehidupannya.

f) Manfaat Sense Of Humor

Humor memiliki banyak fungsi, baik yang bersifat pelepasan maupun pemuasan kebutuhan seseorang. Humor membuat seseorang sadar bahwa dirinya

tidak selalu benar dan mengajarkan pada dirinya untuk melihat persoalan dari berbagai sudut. Humor bersifat menghibur, dapat melancarkan pikiran dan dapat membuat seseorang mentolerir sesuatu. Ziv (dalam Jones, 2006) mengemukakan bahwa humor merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan dan kebingungan karena dapat mengalihkannya kepada hal-hal yang lebih menghibur. Apabila dihadapkan pada masalah yang pelik, humor dapat mempermudah seseorang untuk memahaminya, demikian pendapat Sudjoko (dalam Nazifah, 2008: 36).

Menurut Sayusa (2010) secara garis besar humor mempunyai empat manfaat, yaitu:

a. Fisiologi

Humor dapat mengalihkan susunan kimia internal seseorang dan mempunyai akibat yang sangat besar terhadap sistem tubuh, termasuk sistem saraf, peredaran darah, endoktrin dan sistem kekebalan.

b. Psikologi

Secara psikologik, humor dapat menolong individu saat menghadapi kesukaran. Humor dapat digunakan untuk mengatasi krisis dalam hidup, yaitu sebagai perlindungan terhadap perubahan dan ketidakpastian. Humor berfungsi sebagai pemeliharaan sense of self, yaitu cara sehat untuk merasakan jarak antara diri dengan masalah, menghindarkan diri dari masalah dan memandang masalah dari sudut yang berbeda.

c. Pendidikan

Dalam dunia pendidikan humor dapat menumbuhkan proses pembelajaran yang mengasyikkan bagi siswa. Humor adalah komponen utama untuk mendorong siswa agar lebih kritis dalam berfikir. Humor merupakan alat belajar yang penting, karena secara efektif dapat membawa seseorang agar mendengarkan pembicaraan dan merupakan alat persuasi yang baik.

d. Sosial

Secara sosial humor dapat mengikat seseorang atau kelompok yang disukai, tetapi juga dapat menjauhkan seseorang dari orang atau kelompok yang tidak disukai. Humor dapat menciptakan suasana lebih rilek, sehingga akan lebih memacu komunikasi pada persoalan-persoalan sensitif, sumber wawasan suatu konflik, mengatasi pola sosial yang kaku dan formal, mempermudah penggunaan perasaan atau impuls dengan cara aman dan tidak mengancam.

Menurut Morcal (dalam Kristiandi 2011:23) seseorang yang memiliki rasa humor dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain daripada orang yang kurang rasa humornya. Mereka cenderung lebih imajinatif dan lebih fleksibel, lebih terbuka untuk menerima saran orang lain dan lebih mudah untuk didekati. Menurut Kleverlaan, dkk (dalam Fitriani dan Hidayah, 2012 : 80) seni humor bertujuan untuk meringankan masyarakat dalam menjalani hidupnya. Tentunya setiap masyarakat tertentu berbeda dalam hal cara pengungkapan humornya sesuai dengan karakter daerahnya masing-masing

Keuntungan memiliki rasa humor menurut Martin (dalam Karimah, 2011:24) bahwa orang yang memiliki rasa humor lebih tinggi, lebih termotivasi, ceria, dapat dipercaya, dan mempunyai harga diri yang lebih tinggi. Kelly (dalam Kristiandi 2011:24) menyatakan bahwa salah satu keuntungan terbesar memiliki rasa humor adalah pengaruhnya pada kesehatan. Pertama humor bisa menjembatani hubungan sosial yang mana ini bisa berdampak meningkatkan kesehatan. Kedua humor mempunyai efek secara tidak langsung pada tingkat stress. Ketiga, proses fisiologis yang dipengaruhi oleh humor, contohnya tertawa bisa mengurangi ketegangan saraf. Ditambahkan oleh Thorson dan Powell bahwa orang yang memiliki perilaku yang mengarah pada humor di korelasikan berhubungan positif dengan kemampuan sosial psikologis yang bervariasi individu dengan rasa humor yang tinggi lebih dicirikan dengan orang yang merendah dan lebih terbuka, lebih berinisiatif di dalam interaksi sosial, berusaha menciptakan hal yang lucu dan mempunyai kemampuan dan kemauan yang lebih tinggi untuk mengkomunikasikannya. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa orang yang memiliki karakteristik kepribadian yang hangat, asertif, selalu gembira, mampu membangkitkan emosi positif, kecenderungan untuk mengarahkan kepribadian lebih banyak keluar dari pada dalam diri sendiri dan lebih ceria. Selain itu rasa humor berkorelasi negatif dengan neurotisme, menghina, self esteem yang negatif, agresi, depresi, dan kecemasan yang tinggi, selalu serius dan mood yang buruk.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan jika humor memiliki fungsi di antaranya fungsi secara fisiologi yang tentunya memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, selain itu fungsi psikologi yang dapat meningkatkan kesehatan mental seseorang. Fungsi lain humor yaitu dalam hal pendidikan dan sosial sehingga memudahkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

g) Jenis-jenis *Sense Of Humor*

Menurut Suhadi (dalam Nazifah, 2008: 32) *sense of humor* dapat digolongkan berdasarkan 3 hal sebagai berikut:

1) Penampilan

Berdasarkan penampilannya humor dapat dibedakan menjadi humor lisan, humor tulisan dan humor gerakan tubuh. Perbedaan ketiga jenis humor ini terletak pada media penyampaian humor itu. Ketiganya bisa tampil bersamaan atau terpisah sesuai kebutuhan si pembuatnya.

2) Tujuan dibuatnya

Berdasarkan tujuan dibuatnya, dibedakan menjadi humor kritik, humor meringankan beban perasaan dan humor semata-mata hiburan.

3) Bentuk ekspresinya

Dibedakan menjadi humor personal yaitu kecenderungan tertawa pada diri sendiri bila kita melihat sesuatu yang menggelitik atau merangsang kita untuk

tertawa, humor pergaulan yaitu humor yang muncul dalam percakapan, senda gurau, pidato dan humor dalam kesenian atau seni humor.

Menurut Sarwono (dalam Novandi, 2009: 6-7) humor dapat digolongkan berdasarkan beberapa hal yaitu :

- 1) Jenis gerak (slapstick), yaitu jenis humor yang sangat sederhana dan mudah serta tidak memerlukan pemikiran yang sulit, sehingga dapat ditangkap oleh hampir semua orang. Contohnya : film kartun Tom and Jerry, Charlie Chaplin, dan Mr. Bean.
- 2) Jenis intelektual, yaitu jenis humor yang memerlukan daya tangkap dan pemikiran tertentu untuk dicerna. Contohnya : teka-teki. Humor jenis ini mengandalkan pada asosiasi dan harapan yang dibangun atau dikembangkan pada awal cerita, dan ditutup dengan klimaks yang aneh dan tak terduga. Faktor latar belakang sosial budaya, pengetahuan, dan pengalaman pembuat humor maupun penerimanya sangat berpengaruh pada sukses tidaknya humor ini.
- 3) Jenis gabungan, yaitu jenis humor yang menggabungkan gerak, busana dan kata-kata. Memerlukan persyaratan intelektual tertentu, walaupun tidak sesulit jenis intelektual murni, karena masih didukung oleh gerak dan gaya visual. Jenis humor berdasarkan jenis kelamin, yaitu pada umumnya lelaki lebih menyukai humor yang bertema agresif dan seksual, sedang perempuan lebih menyukai humor diluar dari tema agresif dan seksual atau tanpa tema. Pada

dasarnya tidak ada pengelompokan jenis humor berdasarkan tahap perkembangan (anak-anak, remaja atau dewasa), akan tetapi jenis humor bisa disesuaikan dengan karakteristik pada tahap perkembangan tersebut.

h) Faktor Yang Mempengaruhi *Sense Of Humor*

Danandja (dalam indrawanto, 2008:20-21) menyatakan bahwa fakto-faktor yang mempengaruhi humor adalah sebagai berikut:

- 1) Penyaji humor yang kurang pandai dalam menyampaikan humor sehingga tidak ada respon karena tidak ada stimulus
- 2) Masalah bahasa yang dipakai penyaji. Bagaimana bisa mengerti jika diceritakan dengan bahasa jawa kepada orang batak. Maka jadi keaburan arti sehingga sulit dipahami makna sebenarnya.
- 3) Pendengar tidak mengetahui konteks tersebut atau pemahaman terhadap suatu yang lucu. Akibatnya tidak mengerti sama sekali dan tidak diperlukan penjelasan selanjutnya.

3. Minat belajar

a) Pengertian Minat

Sebelum kita mengetahui minat belajar maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris “ *interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan

untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut Ahmadi (2009: 148) “Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat”.

Menurut Slameto (2003:180), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Crow&crow (dalam Djaali, 2008: 121) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

b) Pengertian Belajar

Skinner (dalam Walgito, 2010: 184) memberikan definisi belajar “*Learning is a process of progressive behavior adaptation*”. Sedangkan menurut Walgito (2010: 185) “belajar merupakan perubahan perilaku yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*)”. Menurut Whittaker, (dalam Djamarah, 2011:12) merumuskan bahwa “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Demikian pula menurut Djamarah (2011: 13) belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”. Demikian pula menurut Khodijah (2014; 50) belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen.

Sardiman (2010: 38) menjelaskan bahwa “Belajar adalah mencari makna, makna diciptakan oleh objek didik (siswa) dari apa yang mereka lihat, mereka dengar dan dari yang dirasakan dan alami, jadi hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman objek dengan dunia fisik dan lingkungannya”. Slameto (2003: 2) menjelaskan “belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Belajar pada intinya adalah tugas siswa, dan siswa harus mempunyai dua aspek penting yaitu kemampuan (*ability*) dan kemauan (*desire*).

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa, pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

c) Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Suhana (2014: 15) prinsip-prinsip belajar sebagai kegiatan yang sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

- a) Belajar berlangsung seumur hidup

- b) Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir
- c) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks
- d) Belajar dari mulai yang factual menuju konseptual
- e) Belajar mulai dari yang konkrit menuju abstrak
- f) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- g) Kegiatan-kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain
- h) Belajar yang berencana
- i) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- j) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal
- k) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
- l) Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa faktor
- m) Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna

d) Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi

dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku .

e) Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2003: 57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

f) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut syah (2003: 132) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a. Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b. Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan social terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

b. Lingkungan Nonsosial

Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut (Slameto, 2013 : 54) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu :

1) Faktor-faktor Intern

Merupakan faktor yang ada dalam diri individu. Faktor intern ini dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain :

- a. Faktor jasmaniah, yaitu meliputi : faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 1) Faktor kesehatan, yaitu faktor keadaan fisik baik segenap dalam beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap semangat belajarnya.
 - 2) Cacat tubuh, adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh seperti buta, tuli, patah kaki, lumpuh dan sebagainya bisa mempengaruhi proses belajar. Sebenarnya jika hal ini terjadi hendaknya anak didik tersebut dilembagakan pendidikan khusus supaya dapat menghindari kecacatannya itu.
- b. Faktor psikologis, yaitu meliputi : faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - 1) Intelegensi yaitu kecakapan seseorang terdiri dari kecakapan menghadapi dan menyesuaikan diri kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui penggunaan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - 2) Perhatian yaitu keaktifan jiwa yang dipertinggi kepada suatu objek atau sekumpulan objek, agar warga dapat belajar dengan baik dan selalu mengusahakan bahan pelajarannya selalu menarik perhatian siswanya.
 - 3) Minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

- 4) Bakat yaitu kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- 5) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan response atau bereaksi kesediaan hati timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar, seperti halnya jika kita mengajar ilmu filsafat kepada anak-anak yang baru duduk dibangku sekolah menengah, anak tersebut tidak akan mampu memahami atau menerimanya. Ini disebabkan pertumbuhan mentalnya belum matang untuk menerima pelajaran tersebut.

c. Faktor kelelahan, yaitu meliputi : kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

2) Faktor-faktor ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu

- a. Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.
- c. Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

B. Hasil Penelitian Relevan

1) Penelitian Nisa Yundari yang berjudul: pengaruh kreativitas guru dalam mengajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Al-Washliyah Tembung tahun pelajaran 2014/2015. Populasi seluruh siswa kelas VII sebanyak 382 siswa. Dari jumlah populasi ini, peneliti mengambil sampel dengan cara mengambil sebanyak 20% dari jumlah populasinya sehingga sampel yang diambil berjumlah 76 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui guru dalam mengajar (X) berjumlah 30 item dan minat belajar siswa (Y) diambil juga dari angket yang berjumlah 20 item. Sesuai hasil penelitian di atas, ditemukan bahwa kreativitas guru dalam mengajar berada pada kategori sedang dengan nilai 61,8%. Kemudian, minat belajar siswa juga berada pada katagori sedang, dengan nilai 67,1%. Terdapat hubungan positif antara kretivitas guru dalam mengajar dengan minat belajar siswa, yaitu apabila semakin tinggi kreativitas guru maka semakin meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Wasliyah Tembung.

peningkatannya Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi yang telah dihitung yaitu $\hat{Y} = 26,6 + 0,348X$, yaitu sebesar 0,348 satuan. Artinya, setiap kenaikan satu satuan variabel X (kreativitas guru dalam mengajar), maka akan diikuti oleh kenaikan variabel Y (minat belajar siswa) sebanyak 0,348 satuan. Kekuatan hubungan antara variabel X dengan variabel Y adalah 0,20 dan koefisien

penentunya adalah 20%. Jadi, hanya sebesar 20% pengaruh dari variabel X kepada variabel Y, sedangkan 80% dipengaruhi oleh faktor lain. Maka dalam hal ini, pengajuan hipotesis yang diterima yaitu terdapat pengaruh yang sejarah kebudayaan islam di MTs. Al-Washliyah Tembung tahun pelajaran 2014/2015. signifikan antara kreativitas guru dalam mengajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran.

- 2) Penelitian ini diambil pada jurnal Ainun Nur Aini yang berjudul Pengaruh Disiplin Belajar dan Kreativitas Guru terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa di SMK Batik 1 Surakarta (1) mengetahui pengaruh disiplin belajar dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa di kelas XI SMK Batik 1 Surakarta; (2) mengetahui pengaruh disiplin belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa di kelas XI SMK Batik 1 Surakarta; (3) mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa di kelas XI SMK Batik 1 Surakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI SMK Batik 1 Surakarta yaitu sebanyak 246 siswa. Sampel yang dipilih sebanyak 146 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu Proportional random Sampling Try out dilakukan pada 30 responden di luar sampel. Teknik pengambilan data menggunakan angket atau kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda.⁵³

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh disiplin belajar dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ $293,499 > 3,060$. (2) ada pengaruh yang signifikan disiplin belajar terhadap prestasi belajar dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$; $7,368 > 1,977$ (3) ada pengaruh yang signifikan kreativitas guru terhadap prestasi belajar dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $19,759 > 1,977$ Koefisien determinasi sebesar 72,5%, menunjukkan bahwa 72,5% prestasi belajar dipengaruhi oleh disiplin belajar dan kreativitas guru, sedangkan sisanya sebesar 27,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian. Kata Kunci: disiplin belajar, kreativitas guru, prestasi belajar.

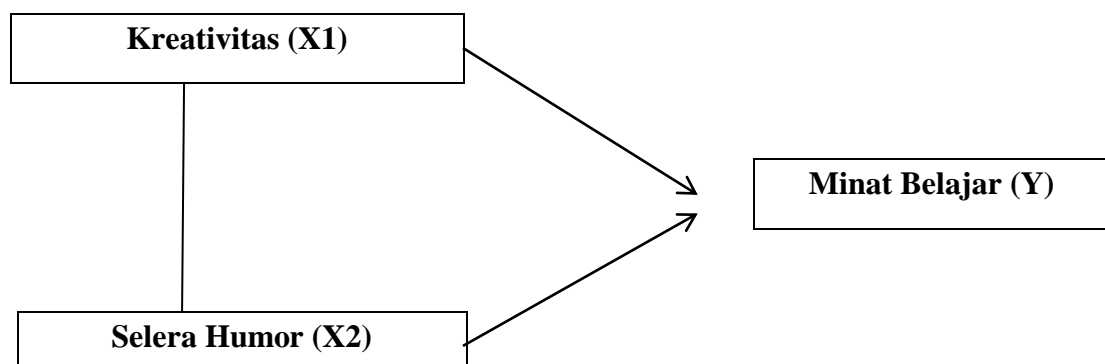
- 3) Penelitian ini diambil pada jurnal Yuslam Universitas Muhammadiyah yang berjudul Hubungan antara sense of humor dengan kepercayaan diri pada guru ppl dalam proses belajar mengajar Sungkar 2010 surakarta hasil penelitian Koefisien korelasi (r) sebesar 0,512 dengan $p=0,000$ artinya terdapat hubungan positif PPL yang sangat signifikan antara proses *sense of humor* dengan kepercayaan diri semakin tinggi *sense of humor* maka semakin tinggi kepercayaan dirinya atau sebaliknya semakin rendah *sense of humor* maka semakin rendah pula kepercayaan diri seseorang.

C. Kerangka Berpikir

Minat belajar adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Salah satu yang

mempengaruhi minat belajar adalah kreatifitas guru. Secara garis besar yang menjadi indikator dari faktor kreativitas guru adalah cara guru dalam merencanakan proses belajar mengajar (PBM), cara guru dalam melaksanakan PBM, dan cara guru dalam mengevaluasi PBM. Disamping faktor kreativitas guru itu humor juga mempengaruhi terhadap minat belajar mata pelajaran ips kelas VII MTS Darul Falah kreativitas dan selera humor guru akan meningkatkan minat belajar.

Bedasarkan uraian diatas kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Rancangan penelitian

Keterangan

1. Variabel Independen (variabel bebas)

Yaitu variabel yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel lain. Yang menjadi variabel bebas adalah :

- a. Kreativitas (X_1)
- b. Selera humor (X_2)'

2. Variabel dependen (variabel terikat)

Yaitu variabel yang merupakan hasil dari perilaku yang dirangsang. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar (Y)

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai satuan jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian. Yang menjadi hipotesis penelitian ini yaitu :

1. Adakah pengaruh signifikan antara kreativitas terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII Mts Darul Falah Tahun ajaran 2018/2019
2. Adakah pengaruh signifikan antara selera humor guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII Mts Darul Falah Tahun ajaran 2018/2019
3. Adakah pengaruh signifikan antara kreativitas dan selera humor guru terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII Mts Darul Falah Tahun ajaran 2018/2019”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk menguji hipotesis penelitian, sebelumnya akan dilakukan pengidentifikasian variabel-variabel yang diambil dalam penelitian ini. Penelitian ini tergolong *asosiatif kausal* yang mencari hubungan antara suatu variabel dengan variabel lain, yang bersifat sebab akibat dan memaparkan pengaruh variabel-variabel yang berkaitan antara kreativitas dan selera humor guru terhadap minat belajar mata pelajaran IPS MTs Darul Falah Kedungprimpen.

Sesuai dengan tujuan penelitian dan hipotesis penelitian, teridentifikasi sebanyak tiga variabel yang akan diteliti, terdiri dari dua variabel bebas yaitu 1) kreativitas, 2) selera humor guru, dan satu variabel terikat yaitu 3) minat belajar siswa.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002: 108). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa MTs Darul Falah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan jumlah siswa 70 orang yang terdaftar dalam tahun ajaran 2018/2019.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto 2002:109). Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini simple random sampling yaitu pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi yang dijadikan sampel.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan mengumpulkan data dan keterangan-keterangan lainnya dalam penelitian. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data efisien bila peneliti tahu yang pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala likert lima skala untuk memperoleh jawaban responden tentang kreativitas, selera humor guru dan minat belajar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan mempelajari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan topik yang diteliti yaitu kreativitas serta selera humor guru, sebelum dianalisis lebih lanjut dan minat belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Instrumen penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena social maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan daripada melakukan penelitian. Namun demikian dalam skala yang paling rendah

laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena (variabel penelitian) alam maupun sosial yang diamati (Sugiono, 2008).

Data kreativitas, selera humor guru dan minat belajar diperoleh dengan menggunakan instrumen kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner yang digunakan merujuk pada skala Likert dengan lima skala. Sebelum melakukan penelitian ini, terlebih dahulu diadakan uji coba instrumen yang akan digunakan. Instrumen dikatakan baik apabila valid dan reliable, sehingga berdasarkan uji coba tersebut dapat diketahui validitas dan reabilitas dari kuesioner yang telah disusun.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur dan apakah instrumen tersebut telah layak diuji (Solimun, 2002:12). Instrumen disebut benar-benar tepat untuk dapat dipergunakan mengukur data yang seharusnya. Dalam penelitian ini, untuk memenuhi persyaratan validitas ditempuh prosedur validitas ini (Content Validity). Kuesioner dinyatakan valid secara isi jika item pernyataan kuesioner dilakukan pengujian sebagai berikut :

- a. Uji validitas isi (Content Validity) ditentukan berdasarkan landasan teori.
- b. Memperoleh judgment dari ahli (pembimbing 1 dan pembimbing 2).

Untuk memenuhi persyaratan validitas isi, variabel penelitian dijabarkan menjadi sub variabel-variabel, indikator-indikator dan butir-butir pernyataan kuesioner berdasarkan landasan teori yang relevan setelah itu kuesioner hasil rancangan dikonsultasi kepada para ahli

yang dipandang memahami variabel yang sedang diteliti dan juga kepada ahli dalam pembuatan instrumen.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk menguji sejauh mana konsistensi item kuesioner yang digunakan dalam penelitian apabila pengukuran dilakukan secara berulang untuk mengetahui reliabel atau tidaknya kuesioner variabel penelitian dalam penelitian ini, digunakan *Cronbach's coefficient alpha* yang merupakan uji koefisien reliabilitas yang menunjukkan seberapa baik korelasi positif antara satu item dengan item yang lainnya dalam satu set kuesioner. Menurut Ety Rochaeaty (2007:50) syarat minimum koefisien korelasi 0,6 karena dianggap memiliki titik aman dalam penentuan reliabilitas instrumen dan juga secara umum banyak digunakan dalam penelitian. Perhitungan nilai Cronbach's alpha ini digunakan software *SPSS for windows versi 16*.

3. Item Analisis

Menentukan item analisis suatu instrumen dilakukan dengan melihat besarnya koefisien korelasi (r) dengan standar minimum sebesar 0,3 suatu instrumen dapat dikatakan valid jika nilai koefisien yang ditemukan sama dengan atau lebih dari 0,3.

E. Teknik Analisis Data

Untuk dapat mengolah data penelitian maka diperlukan suatu analisis data, karena dengan adanya analisis data maka diperoleh hasil sehingga dapat memperoleh kesimpulan yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Data dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi berganda (*Multiple Regression*). Untuk melakukan analisis data tersebut akan digunakan bantuan program

SPSS for windows versi16. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam membuat instrumen pada penelitian ini dengan cara yaitu :

a. Menyusun Lay Out Instrumen

Pengembangan instrumen penelitian dilakukan dengan cara menentukan terlebih dahulu variabel penelitiannya untuk kemudian dijabarkan deskriptor yang mengacu pada indikator, yang selanjutnya dibuat item.

b. Karakteristik jawaban yang dikehendaki

Jawaban masing-masing soal dibuat skalanya menurut rangkaian kesatuan (kontinum) yang terdiri dari lima poin dengan memberikan skor tertentu.

Table 1.2 Skala Likert

Skala	Skor
Sangat tidak baik/sngat rendah/tidak pernah	1
Tidak baik/rendah/jarang	2
Biasa/cukup/kadang-kadang	3
Baik/tinggi/sering	4
Sangat baik/tinggi/selalu	5

c. Menyusun Format

Format skala kreativitas, selera humor guru dan hasil belajar disusun secara jelas untuk memudahkan responden mengisi dan tidak menimbulkan kesan menguji responden. Adapun format penelitian disini terdiri dari yaitu :

1) Identitas responden

2) Petunjuk pengisian

Bagian ini berisi tentang cara mengerjakan skala.

3) Butir-butir instrumen

Pada bagian atas berisi pertanyaan, sedangkan pada bagian bawah berisi pilihan jawaban.

Multiplen Regression

Penelitian ini menggunakan regresi berganda untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh dari variabel kreativitas dan selera humor guru secara silmultan dan persiaal terhadap minat belajar. Bentuk rumusan matematis dari analisis regresi berganda yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$Y = a_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dimana :

Y = Variabel terikat (minat belajar)

a_0 = Kostanta

$b_1 b_2$ = Bilangan koefisien regresi

X_1 = Kreativitas

X_2 = Selera humor guru

e = error

Pengujian Hipotesis

Menurut sugiyono (2013: 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Oleh karena itu dalam statistik yang diuji adalah hipotesis nol. Maka untuk menguji hipotesis digunakan uji t untuk mengetahui hubungan dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara persial. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara silmultan terhadap variabel terikat digunakan uji F.

a. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari tiap-tiap variabel bebas terhadap variabel terikat, dan untuk derajat signifikan yang digunakan bernilai dengan 0,05. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H_0 : Kreativitas dan selera humor guru tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat belajar.

H_1 : Kreativitas dan selera humor guru berpengaruh secara parsial terhadap minat belajar.

Kesimpulan

- a. Jika probabilitas $t < 0,05$ maka H_0 diterima.
- b. Jika probabilitas $t > 0,05$ maka H_0 tidak diterima

b. Uji F

Uji F untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H_0 : kreativitas dan selera humor guru tidak berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar.

H_1 : kreativitas dan selera humor guru berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar.

Kesimpulan

- a. Jika probabilitas $t < 0,05$ maka H_0 diterima.
- b. Jika probabilitas $t > 0,05$ maka H_0 tidak diterima