

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI
SISIPAN HUMOR KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI 3 KECAMATAN SENAPELAN
KOTA PEKANBARU-RIAU**



Oleh

ROSDIANA DEWI

NIM. 10918006029

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/2013 M**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI
SISIPAN HUMOR KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI 3 KECAMATAN SENAPELAN
KOTA PEKANBARU-RIAU**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

ROSDIANA DEWI

NIM. 10918006029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/2013 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Maksudnya tidak lain bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu peristiwa yang terikat, terarah. Pengajaran dimaksudkan sebagai usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa setelah menyelesaikan atau memperoleh pengalaman belajar. Dengan adanya pengalaman belajar yang baik maka kualitas belajar diharapkan akan tercapai. Adapun kualitas belajar yang harus dikembangkan dalam diri siswa yaitu, belajar untuk menjadi (*Learning to be*), belajar untuk belajar (*Learning to learn*), dan belajar untuk bekerja (*Learning to work*).¹

Pendidikan dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling bergantung satu sama lain. Terorganisir antara kompetensi yang harus diraih siswa, materi pelajaran, media pembelajaran, sumber belajar pengorganisasian kelas dan penilaian. Dalam suatu jenjang pendidikan terdapat kurikulum yang telah disusun untuk jangka waktu tertentu. Di dalam kurikulum tersebut terdapat berbagai bidang-bidang mata pelajaran tertentu yang telah diprogramkan dan akan diajarkan kepada siswa atau peserta didik. Dan dalam pengajaran tersebut terdapat proses

¹ Tohirin, Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 76

belajar mengajar yang mencakup bahan ajar, strategi yang digunakan serta proses belajar mengajar itu sendiri.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Proses komunikasi selalu melibatkan 3 komponen yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri dalam bentuk materi pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran yang disusun oleh guru berguna untuk media dan sumber dalam belajar maka pembelajaran dapat diterima oleh siswa secara optimal.²

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya kemampuan guru adalah bagaimana merancang strategi yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena tidak semua tujuan bisa tercapai dengan satu strategi tertentu.³ Bila guru mampu merancang strategi yang tepat dalam pembelajaran memungkinkan tercapainya efektifitas pembelajaran yang baik. Sebaliknya pembelajaran akan menjadi masalah, jika siswa merasakan pembelajaran akan menjadi suatu kegiatan yang membosankan. Oleh karena itu penting bagi guru merancang strategi yang membuat pembelajaran itu menyenangkan. Bila guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan

² Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.*(Jakarta : Kencana.2010),hlm. 162

³ *Ibid*, hlm.14

memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan efektifitas pembelajaran sehingga siswa menjadi semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Karena proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya⁴. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan strategi yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terjadi dan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam konteks pengajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola umum tindakan guru terhadap peserta didik dalam manifestasi pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam jenjang pendidikan yaitu Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari terutama bagi siswa sekolah dasar dengan mengembangkan beberapa aspek yaitu kemampuan membaca, menulis, mendengarkan dan menyimak. Beberapa aspek tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Anak-anak yang belajar Bahasa Indonesia dapat menguasai bahasa lisan dengan baik, namun ketika anak mulai sekolah dan mendapat pelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi hal yang terbalik. Bahasa yang awalnya mudah dan mengasyikkan menjadi pelajaran yang sulit. Sehingga menjadikan pelajaran Bahasa Indonesia terasa sangat sulit dan membosankan untuk diikuti.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta : RinekaCipta, 2006), hlm. 1

Motivasi belajar Bahasa Indonesia dapat dibantu dengan menggunakan hal-hal yang menarik minat siswa seperti foto, gambar poster dan karikatur. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dipolakan untuk menggali potensi kebahasaan siswa dan pengalaman berbahasa. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia harus terkait dengan lingkungan, agar pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan lebih baik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa.
3. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁵

⁵ Anonimus, *Kurikulum SD Negeri 3 Pekanbaru*, Tahun 2012, / 2013, Pekanbaru.
hlm. 16

Tugas guru dalam pembelajaran mengatur supaya terjadi interaksi antara siswa dengan media belajar, pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pemberian rangsangan belajar Bahasa Indonesia kepada siswa dalam upaya mencapai kemampuan berbahasa Indonesia. Adapun pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan utama yang harus dikembangkan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dan dua aspek keterampilan penunjang yakni Kebahasaan Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia, yang dalam pelaksanaannya aspek-aspek itu dijadikan fokus dalam setiap pertemuan.⁶

Dalam prosesnya, guru diharapkan dapat merangsang anak didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Karena menurut Mc. Donald: “ Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*Feeling*” dan didahului dengan tanggapan dan tujuan.⁷ Untuk menumbuhkan motivasi ini dibutuhkan seorang guru di dalam kelas yang dapat menumbuhkan motivasi siswa, sehingga dapat memunculkan motivasi dalam dirinya, dan dapat menimbulkan kesadaran bahwa sesungguhnya ia membutuhkan Pelajaran Bahasa Indonesia. Motivasi belajar bahasa dapat dibantu dengan cara menggunakan hal-hal yang menarik minat dan motivasi siswa, seperti foto, buku, majalah, surat, poster. Guru dapat mengajak siswa memberikan komentar pada benda-benda tersebut⁸.

⁶ Puji Santoso, dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 3.17

⁷ Sardiman , Am, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rajawali, 2011), hml. 73

⁸ Nursalim, *Pendalaman Materi Bahasa Indonesia* (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011), hlm. 9

Jika di dalam diri siswa telah tertanam motivasi tersebut, maka proses belajar-mengajar akan terarah dan tercapainya tujuan belajar Bahasa Indonesia khususnya dan Tujuan Pendidikan Umumnya.

Untuk itu, guru membutuhkan Strategi Khusus yang dapat menghilangkan kebosanan siswa Terhadap Bahasa Indonesia. Salah satunya dengan cara menjadikan pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pelajaran menarik dan menyenangkan. Oleh sebab itu telah menjadi kewajiban guru untuk mencari Strategi yang tepat. Ini juga termasuk kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru yang Profesional. Termasuk kemampuan untuk menjalin komunikasi yang baik dengan siswa.

Namun di lapangan masih ditemui gejala-gejala atau fenomena bidang studi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru- Riau. Diperoleh informasi bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Saat menerangkan pelajaran 47% dari 40 siswa tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal itu terlihat dari observasi awal peneliti ke sekolah. Saat guru menjelaskan pelajaran terdapat 10-18 orang siswa yang bermain di dalam kelas bersama teman sebangkunya dan asyik dengan teman sebangkunya tanpa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
-

2. Saat diberikan tugas oleh guru terdapat 70% dari 40 siswa tidak ingin mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh dan hanya mencontek hasil dari temanya, hal itu dilihat dari hasil tugas yang diberikan kepada siswa terdapat 28 orang siswa dari 40 jumlah siswa kelas IV yang memiliki jawaban yang sama.
3. Ketika peneliti observasi kembali ke sekolah terlihat guru memberikan kesempatan untuk bertanya hanya didominasi oleh siswa tertentu yaitu hanya 3-5 orang siswa yang hanya ingin bertanya.
4. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia sekolah tersebut mengatakan bahwa siswa lebih suka dengan pemberian tugas-tugas rutin (bersifat berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). Hal terlihat oleh guru bidang studi saat pemberian tugas rutin maka terdapat 70% atau sekitar 28 orang siswa mendapat nilai tinggi. Apabila diberikan tugas yang berbeda dari sebelumnya maka jumlah siswa yang mendapat nilai tinggi menurun, hanya sekitar 4-7 orang siswa dari 40 jumlah siswa kelas IV yang mendapat nilai tinggi.
5. Siswa terkesan malas dan tidak mampu memecahkan soal-soal yang diberikan guru secara mandiri, hal itu dikarenakan siswa tidak percaya diri dengan jawaban soal-soal yang dibuat oleh siswa itu sendiri.

Guru sudah melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa seperti, guru menerangkan pelajaran dengan cara mendekati siswa yang tidak konsentrasi dalam mengikuti pelajaran kemudian guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan tentang materi yang diajarkan

kepada siswa. Tapi tetap saja strategi tersebut kurang berhasil hanya beberapa siswa saja yang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari gejala-gejala yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Strategi sisipan humor.

Oleh karena itu maka penulis berasumsi bahwa strategi dengan sisipan humor dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Sehingga penulis tertarik untuk menerapkan *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Bahasa Indonesia Melalui Strategi Sisipan Humor Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru – Riau*.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah, yaitu :

1. Penerapan

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan prinsip. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Penerapan Strategi Sisipan Humor⁹

⁹M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 1995), hlm. 35

2. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu atau mendapat kepuasan dengan perbuatan yang dilakukannya.¹⁰

3. Motivasi Belajar

Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perananya khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.¹¹

4. Strategi Sisipan Humor

Humor adalah kualitas bersifat lucu dari seorang yang menggelikan dan menghibur. Humor juga dapat diartikan suatu kemampuan menerima, menikmati dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil yang bersifat menghibur. Strategi sisipan humor adalah merupakan komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang mampu menggelitik siswa untuk tertawa.¹²

¹⁰ Depdikbut, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka), hlm. 593

¹¹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm.75

¹² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 72

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimanakah penggunaan strategi sisipan humor dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru- Riau.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru – Riau Dengan menggunakan Strategi Sisipan Humor.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan diterapkan Strategi ini oleh guru.
- b. Bagi guru, sumbangan pemikiran bagi guru tentang penggunaan Strategi Sisipan Humor dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru – Riau.

- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi sekolah tentang penggunaan Strategi Sisipan Humor dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru – Riau.
- d. Bagi Penulis merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu Pengetahuan.
- e. Bagi siswa diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga bisa belajar dengan baik dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “*Motif*” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan dari dalam yang menimbulkan kekuatan individu untuk bergerak atau bertingkah laku guna memenuhi kebutuhannya dalam kaitanya dalam belajar motivasi dapat merupakan daya penggerak untuk dapat menimbulkan gairah semangat belajar.¹

Menurut Hamalik “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Menurut Winkel “ Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar itu, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa akan tercapai.”²

Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau menggalakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar sehingga motivasi belajar dapat tumbuh di dalam diri

¹ Kusnadi,dkk, *Strategi Pembelajaran IPS* (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2008), hlm. 70

², *Ibid*, hlm. 71

seseorang.³ Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan menggerakkan sikap dan perilaku individu.⁴

Dari beberapa pengertian motivasi yang telah dipaparkan maka penulis menyimpulkan motivasi adalah sebuah usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang tergerak melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sehingga mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Oleh karena itu motivasi merupakan dorongan dari dalam yang menimbulkan kekuatan individu untuk bergerak atau bertingkah laku guna memenuhi adanya penggerak untuk dapat menimbulkan gairah semangat belajar, karena dalam setiap karakteristik siswa terkait dengan kualitas individu siswa seperti bakat, motivasi, gaya belajar, pengetahuan awal yang dimilikinya, dan lain sebagainya.⁵

Seseorang mau belajar apabila memang terjadi proses pembelajaran. Keinginan untuk belajar mempersyaratkan adanya motivasi. Keinginan itu akan timbul bila pengajaran dipersiapkan dengan baik sehingga dirasakan penting dan menarik untuk siswa.⁶ Untuk itu motivasi merupakan salah satu hal yang terpenting dalam pembelajaran dan merupakan sesuatu yang sulit diukur. Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang tidak seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebabnya. Sebabnya itu bermacam-macam. Keadaan ini sebenarnya perlu

³ Sardiman, *Op.Cit*, hlm. 85

⁴ Dimayanti, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 80

⁵ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 5

⁶ Hamzah b. Uno, *Profesi kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 45

dilakukan upaya yakni dengan memberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada diri siswa.

Motivasi memainkan peranan penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Siswa yang termotivasi adalah siswa yang menaruh minat untuk belajar, mereka akan mendengar dan memberikan perhatian yang sepenuhnya untuk mencapai kecemerlangan akademik dan menjadi siswa yang bertanggung jawab. Pengajaran dan pembelajaran yang berkesan boleh dicapai sekiranya guru dan peserta didik senantiasa termotivasi.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai tujuan belajar mengajar yang dilakukan. Motivasi mempunyai peranan penting dalam memberi semangat dan rasa senang dalam belajar. ⁷Memahami motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi mereka yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam proses belajar-mengajar, terutama para guru. Hal ini didasarkan kepada beberapa alasan, yaitu :

- a. Para siswa harus senantiasa didorong untuk bekerjasama dalam belajar dan senantiasa berada dalam situasi itu.
- b. Para siswa harus senantiasa didorong untuk bekerja dan berusaha sesuai dengan tuntutan belajar.

⁷ Kusnadi, *Op. Cit* hlm. 70

- c. Motivasi merupakan hal penting dalam memelihara dan mengembangkan sumber daya manusia melalui pendidikan.⁸

Adapun ciri-ciri motivasi belajar yaitu :

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.
- c. Lebih senang bekerja sendiri.
- d. Cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.
- e. Dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu,
- f. Percaya diri dan kreatif.
- g. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.⁹

Adapun fungsi motivasi yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu, yang merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang akan dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermamfaat bagi tujuan tersebut.¹⁰

Menurut Handoyo yang dikutip oleh Kusnadi, dkk, mengatakan bahwa cara atau teknik memberikan motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Berikan kepada siswa rasa puas sehingga siswa berusaha mencapai keberhasilan selanjutnya.

⁸ Mohamad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004). hlm. 61

⁹ Sardiman, *Op. Cit*, hlm. 83

¹⁰ *Ibid*, hlm. 84

- b. Bawalah suasana kelas yang menyenangkan siswa.
- c. Buatlah siswa merasa ikut ambil bagian dalam program yang disusun.
- d. Usahakan pengaturan kelas yang bervariasi sehingga rasa bosan berkurang dan perhatian siswa meningkat.
- e. Timbulkan Minat siswa terhadap materi yang dipelajari siswa.
- f. Berikan komentar pada hasil-hasil yang dicapai.
- g. Berikan kepada siswa kesempatan berkompetensi.¹¹

Adapun beberapa peranan penting motivasi bagi siswa adalah :

- a. Menyadarkan kedudukan awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya sehingga bisa mengetahui keberhasilan belajar.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar siswa.

2. Macam dan Bentuk Motivasi Belajar.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Kusnadi, dkk, motivasi terdiri dari dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang sebenarnya telah ada dalam diri siswa tanpa pengaruh dari luar, yang sering juga disebut dengan motivasi murni dan berguna dalam situasi belajar siswa. Misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi, keinginan diterima orang lain dan lain sebagainya. Sedangkan Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar

¹¹ Kusnadi, *Lot Cit*

karena ingin mendapat angka yang baik atau naik kelas.¹² Seseorang yang melakukan proses pembelajaran secara terus-menerus tanpa motivasi dari luar dirinya merupakan motivasi ekstrinsik yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Namun seseorang yang tidak mempunyai keinginan untuk belajar, dorongan dari dalam dirinya merupakan motivasi intrinsik yang diharapkan. Oleh sebab itu, motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat diperlukan dalam pembelajaran.¹³

Ada beberapa bentuk motivasi dalam kegiatan belajar disekolah yaitu:

- a. Memberi angka, artinya bisa berupa simbol dari kegiatan belajar siswa.
- b. Hadiah, artinya pemberian sesuatu yang berharga sebagai hasil dari suatu pekerjaan siswa yang memuaskan.
- c. Pujian, artinya ketika siswa sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik maka perlu diberikan pujian.
- d. Hukuman, artinya sebagai dorongan yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi bagi siswa.
- e. Hasrat untuk belajar, artinya ada unsur kesenjangan dari diri siswa untuk belajar.¹⁴

3. Prinsip- Prinsip Motivasi

Ada beberapa prinsip-prinsip motivasi yang dapat dilaksanakan yaitu:

- a. Pujian lebih efektif daripada hukuman.

¹² Kusnadi, *Op.Cit*, hlm. 73

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar.*(Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 149

¹⁴ Sardiman, *Loc.Cit*

- b. Semua siswa yang mempunyai kebutuhan psikologis (bersifat dasar) yang harus mendapat pemuasan.
- c. Motivasi yang berasal dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.
- d. Jawaban (perbuatan) yang serasi memerlukan usaha penguatan.
- e. Motivasi mudah menjalar dan menyebar luas terhadap orang lain.
- f. Pemahaman yang jelas tentang tujuan belajar akan merangsang motivasi.
- g. Tugas yang bersumber dari diri sendiri akan menimbulkan minat yang besar untuk mengerjakan ketimbang bila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.
- h. Pujian yang datang dari luar terkadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
- i. Teknik dan prosedur yang bermacam-macam lebih efektif memelihara minat dan motivasi siswa.
- j. Minat khusus yang dimiliki oleh siswa berdaya guna untuk mempelajari hal-hal lainnya.
- k. Kegiatan yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa tergolong kurang tidak ada artinya bagi para siswa yang tergolong pandai.
- l. Tekanan dari kelompok siswa umumnya lebih efektif dalam memotivasi dibandingkan dengan tekanan atau paksaan dari orang dewasa.
- m. Motivasi yang tinggi erat hubungannya dengan kreativitas siswa.
- n. Kecemasan akan menimbulkan kesulitan belajar.
- o. Kecemasan dan frustrasi dapat membantu siswa berbuat lebih baik.

- p. Tugas yang terlalu sukar dapat mengakibatkan frustrasi sehingga dapat menuju kepada demoralisasi.
- q. Tiap siswa mempunyai tingkat frustrasi dan toleransi yang berlainan.¹⁵

4. Strategi Sisipan Humor

Humor tentu saja tidak mungkin terus-menerus digunakan sepanjang pembelajaran berlangsung. Perlu dirancang waktu yang tepat untuk menyisipkan humor. Jika menggunakan humor pada waktu yang tidak tepat, bisa menimbulkan masalah. Kelas akan menjadi gaduh sepanjang pembelajaran, materi tidak tersampaikan dengan baik, tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Adapun strategi sisipan humor, waktu yang tepat untuk menggunakan humor dibagi dalam 3 kesempatan yaitu :

- a. Pertemuan Di awal yang Mengesankan

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah mencitrakan dirinya sebagai orang yang tidak pemaarah, mudah diajak bicara, tidak mudah tersinggung, mau mendengar dan menerima saran dari siswa. Pertemuan pertama, habiskan waktu guru bersama mereka untuk hal yang sederhana dan lucu-lucu. Perkenalkan diri anda kepada siswa diselingi dengan humor. Humor yang keluar dari mulut anda akan menyegarkan suasana. Ketika guru mampu menciptakan tawa bersama siswa pada pertemuan pertama itu berarti anda telah berhasil.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 181

b. Jeda Strategis

Langkah kedua yaitu dengan menggunakan jeda strategis. Jeda strategis adalah istirahat sejenak dalam proses pembelajaran setelah pembelajaran berlangsung sekitar 10-15 menit. Jeda strategis dilakukan untuk mengembalikan konsentrasi siswa ketika kondisinya mulai menurun. Guru menyajikan humor yang menyentuh emosi peserta didik, jeda strategi dengan humor dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menyentuh emosi, seperti selingan musik, cerita-cerita lucu, humor.

c. Humor Penutup Pembelajaran

Guru menutup pelajaran dengan suasana menyenangkan yakni guru mengakhiri pembelajaran dengan suasana senang membuat peserta didik tidak memiliki beban dalam menghadapi pertemuan berikutnya. Guru melakukan dengan menyisipkan humor baik berupa humor yang direncanakan maupun humor yang tidak direncanakan. Sebagai penutup pembelajaran tentunya sangat menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mampu menyimpan informasi dan termotivasi untuk mengikuti materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.¹⁶

Dapat dipahami bahwa guru adalah seorang pelaksana pembelajaran. Karena itu ia dapat menggunakan berbagai upaya memungkinkan terciptanya suasana yang menyenangkan dan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir pertemuan, penggunaan humor dalam

¹⁶ Darmansyah, *Op. Cit*, hlm. 193

pembelajaran merupakan salah satu kemampuan penting yang dibutuhkan bagi seorang guru.

Secara garis besar langkah - langkah atau pembelajaran Strategi Sisipan Humor siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru-Riau adalah :

- 1) Kegiatan persiapan dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.
- 2) Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.
- 3) Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.
- 4) Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.
- 5) Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.
- 6) Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai

dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).

- 7) Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antar siswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.¹⁷

Keunggulan dan kelemahan “Strategi Sisipan Humor adalah :

1. Keunggulan

- a. Dengan sisipan humor dapat memikat siswa terhadap materi yang sedang diajarkan.
- b. Membantu mengurangi kebosanan dalam pembelajaran.
- c. Membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas sehingga memungkinkan guru berimprovisasi dengan humor dan dapat memecahkan suasana tegang itu dengan memunculkan humor pada saat yang memungkinkan.
- d. Mengatasi kelelahan fisik dan mental siswa dalam belajar seperti mengantuk, dan kurang bersemangat dalam belajar.
- e. Memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa yang merupakan modal utama dalam pembelajaran.¹⁸

¹⁷ *Ibid*, hlm.117

¹⁸ *Ibid*, hlm. 102

2. Kelemahan

- a. Humor tidak mungkin digunakan terus-menerus sepanjang pembelajaran berlangsung.
- b. Jika menggunakan pada waktu yang tidak tepat dapat menimbulkan masalah. Kelas akan gaduh sepanjang pembelajaran, materi tidak tersampaikan dengan baik, tujuan pembelajaran tidak tercapai dan tentu saja mengganggu kelas lain yang ada di sekitar kelas anda.
- c. Dengan menggunakan strategi sisipan humor ada satu aspek yang belum tersentuh dalam penggunaan instrumen penelitian ini yaitu kurang optimalnya fungsi afirmatif. Artinya dengan menggunakan instrumen karikatur humor dan cerita singkat/anekdote humor belum banyak menciptakan gambar dan kalimat afirmasi, sehingga gambar belum dapat berfungsi sebagai cantolan untuk mengingat informasi.¹⁹

Dapat dipahami bahwa guru adalah seorang pelaksana pembelajaran. Karena itu ia dapat menggunakan berbagai upaya memungkinkan terciptanya suasana yang menyenangkan dan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir pertemuan, penggunaan humor dalam pembelajaran merupakan salah satu kemampuan penting yang dibutuhkan bagi seorang guru.

¹⁹ *Ibid*, hlm 179

B. Hubungan Strategi Sisipan Humor Dengan Motivasi Belajar

Guru sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Jika siswa tidak memiliki motivasi terhadap suatu pelajaran maka siswa tidak akan berhasil dengan baik dalam mempelajari pelajaran tersebut, dan sebaliknya jika siswa memiliki motivasi terhadap suatu pelajaran tersebut, maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Untuk menumbuhkan motivasi yang ada dalam diri siswa, maka diperlukan pula Strategi yang dapat meningkatkan motivasi yang ada dalam diri siswa, adapun strategi yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan Strategi Sisipan humor.

Humor mampu mengurangi Stres pada peserta didik, menggunakan sisipan humor dalam pembelajaran terutama Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dengan adanya sisipan humor pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan daya ingat suatu pelajaran. Karena adanya interaksi yang menyenangkan antar guru dan siswa, maka siswa semakin termotivasi mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tidak membosankan bagi siswa.

Pendapat lain mengatakan, humor mampu mengurangi stress pada peserta didik. Hal ini menurut Flowers (1995) memberikan keuntungan yang signifikan untuk menghilangkan tekanan psikologis bagi siswa. Menggunakan humor di ruang kelas memberikan mamfaat mencakup

mengurangi stress, meningkatkan motivasi, mengurangi jarak psikologis antara guru dan siswa, dan dapat meningkatkan kreativitas²⁰.

Pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada pelajaran yang sangat menarik bagi siswa, ada pula mata pelajaran yang menjadikan siswa malas untuk masuk dikelas karena pelajaran tidak menarik. Mata pelajaran yang tidak menarik akan menurunkan motivasi belajar siswa, namun dengan menggunakan sisipan humor ternyata pembelajaran lebih menarik. Sentuhan humor pada mata pelajaran yang membosankan dapat diubah menjadi pelajaran yang dinantikan oleh siswa.²¹

Setelah dianalisis lebih dalam dapat diketahui lima manfaat menggunakan strategi sisipan humor yaitu :

- a. Humor sebagai pemikat perhatian siswa.
- b. Humor membantu mengurangi kebosanan dalam belajar.
- c. Humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas.
- d. Humor mampu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar.
- e. Humor memudahkan komunikasi dan interaksi.²²

Jadi dapat disimpulkan bahwa Strategi sisipan humor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Agar pembelajaran dapat berhasil dilakukan tergantung pada keberhasilan penulis dalam menggunakan pembelajaran dengan strategi sisipan humor.

²⁰ *Ibid*, hlm. 81

²¹ *Ibid*), hlm. 88

²² *Ibid* hlm102

C. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan untuk membantu mendapatkan gambaran kerangka berfikir, di samping untuk dapat mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian dan faktor-faktor penting lainnya yang dapat dijadikan sebagai landasan kajian untuk mengembangkan wawasan berpikir peneliti. Penelitian yang memiliki relevansi adalah penelitian yang berjudul:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Membaca yang Benar dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pujian dan Hadiah pada Siswa

Kelas I SD Negeri 028 Ganting Kecamatan Salo ²³penelitian ini dilakukan oleh saudari Lusi mahasiswi UIN tahun 2008 yang dilakukan dalam dua siklus ternyata motivasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia hanya 60% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Sehingga motivasi siswa dalam belajar berada pada klasifikasi “Tinggi”.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis dengan yang penelitian yang dilakukan oleh Lusi sama-sama upaya meningkatkan motivasi dan sama-sama dalam mata pelajaran yang sama. Namun perbedaannya adalah Lusi dalam penelitiannya menggunakan Strategi yang Berbeda yakni menggunakan Strategi Melalui Pujian dan hadiah Tidak hanya itu Lusi melakukan tempat penelitian yang berbeda dengan penulis lakukan. Lusi dalam penelitiannya menggunakan Pujian dan Hadiah dan

²³ Lusi, 2009, *Meningkatkan Motivasi Belajar Membaca yang Benar dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pujian dan Hadiah* pada Siswa Kelas I SD Negeri 028 Ganting Kecamatan Salo

melaksanakan penelitiannya di Sekolah Dasar Negeri 028 Ganting Salo, Sedangkan penulis menggunakan Strategi Sisipan Humor Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru.

2. Penerapan Strategi *Motivastional Design Of Intruction* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 059 Pulau Rambai Kecamatan Kampar

²⁴penelitian ini dilakukan oleh Nendi Efendi mahasiswa UIN tahun 2011 yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I diketahui bahwa adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa dengan persentase 75,7% dengan klasifikasi “Sedang”. Kemudian pada siklus II maka lebih meningkat yaitu 80% dengan Klasifikasi “Tinggi”.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis dengan Penelitian yang dilakukan oleh Nendi Efendi sama-sama upaya meningkatkan motivasi dan sam-sama dalam mata pelajaran yang sama. Namun perbedaannya adalah Nendi Efendi dalam penelitiannya menggunakan Strategi yang Berbeda yaitu Strategi *Motivastional Design Of Intruction* Tidak hanya itu Nendi Efendi melakukan tempat penelitian yang berbeda dengan penulis lakukan. Nendi Efendi melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 059 Pulau Rambai Kecamatan Kampar Timur. Sedangkan penulis menggunakan Strategi Sisipan Humor Untuk Meningkatkan

²⁴ Nedi Efendi, 2011, *Penerapan Strategi Motivastional Design Of Intruction untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 059 Pulau Rambai Kecamatan Kampar*.

Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru.

3. Meningkatkan Minat Membaca Melalui Penerapan Strategi Anekdote Pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyyah Sawasta Hubbullah Pekanbaru.²⁵

Penelitian ini dilakukan oleh Deli Siska Yuli mahasiswa UIN tahun 2007 yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I diketahui adanya peningkatan Motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa dengan persentase 61.3% dengan kategori “Sedang”. Kemudian pada Siklus II maka lebih meningkat yaitu 78,3% dengan Kategori “Tinggi”.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Deli Siska Yuli adalah sama-sama menggunakan Strategi yang mengandung Humor Deli Siska Yuli menggunakan Strategi Anekdote yaitu cerita singkat yang mengandung Humor dan Peneliti menggunakan Strategi Sisipan Humor. Tidak hanya itu saja Deli Siska Yuli menggunakan Strategi Anekdote dalam Pembelajaran yang sama yaitu Bahasa Indonesia.

Sedangkan perbedaannya yaitu Deli Siska Yuli menggunakan Strategi Anekdote Humor untuk meningkatkan Minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan peneliti menggunakan Strategi Sisipan Humor untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada mata

²⁵ Deli Siska Yuli, 2012, *Meningkatkan Minat Membaca melalui Penerapan Strategi Anekdote Pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* di Madrasah Ibtidaiyyah Swasta Hubbullah Pekanbaru.

pelajaran Bahasa Indonesia. Deli Siska Yuli melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyyah Swasta Hubbulah Pekanbaru, sedangkan Peneliti melakukan Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru.

D. Kerangka Berpikir

Peneliti menduga dengan menggunakan strategi sisipan humor dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang berlangsung selama ini terkesan monoton dan membuat para siswa kurang memperhatikan guru saat memberikan materi. Dari 40 orang siswa hanya 5-12 orang saja yang memperhatikan. Hal itu terlihat dari pengamatan saat melakukan observasi di kelas tersebut.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan siswa. Pada jenjang sekolah dasar sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan menyimak. Namun pada kenyataannya siswa kurang termotivasi dengan pelajaran ini karena dianggap kurang menarik sehingga mengurangi motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan hal yang sulit untuk ditimbulkan jika siswa itu sendiri tidak termotivasi sedangkan memunculkan motivasi siswa tergantung dari bagaimana guru menyampaikan pelajaran yang diberikan dan menjadikan siswa merasa bahwa pelajaran itu penting.

Strategi humor dinilai dapat memicu keingintahuan siswa terhadap pelajaran yang akan diberikan. Dengan menyisipkan berbagai humor yang berhubungan dengan pelajaran akan menjadikan pelajaran tersebut menarik

sehingga siswa termotivasi untuk menaruh perhatian lebih terhadap guru yang menjelaskan materi menggunakan strategi ini. Dengan demikian guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkan pula daya tarik pelajaran yang ia sampaikan sehingga dengan pelajaran yang menarik akan menimbulkan motivasi belajar siswa dengan baik.

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru.

Indikator aktivitas guru dalam penelitian ini, peneliti menggunakan acuan indikator-indikator penelitian pada penerapan strategi sisipan humor yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.
- 2) Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.
- 3) Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.

- 4) Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.
- 5) Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.
- 6) Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).
- 7) Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.

b. Indikator Aktivitas Siswa

Dalam penelitian ini, adapun yang menjadi indikator aktivitas siswa belajar Bahasa Indonesia yang akan dicapai adalah :

- 1) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.
- 2) Siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya.

- 3) Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru.
- 4) Setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebih 3-4 menit, siswa diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis.
- 5) Setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya.
- 6) Siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran.
- 7) Pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor.

2. Indikator Motivasi Siswa

Dalam penelitian ini, adapun yang menjadi indikator Motivasi siswa belajar Bahasa Indonesia yang akan dicapai adalah :

- a. Siswa dapat tekun menghadapi Tugas.
- b. Siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.
- c. Siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.
- d. Siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.

- e. Siswa dapat percaya diri dan kreatif.
- f. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia apabila mencapai persentase 75% yang berada pada klasifikasi 76% - 100% siswa telah mencapai kategori Sangat Tinggi.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Jika menggunakan strategi sisipan humor pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru-Riau pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah Guru dan siswa kelas IV sebanyak 40 siswa. Sedangkan yang menjadi objeknya adalah Strategi yang digunakan yaitu strategi sisipan humor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

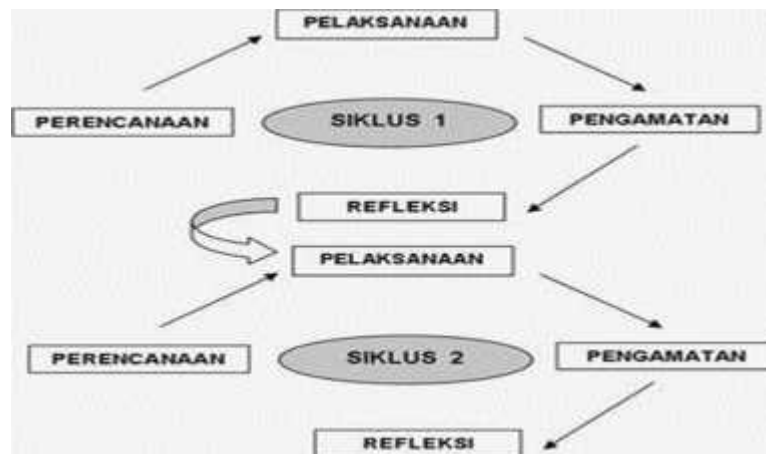
B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Pekanbaru- Riau.

C. Rancangan Tindakan

Model Penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen yaitu, Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).¹ Hubungan kedua komponen itu dipandang sebagai siklus terlihat pada gambar sebagai berikut:

¹ Trianto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 29



Gambar 1
Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus.
- b. Menyiapkan Lembar Observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik.
- c. Menyiapkan alat evaluasi.
- d. Menyiapkan perangkat pembelajaran

2. Tindakan (*Acting*)

Melaksanakan skenario pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan dalam tiap siklus untuk masing-masing kelas yang meliputi :

- a. Pendahuluan

Menyiapkan apersespsi berupa yang ada hubungannya dengan materi pelajaran yang akan diajarkan kemudian meyelipkan humor sehingga peserta didik menjadi tertarik.

b. Kegiatan inti

- 1) Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.
- 2) Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.
- 3) Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.
- 4) Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).
- 5) Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa

mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar

c. Penutup

- 1) Memberikan umpan balik kepada siswa sehingga mereka tahu sejauh mana telah mencapai kompetensi yang diinginkan.
- 2) Memberikan penguatan kepada semua siswa atas hasil belajar yang telah dicapainya.
- 3) Menyimpulkan materi yang telah diberikan.

3. Pengamatan (*Observing*)

Ketika melakukan pengamatan atau observasi hal yang harus dilakukan yaitu, melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan, mengisi catatan kejadian selama pembelajaran berlangsung, dan mengamati tiap siklus.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Ketika melakukan pengamatan atau Refleksi hal yang harus dilakukan yaitu, mengumpulkan data yang didapat dari tahap observasi, menilai, menganalisa data, mengambil kesimpulan untuk menemukan hambatan-hambatan atau kemajuan yang terjadi setelah tindakan berlangsung, mencari solusi alternatif untuk perbaikan siklus selanjutnya.²

Helmiati, *Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas, dkk* (Pekanbaru: Zanafah Publishing, 2010), hlm. 40

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas Guru, aktivitas siswa untuk mengambil data motivasi secara bertahap. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam hal ini, peneliti dibantu oleh observer dan guru kelas dalam mencatat secara sistematis terhadap indikator-indikator pada objek penelitian yang telah ditentukan, dengan memperhatikan responden motivasi siswa sebelum dan sesudah tindakan dengan menggunakan strategi sisipan humor.

2. Dokumentasi

Diperoleh dari pihak-pihak sekolah terkait, seperti kepala sekolah untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah dan perkembangan sekolah, tata usaha untuk memperoleh data-data sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa dan guru serta masalah-masalah yang berhubungan dengan administrasi sekolah yaitu berupa arsip dan tabel-tabel yang didapat dari kantor Tata Usaha SD Negeri 3 Pekanbaru.

Khususnya pada guru kelas IV SD Negeri 3 Pekanbaru untuk memperoleh data tentang motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru

Pada indikator pelaksanaan aktivitas guru melalui strategi sisipan humor 7, dengan pengukuran masing-masing kategori 1 sampai dengan 4 (4 untuk sangat sempurna, 3 sempurna, 2 kurang sempurna, 1 tidak sempurna), berarti skor maksimal yang diperoleh adalah 28 (7 x 4) dan skor minimal adalah 7 (7 x 1). Pelaksanaan aktivitas guru melalui strategi sisipan humor adalah sebagai berikut :

- a. Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.
- b. Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.
- c. Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.
- d. Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.

- e. Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.
- f. Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).
- g. Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.

Menentukan 4 klasifikasi tingkat kesempurnaan guru melalui strategi sisipan humor dapat dihitung dengan cara :

- 1) Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan yaitu melalui 4 klasifikasi yaitu :Sangat Sempurna, Sempurna, kurang Sempurna dan tidak Sempurna.³
- 2) Menentukan Interval (I) yaitu, $I = \frac{28-7}{4} = 5,25$ (5 pembulatan).
- 3) Menentukan tabel klasifikasi standar perepan Stretegi sisipan humor yaitu :

Sangat Sempurna	= 23-28
Sempurna	= 17-22
Kurang Sempurna	= 11-16

³ Purwanto, *Statitika Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 49

Tidak Sempurna = 5-10

2. Aktivitas Siswa

Pengukuran terhadap instrumen aktivitas siswa ini adalah dilakukan = 1, tidak dilakukan = 0. Aktivitas yang diamati berjumlah 7 aspek, sehingga apabila semua siswa melakukan seperti harapan pada semua komponen, maka skor maksimal sebesar 280 (1 x 7 x 40). Sedangkan semua siswa tidak melakukan seperti harapan pada semua komponen, maka skor minimal sebesar 0 (0 x 7 x 40). Adapun aktivitas siswa yang diamati yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.
- b. Siswa bersedia menegikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya.
- c. Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru.
- d. Setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebi 3-4 menit, siswa diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis.
- e. Setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kemabli mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleg guru untuk yang kedua kalinya.

- f. Siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran.
- g. Pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor.

Menentukan 4 klasifikasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui strategi sisipan humor dapat dihitung dengan cara :

- a. Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan yaitu 4 klasifikasi yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan rendah sekali.

b. Menentukan interval (I) yaitu, $I = \frac{\text{skor max} - \text{skor min}}{4}$

$$= \frac{280 - 0}{4} = 70$$

- c. Menentukan tabel klasifikasi standar pelaksanaan strategi sisipan humor, sebagai berikut:

Sangat Tinggi = 210 – 280

Tinggi = 140 – 209

Rendah = 70 – 139

Sangat Rendah = 0 – 69⁴

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut di olah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

⁴ *Ibid.*, hlm. 50

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah Frekuensi atau banyaknya individu

P = Angka persentase

100 % = Bilangan tetap

3. Motivasi Siswa

Data motivasi yang dianalisis dari data perindividu siswa diperoleh dari jumlah indikator motivasi siswa, dari 6 indikator dibagi dengan jumlah maksimum kemudian dikali 100%. Sedangkan untuk masing-masing indikator data diolah untuk seluruh siswa dengan jumlah siswa 40 siswa, maka jumlah siswa dikali banyak indikator kemudian dibagi dengan banyak klasifikasi yang ditentukan. Jadi indikator motivasi siswa dinyatakan berhasil dilakukan oleh siswa jika memiliki kategori tinggi dengan angka persentase 70%. Untuk mengukur standar motivasi siswa adalah sebagai berikut:

a. Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 4 dengan keterangan 4 untuk sangat tinggi, 3 tinggi, 2 rendah, dan 1 sangat rendah.

b. Menentukan interval (I) yaitu, $I = \frac{\text{skor max} - \text{skor min}}{4}$

$$= \frac{240 - 0}{4} = 60$$

c. Menentukan tabel klasifikasi standar pelaksanaan strategi sisipan humor, sebagai berikut:

Sangat Tinggi	= 180 – 240
Tinggi	= 120 – 179
Rendah	= 60 – 119
Sangat rendah	= 0 – 59 ⁵

Maka masing masing data yang diperoleh dapat diolah dengan menggunakan rumus Persentase⁶, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian motivasi siswa maka dilakukan pengelompokan atas empat kriteria, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Dengan kriteria interpersi skor sebagai berikut :

1. Persentase antara 76% - 100% dikatakan motivasi siswa “sangat tinggi”.
2. Persentase antara 56% - 75% dikatakan motivasi siswa” tinggi”.
3. Persentase antara 40% - 55% dikatakan motivasi siswa “rendah”.
4. Persentase antara kurang dari 40% dikatakan motivasi siswa sangat “sangat rendah”.⁷

⁵ Purwanto, *Lot. Cit*

⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 43

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 241

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah Negeri 3 Pekanbaru.

Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru berdiri tahun 1964. Nama dari sekolah ini mengalami tiga kali perubahan. Pada mulanya, Sekolah Dasar Negeri 3 ini memiliki nama Sekolah Dasar Negeri 18 dan kemudian pada tanggal 20 September 1999 sekolah tersebut dirubah menjadi Sekolah Dasar Negeri 14 Lapangan Bukit yang terdiri dari dua sekolah yang masih berukuran kecil hal ini dikarenakan ada perubahan dari dinas pendidikan Pekanbaru untuk perubahan nama sekolah tersebut. Kemudian pada tanggal 17 juli 2002 sekolah tersebut kembali mengalami perubahan nama menjadi Sekolah Dasar Negeri 010 Senapelan, hal itu dikarenakan sekolah tersebut berada pada kecamatan Senapelan dan sekolah dasar di Pekanbaru semua dirubah nama dan disesuaikan berdasarkan letak sekolah tersebut dan berada di kecamatan apa saja. dan terakhir menjadi Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru, hal itu dikarenakan Dinas Pendidikan pekanbaru kemabli mengganti nama seluruh Sekolah dasar berdasarkan tahun berdiri sekolah dan termasuk juga Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

Selama berdirinya SD Negeri 3 Pekanbaru, telah mengalami beberapa kali pergantian pergantian Kepala Sekolah yaitu:

- a. Musa Asani.
- b. Hasan Zeid.
- c. Umi Salma.
- d. Bahtiar.
- e. Dinar.
- f. Siti Khadijah.
- g. R. Eryanti, S. Pd
- h. Nila Wardani, S.Pd. SD

2. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

Adapun Visi SD Negeri 3 Pekanbaru adalah Mewujudkan Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru, Khususnya sumber daya manusia yang unggul, terdepan, terbaik, dan terpercaya yang berwawasan lingkungan melalui proses pembelajaran berdasarkan IMTAQ dan IPTEK serta Budaya Melayu.

Sedangkan Misi SD Negeri 3 Pekanbaru adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan secara PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan).
- b. Meningkatkan nilai-nilai Iman dan Taqwa (IMTAQ) melalui kegiatan keagamaan secara rutin.
- c. Meningkatkan kedisiplinan guru.

- d. Meningkatkan K3
- e. Meningkatkan pembinaan pengembangan diri melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- f. Mengaktifkan siswa untuk ikut serta dalam perlombaan olimpiade yang diadakan mulai tingkat Kota dan Provinsi.
- g. Meningkatkan KKG di sekolah.
- h. Mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas mandiri, aktif, kreatif dan inovatif.

3. Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena guru harus bertanggung jawab atas terbentuknya moral murid yang telah diamanahkan para orang tua atau wali untuk menciptakan anak didiknya menjadi terdidik, terbimbing, dan terlatih baik jasmani maupun rohani. Di samping itu guru harus mempunyai kemampuan dan kesiapan yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran. Adapun guru yang bertugas di SD Negeri 3 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel IV .1
Daftar Keadaan Guru SD Negeri 3 Pekanbaru
Tahun Ajaran 2012-2013

No	Nama Guru	NIP	Jabatan
1.	Nila Wardani, S.Pd, SD	19640330 198504 2002	Kepala Sekolah
2.	Dinar	19561231 197791 1004	Wali Kelas V B
3.	Hj. Yusnaini, S.Pd.I	19571126 198101 2002	Guru Agama Islam
4.	Zalbaiti	19590414 198112 2002	Wali Kelas V C
5.	Juminan S.Pd	19611030 198112 2001	Wali Kelas III A
6.	Rosnita, S.Pd	19621118 198210 2001	Wali Kelas V A
7.	Syarifah Mardiah, S.Pd	19631005 198309 2003	Wali Kelas III B
8.	Inar Bete Isah. P	19571029 197907 2001	Wali Kelas I A
9.	Sudarti, S.Ag	19700401 199204 2001	Guru Agama Budha
10.	Febri Wahyuni	19830217 200604 2005	Wali Kelas II C
11.	Ria Gusnita, A. Ma	19860817 200902 2007	Wali Kelas I dan II B
12.	Fitri Mayanita, A. Ma	19840707 200902 2010	Wali Kelas I C
13.	Dewi Kurniati, S. Pd	19860831 200902 2005	Wali Kelas II A
14.	Zulhendri, S. Pd	19830601 201001 1017	Wali Kelas VI C
15.	Beni Andriata, A. Ma	19880307 201001 1003	Wali Kelas VI B
16.	Nurhalidi, S.Ag	-	Guru Agama Islam
17.	Yoni Gusti, S.Pt	-	Wali Kelas VI A
18.	Boniati, S.Pd	-	Wali Kelas IV A
19.	Ir. Amnah	-	Wali Kelas IV B
20.	Siswiyanti, S.Pi	-	Guru Bahasa Inggris
21.	Dra. Elyasari	-	Guru Arab Melayu
22.	Septikasari, DM, SE	-	Tata Usaha
23.	Fakhril Aditya	-	Tata Usaha
24.	Darman	-	Guru Penjaskes
25.	Willi Setiawan	-	Guru Penjaskes
26.	Ahmad Afif	-	Guru Komputer
27.	Sri Andayani	-	Guru Komputer
28.	Asnah	-	Penjaga Sekolah

Sumber data : Kantor Tata Usaha SD Negeri 3 Pekanbaru.

4. Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru

Murid merupakan objek dalam pembelajaran. Berdasarkan dari data dokumentasi tata usaha SD Negeri 3 Pekanbaru, jumlah murid yang belajar pada sekolah ini adalah 516 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat tabel IV.2 berikut :

Tabel IV.2
Keadaan Siswa SD Negeri 3 Pekanbaru
Tahun Pelajaran 2012/2013

No	Kelas	Laki- Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas I A	18	17	35
2.	Kelas I B	21	19	40
3.	Kelas I C	19	20	39
4.	Kelas II A	20	15	35
5.	Kelas II B	16	16	32
6.	Kelas II C	16	14	30
7.	Kelas III A	19	17	36
8.	Kelas III B	16	21	37
9.	Kelas IV A	18	22	40
10.	Kelas IV B	22	16	38
11.	Kelas V A	7	15	22
12.	Kelas V B	17	11	28
13.	Kelas V C	14	9	23
14.	Kelas VI A	10	17	27
15.	Kelas VI B	17	10	27
16.	Kelas VI C	13	14	27
	JUMLAH KESELURUHAN	263	253	516

Sumber Data : Kantor Tata Usaha SD Negeri 3 Pekanbaru.

Tabel IV.3
Nama-nama Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Pekanbaru

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Odi Try Setiawan	Laki-laki
2	Putri Maharani	Perempuan
3	Alfitra Setiawan	Laki-laki
4	M.Fatoni	Laki-laki
5	Andini Wulandari	Perempuan
6	Aulia Hilmi	Perempuan
7	Adji Alfarisi .P	Laki-laki
8	Arief	Laki-laki
9	Arsi Raju Caka	Laki-laki
10	Arya Pratidina	Laki-laki
11	Bintang Satria	Laki-laki
12	Cindy	Perempuan
13	Cintia	Perempuan
14	Dwi Mutia	Perempuan
15	Dini Mutia	Perempuan
16	Dea Putri Maha	Laki-laki
17	Bardan Rizal	Laki-laki
18	Dwi Sulton	Laki-laki
19	Haniyah	Perempuan
20	Ilya Ruri	Perempuan
21	Intan Permatasari	Perempuan
22	Khaila	Perempuan
23	Mutia	Perempuan
24	M.Ramadhani	Laki-laki
25	M. Al- Fajar	Laki-laki
26	M. Haris Muzakir	Laki-laki
27	M. Rizky Pratama	Laki-laki
28	Nurul	Perempuan
29	Putri Aprilia	Perempuan
30	Rocha	Perempuan
31	Ramadhan.S	Laki-laki
32	Sabiria	Perempuan
33	Silvia	Perempuan
34	Serly	Perempuan
35	Taufiq Hidayat	Laki-laki
36	Windy	Perempuan
37	Yudistira Efendi	Laki-laki
38	Zahra	Perempuan
39	Maulana Ihsan	Laki-laki
40	Safira	Perempuan

Sumber Data : Buku absen harian kelas IV SD Negeri 3 Pekanbaru

5. Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu di suatu sekolah. Kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri 3 Pekanbaru adalah kurikulum KTSP dari Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas).

Menurut informasi yang penulis terima dari Kepala Sekolah pelaksanaan kurikulum sudah berjalan dengan sangat baik, sebagai peningkat mutu pendidikan. Adapun pelajaran yang terdapat dalam kurikulum SD Negeri 3 sebagai berikut:

- a. Agama Islam
- b. Arab Melayu
- c. Bahasa Indonesia
- d. Bahasa Inggris
- e. Matematika
- f. Penjas Orkes
- g. Pendidikan Kewarganegaraan
- h. Ilmu Pengatuan Alam
- i. Ilmu Pengetahuan Sosial
- j. Lingkungan Hidup
- k. Seni Budaya Dan Keterampilan
- l. Komputer

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan, begitu juga SD Negeri 3 Pekanbaru dapat dikatakan memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel IV.4
Sarana dan Prasarana SD Negeri 3 Pekanbaru
Tahun Pelajaran 2012/ 2013

NO	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang kelas	13	Baik
2.	Ruang tamu	1	Baik
3.	Ruang perpustakaan	1	Baik
4.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
5.	Ruang guru	1	Baik
6.	Ruang TU	1	Baik
7.	Ruang UKS	1	Baik
8.	Piano	2	Baik
9.	Ruang Labor Komputer	1	Baik
10.	Koperasi/ Toko	1	Baik
11.	Gudang	1	Baik
12.	Kamar Mandi/ WC Murid	4	Baik
14.	Kamar Mandi/ WC Guru	3	Baik
15.	Aula	1	Baik
16.	Ruang Ibadah/ Musallah	1	Baik
17.	Infokus	1	Baik

Sumber Data : Kantor Tata Usaha SD Negeri 3 Pekanbaru

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menggunakan strategi *Sisipan Humor* yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 3 Pekanbaru khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahun ajaran 2012/ 2013. Penelitian ini dilakukan 3 minggu yang meliputi 2 siklus 4 kali pertemuan. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum tindakan, motivasi yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria tinggi karena motivasi siswa masih kategori rendah. Agar motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih meningkat maka perlu dirancang suatu tindakan untuk dilaksanakan pada siklus pertama.

Menggunakan strategi sisipan humor memiliki indikator keberhasilan diantaranya yaitu indikator aktivitas guru, indikator aktivitas siswa, dan indikator motivasi siswa. Penggunaan strategi sisipan humor dikatakan berhasil apabila memiliki motivasi belajar siswa yang tinggi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru mencapai 76% dari seluruh siswa. Adapun motivasi belajar siswa yang dijadikan observasi yaitu:

1. Siswa dapat tekun menghadapi Tugas.
2. Siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.
3. Siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.
4. Siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.
5. Siswa dapat percaya diri dan kreatif.
6. Siswa senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Motivasi belajar siswa dikatakan sangat tinggi apabila skor hasil observasi mencapai 76% - 100%. Motivasi belajar siswa dikatakan tinggi apabila skor hasil observasi 56% - 75% indikator di atas dapat terpenuhi. Motivasi belajar siswa dikatakan rendah bila hasil observasi mencapai 45% - 55%. Sedangkan motivasi belajar siswa dikatakan sangat rendah berada di bawah 40% dengan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% ^1$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

P = Angka presentase

100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian motivasi siswa maka dilakukan pengelompokan atas empat kriteria, hal ini mengacu pada Suharismi Arikunto yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Dengan kriteria interpersi skor sebagai berikut :

Persentase antara 76% - 100% dikatakan motivasi siswa “sangat tinggi”.

Persentase antara 56% - 75% dikatakan motivasi siswa” tinggi”.

Persentase antara 40% - 55% dikatakan motivasi siswa “rendah”.

Persentase antara kurang dari 40% dikatakan motivasi siswa sangat “rendah”.

¹ Anas Sudijono, *Lot.Cit*

a. Perencanaan sebelum tindakan

Sebelum guru melakukan tindakan, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu:

- 1) Tanya jawab tentang materi yang diajarkan sebelumnya.
- 2) Mulai menerangkan tentang materi yang diajarkan.

Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan kegiatan yaitu:

- 1) Menyampaikan kembali isi pengumuman yang telah dibacakan dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- 2) Membacakan pengumuman dan meminta siswa menyampaikannya kembali.
- 3) Menuliskan pokok-pokok pengumuman.

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan diobserver oleh guru kelas tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Pekanbaru, maka masih diperoleh hasil yang masih tergolong rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel motivasi belajar berikut ini:

Tabel IV.5
Motivasi Belajar Siswa Bahasa Indonesia Sebelum Tindakan

No	Aspek yang diamati	Jumlah	Persentase
1.	Siswa dapat tekun menghadapi Tugas	20	50%
2.	Siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.	18	45%
3.	Siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.	23	57,5%
4.	Siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.	16	40%
5.	Siswa dapat percaya diri dan kreatif.	22	55%
6.	Siswa Lebih Senang mencari dan memecahkan soal-soal	19	47,5%
Jumlah/ Persentase		118	49,16%

Sumber data: lembar observasi motivasi siswa sebelum tindakan 2013

Upaya peneliti lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah menerapkan strategi yang dapat melibatkan siswa aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, yaitu menerapkan strategi sisipan humor. Untuk lebih jelasnya akan menguraikan hasil penelitian penulis yaitu peningkatan motivasi belajar siswa melalui strategi sisipan humor.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2013 dan pertemuan kedua pada tanggal 23 Mei 2013. Jadwal penelitian ini sesuai dengan dengan jadwal pembelajaran yang ditetapkan di SDN 3 Pekanbaru. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada silabus dan RPP dengan menggunakan strategi sisipan humor serta guru mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Setelah merencanakan dan menyusun segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian maka dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan dalam siklus I ini adalah :

- 1) Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.
- 2) Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.
- 3) Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar

karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa. Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.

- 4) Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.
- 5) Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.
- 6) Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).
- 7) Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antar siswa. Sebelum siswa

mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan pembelajaran yang diamati dalam aktivitas guru, aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dan motivasi belajar siswa melalui strategi sisipan humor. Adapun aktivitas guru yaitu gambaran dari pelaksanaan proses pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Aktivitas guru yang diamati oleh observer terdiri dari 7 jenis kegiatan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6
Aktivitas Guru Melalui Strategi Sisipan Humor Siklus I

No	Aktivitas Guru	Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2
1.	Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.	2	2
2.	Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.	3	3
3	Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa	2	2
4.	Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.	2	4
5.	Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.	3	4
6	G kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).	3	3
7.	Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.	3	3
JUMLAH		18	21

Sumber Data: Data Hasil Observasi, 2013

Dari tabel IV.6 menunjukkan pada siklus I pertemuan pertama berada pada klasifikasi "Sempurna" yaitu dengan skor 18 berada pada rentang 17-22. Pada pertemuan kedua guru berada di klasifikasi "Sempurna" guru mendapat skor 21 berada pada rentang 17-22. Melalui aspek Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar mendapat skor 2 dan pada pertemuan kedua guru mendapat skor 2. Pada aspek guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada aspek Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa baik pertemuan pertama dan kedua mendapat skor 2. Pada aspek Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis pada pertemuan pertama mendapat skor 2 dan pada pertemuan kedua mendapat skor 4. Pada aspek Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama baik pertemuan pertama mendapat skor 3 pertemuan kedua mendapat skor 4. Pada aspek Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan baik pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapat skor 3. Pada aspek Pada akhir sesi

pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antar siswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar mendapat skor 3 baik pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada strategi sisipan humor dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel IV.7
Aktivitas Belajar Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor Siklus I

No	Aspek yang diamati	Siklus I			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.	20	50%	21	52,5%
2.	Siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya.	21	52,5%	23	57,5%
3.	Setelah pembelajaran berjalan berjalan sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru	26	65%	28	70%
4.	Setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebih 3-4 menit, siswa diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis	23	57,5%	25	62,5%
5.	Setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya.	26	65%	29	72,5%
6.	Siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran.	31	77,5%	32	80%
7.	Pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor.	28	70%	30	75%
Jumlah/ Persentase (%)		175	62,5%	188	67,14%

Sumber Data: Data Hasil Observasi 2013

Berdasarkan tabel IV.7 dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus I pada pertemuan pertama diperoleh skor 175 atau dengan persentase 62,5% dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 187 atau dengan persentase 66,78%. Berdasarkan skor maka aktivitas siswa berada pada rentang 140 – 209 atau pada klasifikasi "Tinggi". Pada aspek aktivitas Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, pada pertemuan pertama terdapat 20 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 50% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 23 orang siswa atau dengan persentase 57,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya, pada pertemuan pertama terdapat 21 orang siswa atau dengan persentase 52,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 23 orang siswa atau dengan persentase 57,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek setelah pembelajaran berjalan berjalan sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru, pada pertemuan pertama terdapat 26 orang siswa atau dengan persentase 65% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 28 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebih 3-4 menit, siswa

diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis pada pertemuan pertama terdapat 23 orang siswa atau dengan persentase 57,5% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 25 orang siswa atau dengan persentase 62,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya, pada pertemuan pertama terdapat 26 orang siswa atau dengan persentase 65% siswa, kemudian pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 29 orang siswa atau dengan persentase 72,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran, pada pertemuan pertama terdapat 31 orang siswa atau dengan persentase 77,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor, pada pertemuan pertama terdapat 28 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa dan pada pertemuan kedua terdapat 30 orang siswa atau dengan persentase 75% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel IV.8
Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor Siklus I

No	Aspek yang diamati	Siklus I			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Siswa dapat tekun menghadapi Tugas	23	77,5%	27	67,5%
2.	Siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.	27	67,5%	28	70%
3.	Siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.	31	57,5%	33	82,5%
4.	Siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.	22	55%	29	72,5%
5.	Siswa dapat percaya diri dan kreatif.	27	67,5%	28	70%
6.	Siswa Lebih Senang mencari dan memecahkan soal-soal	24	60%	31	77,5%
Jumlah/ Persentase		154	64,16%	176	73,33%

Sumber Data: Data hasil Observasi Motivasi belajar siswa tahun 2013.

Berdasarkan tabel IV.8 dapat dilihat motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama diperoleh skor 154 atau dengan persentase 64,16% dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu diperoleh skor 176 atau dengan persentase 73,33%. Berdasarkan skor, baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua motivasi belajar siswa berada pada rentang 120 – 179 atau pada klasifikasi “Tinggi”. Pada aspek siswa dapat tekun menghadapi tugas, pada pertemuan pertama terdapat 23 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 57,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 27 orang siswa

atau dengan persentase 67,5% siswa yang tekun menghadapi tugas. Pada aspek siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa, pada pertemuan pertama terdapat 27 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 67,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 28 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa secara ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa. Pada aspek siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang, pada pertemuan pertama terdapat 31 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 77,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 33 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa dari jumlah siswa yang merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang. Pada aspek siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu, pada pertemuan pertama terdapat 22 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 55% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 29 orang siswa atau dengan persentase 72,5% siswa yang dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu. Pada aspek siswa dapat percaya diri dan kreatif, pada pertemuan pertama terdapat 27 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 67,5% siswa, kemudian pada pertemuan kedua terdapat 28 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa dapat percaya diri dan kreatif. Pada aspek siswa lebih senang mencari dan memecahkan soal-soal, pada pertemuan pertama terdapat 24 orang siswa

dari 40 orang siswa atau dengan persentase 60% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 31 orang siswa atau dengan persentase 77,5% siswa lebih senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui strategi sisipan humor. Setelah pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan penerapan strategi sisipan humor, terlihat pada aktivitas guru berada klasifikasi “sempurna” yaitu dengan jumlah skor 18 pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 21, akan tetapi peneliti menganggap bahwa penelitian belum sesuai dengan yang diharapkan.

Pada aspek aktivitas guru pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu aspek Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar hanya memperoleh skor 2. Selanjutnya pada aspek setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa, pertemuan pertama dan pertemuan kedua memperoleh skor 2. Selanjutnya pada aspek Setelah

pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa, memperoleh skor 2 pada pertemuan pertama.

Pada aspek aktivitas siswa masih terdapat beberapa aspek aktivitas yang berada pada klasifikasi “rendah”. Pada pertemuan pertama aspek siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, terdapat 20 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 50% dan pada pertemuan kedua terdapat 21 orang siswa atau dengan persentase 52,5%, dan masih berada klasifikasi rendah. Kemudian pada aspek siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya, terdapat 21 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 52.5% dan masih berada pada klasifikasi rendah. Karena aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilaksanakan oleh guru dan masih terdapat aktivitas siswa yang berada klasifikasi rendah sehingga masih terdapat aspek motivasi belajar siswa yang berada dalam kategori rendah pada siklus I, meskipun secara keseluruhan motivasi siswa sudah berada pada klasifikasi tinggi dengan jumlah skor 154 atau dengan persentase 64,16% pada pertemuan pertama dan mendapat jumlah skor 176 atau dengan persentase 73,33% pada

pertemuan kedua. Hal itu dapat dilihat pada tabel motivasi belajar siswa IV.8 di atas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi siklus I baik pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang telah dilakukan. Dari hasil analisa data observasi, maka ada beberapa catatan yang perlu dijadikan refleksi, sebagai hasil kesimpulan yaitu:

- 1) Aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan aspek-aspek aktivitas guru dilaksanakan dengan sempurna, akan tetapi peneliti mengharapkan aktivitas yang dilakukan oleh guru berada pada kategori sangat sempurna
- 2) Dalam pembelajaran siswa tidak secara maksimal melaksanakan kegiatan aktivitas siswa meskipun aktivitas yang dilakukan oleh siswa berada pada kategori tinggi.
- 3) Motivasi belajar siswa sudah berada pada kategori tinggi akan tetapi belum berada pada kategori sangat tinggi hal itu dikarenakan masih ada aspek yang tidak dilaksanakan dengan dengan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dan observer mengambil satu kesimpulan bahwa siklus I belum seperti harapan dalam penelitian ini dan belum memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2013 dan pertemuan kedua pada tanggal 4 Juni 2013. Pertemuan ini telah disesuaikan dengan dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 3 Pekanbaru. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada silabus dan RPP dengan menggunakan strategi sisipan humor serta guru mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi yang dibutuhkan motivasi guru dengan meminta teman sejawat menjadi observer. Setelah merencanakan dan menyusun segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian maka dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini adalah :

- 1) Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.
- 2) Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.

- 3) Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa. Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.
- 4) Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.
- 5) Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.
- 6) Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).
- 7) Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan

mendialogkan anekdot/cerita singkat antar siswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan pembelajaran yang diamati dalam aktivitas guru, aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dan motivasi belajar siswa melalui strategi sisipan humor. Adapun aktivitas guru yaitu gambaran dari pelaksanaan proses pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Aktivitas guru yang diamati oleh observer terdiri dari 7 jenis kegiatan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.9**Aktivitas Guru Melalui Strategi Sisipan Humor Siklus II**

N	Aktivitas Guru	Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2
1.	Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.	4	4
2.	Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.	3	3
3.	Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.	4	4
4.	Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis.	3	4
5.	Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.	4	4
6.	Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).	3	3
7.	Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.	3	4
	JUMLAH	24	26

Sumber Data: Data Hasil Observasi, 2013

Dari tabel IV.9 menunjukkan pada siklus II pertemuan pertama berada pada klasifikasi "Sangat Sempurna" guru mendapat skor 24 berada pada rentang 23-28. Pada pertemuan 4 guru berada di klasifikasi "Sangat Sempurna" guru mendapat skor 26 berada pada rentang 23-28. Melalui aspek Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapat nilai 4. Pada aspek guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya pada mendapat nilai 3 baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada aspek Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa baik pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapat nilai 4. Pada aspek Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis pada pertemuan pertama mendapat nilai 3 dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu mendapat nilai 4. Pada aspek Selanjutnya

setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama mendapat nilai 4 baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada aspek Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan baik pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapat nilai 3. Pada aspek Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar mendapat nilai 3 pada pertemuan pertama, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu mendapat nilai 4. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada strategi sisipan humor dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel IV.10
Aktivitas Belajar Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus II			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.	33	88,5%	34	58%
2.	Siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya.	35	87,5%	35	87,5%
3.	Setelah pembelajaran berjalan berjalan sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru	31	77,5%	33	82,5 %
4.	Setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebih 3-4 menit, siswa diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis	29	72,5%	31	77,5%
5.	Setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya.	32	80%	33	82,5%
6.	Siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran.	30	75%	32	80%
7.	Pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor.	36	90%	37	92,5%
Jumlah/ Persentase (%)		226	80,7%	235	83,92%

Sumber Data: Data Hasil Observasi 2013

Berdasarkan tabel IV.10 dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus II pada ketiga diperoleh skor 226 atau dengan persentase 80,7% dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 235 atau dengan persentase 83,92%. Berdasarkan skor maka aktivitas siswa berada pada rentang 240 – 280 atau pada klasifikasi” Sangat Tinggi”. Pada aspek aktivitas Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, pada pertemuan pertama terdapat 33 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 34 orang siswa atau dengan persentase 85% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya, pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua terdapat 35 orang siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek setelah pembelajaran berjalan berjalan sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru, pada pertemuan pertama terdapat 31 orang siswa atau dengan persentase 77,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 33 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebih 3-4 menit, siswa diminta

melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis pada pertemuan pertama terdapat 29 orang siswa atau dengan persentase 72,5% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 31 atau dengan persentase 77,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya, pada pertemuan pertama terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa, kemudian pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 33 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut . Pada aspek siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran, pada pertemuan pertama terdapat 30 orang siswa atau dengan persentase 75% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa yang terlibat pada kegiatan tersebut. Pada aspek pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor, pada pertemuan pertama terdapat 36 orang siswa atau dengan persentase 90% siswa dan pada pertemuan kedua terdapat 37 orang siswa atau dengan persentase 92,5% siswa yang terlibat pada kegiatan

tersebut. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel IV.11
Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus II			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Siswa dapat tekun menghadapi Tugas	35	87,5%	37	92,5%
2.	Siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.	32	80%	32	80%
3.	Siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.	30	75%	34	85%
4.	Siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.	34	85%	36	90%
5.	Siswa dapat percaya diri dan kreatif.	29	72,5%	33	82,5%
6.	Siswa Lebih Senang mencari dan memecahkan soal-soal	33	82,5%	33	82,5%
Jumlah/ Persentase		193	80,41%	205	85,41%

Sumber Data: Data hasil Observasi Motivasi belajar siswa tahun 2013.

Berdasarkan tabel IV.11 dapat dilihat motivasi belajar siswa siklus II pada pertemuan pertama diperoleh skor 193 atau dengan persentase 80,41% dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu diperoleh skor 205 atau dengan persentase 85,41%. Berdasarkan skor, baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua motivasi belajar siswa berada pada rentang 180 – 240 atau pada klasifikasi “Sangat Tinggi”. Pada aspek siswa dapat tekun menghadapi tugas, pada pertemuan pertama terdapat 35 orang siswa dari 40 orang siswa atau

dengan persentase 87,5% siswa dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 37 orang siswa atau dengan persentase 92,5% siswa yang tekun menghadapi tugas. Pada aspek siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa, pada pertemuan pertama dan kedua 32 dari 40 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa secara ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa. Pada aspek siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang, pada pertemuan pertama terdapat 30 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 75% siswa dan pada pertemuan keempat mengalami peningkatan yaitu terdapat 34 orang siswa atau dengan persentase 85% siswa dari jumlah siswa yang merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang. Pada aspek siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu, pada pertemuan pertama terdapat 34 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 85% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 36 orang siswa atau dengan persentase 90% siswa yang dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu. Pada aspek siswa dapat percaya diri dan kreatif, pada pertemuan pertama terdapat 29 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 72,5% siswa, kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu terdapat 33 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa dapat percaya diri dan kreatif. Pada aspek siswa lebih senang mencari dan memecahkan

soal-soal, pada pertemuan pertama dan kedua terdapat 33 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa lebih senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui strategi sisipan humor. Setelah pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan penerapan strategi sisipan humor, terlihat pada aktivitas guru berada klasifikasi “Sangat Sempurna” yaitu dengan jumlah skor 24 pada pertemuan pertama dan pada pertemuan keempat memperoleh skor 26.

Pada aspek aktivitas siswa Pada pertemuan pertama memperoleh skor 226 atau dengan persentase 80,7% dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 235 atau dengan persentase 83,92%. Pada pertemuan pertama dan kedua aktivitas siswa berada pada klasifikasi “Sangat Tinggi” karena berada pada rentang 210 – 240. Karena aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilaksanakan oleh guru berada klasifikasi sangat tinggi sehingga aspek motivasi belajar siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi pada siklus II, Hal itu dapat dilihat pada tabel motivasi belajar siswa IV.11 di atas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil Siklus II pada pertemuan pertama dan kedua diketahui bahwa aktivitas guru berada pada klasifikasi sangat sempurna. Pada pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh skor 24 dan pada

pertemuan kedua memperoleh skor 26. Sehingga berada pada rentang 23-24 yaitu klasifikasi “Sangat Sempurna”. Pada aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua juga berda pada klasifikasi sangat tinggi. Pada pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh skor 226 atau dengan persentasi 80,7%, kemudian pertemuan kedua memperoleh skor 235 atau dengan persentase 83,93%. Sehingga berada klsifikasi “Sangat Tinggi”. Karena aktivitas guru dan aktivitas siswa mengalami peningkatan pada Siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua, maka motivasi belajar siswa pada siklus II menjadi meningkat pula. Hal itu, dapat dilihat pada tabel IV.11 motivasi belajar siswa siklus II.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dan observer mengambil satu kesimpulan bahwa siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu melebihi 76% dari 40 jumlah siswa kelsa IV SD Negeri 3 Pekanbaru. Untuk itu tidak perlu dilakukan siklus berikutnya, karena motivasi belajar siswa yang telah diperoleh meningkat.

C. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru melalui strategi sisipan humor pada siklus I (Pertemuan 1 dan Pertemuan 2) tergolong “ Sempurna” dengan skor 20 berada pada rentang 17-22. Pada siklus II memperoleh skor menjadi 26

tergolong “ Sangat Tinggi” karena berada pada rentang 23-28. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.12
Rekapitulasi Aktivitas Guru Melalui Satrategi Sisipan Humor Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
1.	Guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar.	2	4
2.	Guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya.	3	3
3.	Setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.	2	4
4.	Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke susana pembelajaran secara psikologis.	3	4
5.	Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama.	4	4
6	Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran).	3	3

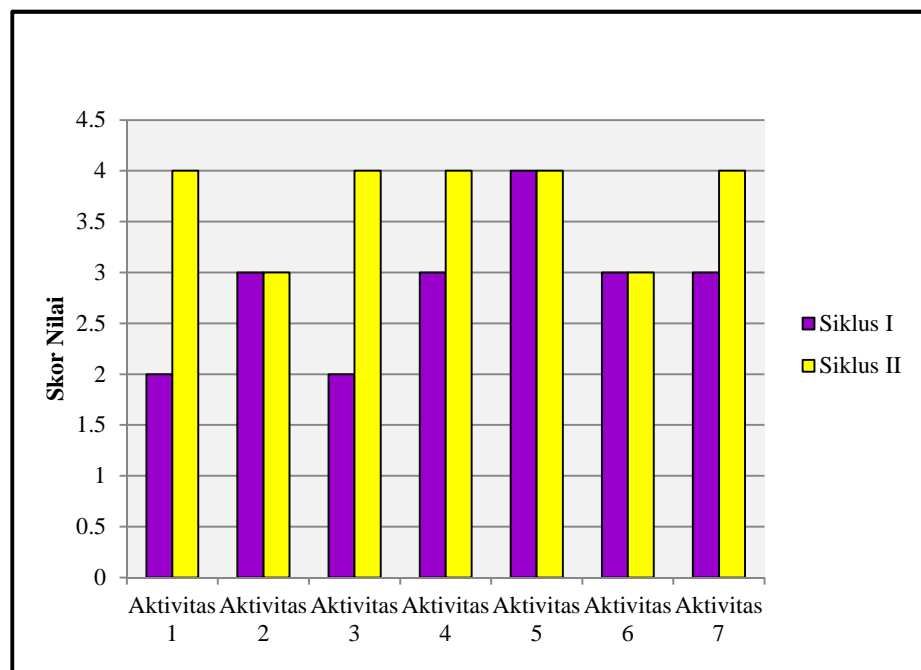
7.	Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar.	3	4
JUMLAH		21	26

Sumber Data: Data Olahan, 2013

Perbandingan persentase aktivitas guru melalui Strategi

Sisipan Humor pada siklus I dan siklus II dapat juga dilihat pada

Grafik berikut:



Gambar. 2

Grafik Perbandingan Aktivitas Guru Melalui Strategi Sisipan Humor Pada Siklus I Dan Siklus II

Aktivitas guru pada siklus I, guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan

seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar memperoleh nilai 2, kemudian pada siklus II guru melakukan kegiatan persiapan yang dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk media gambar memperoleh nilai 4, sehingga terdapat peningkatan.

Selanjutnya pada aktivitas 2, guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya, pada siklus I dan siklus II memperoleh nilai 3, hal ini dalam siklus II tidak mengalami peningkatan karena mendapat skor yang sama. Pada aktivitas 3, setelah pembelajaran berjalan sekitar 10 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menempelkan gambar karikatur humor. Gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa. Pada siklus I memperoleh nilai 2. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai 4, selanjutnya pada aktivitas 4, selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke suasana pembelajaran secara psikologis mendapat nilai 3 pada siklus I. Sedangkan pada siklus II

memperoleh nilai 4 sehingga terdapat peningkatan. Pada aspek 5, selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 15 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama., pada siklus I dan siklus II guru mendapat nilai 4. Selajutnya pada aspek 6 guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 35 menit (70 menit pembelajaran), pada siklus I dan Siklus II mendapat nilai 3. Pada aspek 7, pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar karikatur humor yang dituangkan melalui media karton, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar, pada siklus I memperoleh nilai 3, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh nilai 4. Berdasarkan hasil rekapitulasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat meningkat dengan menerapkan Strategi Sisipan Humor di kelas IV SD Negeri 3 Pekanbaru.

2. Aktivitas Siswa

Persentase aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) adalah 185 atau tergolong “ Tinggi”. Pada siklus II (pertemuan 3 dan pertemuan 4) persentase aktivitas siswa meningkat

menjadi 232 atau tergolong “ Sangat Tinggi”. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.13
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor
Pada Siklus I dan Siklus II

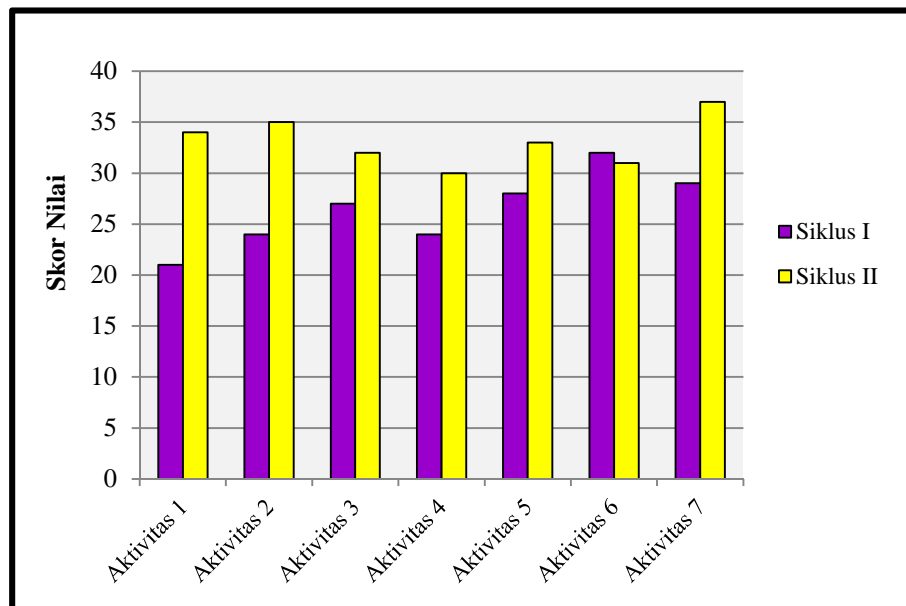
NO	Aspek yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.	21	52,5%	34	85%
2.	Siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya.	24	60%	35	87,5%
3.	Setelah pembelajran berjalan berjaln sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melaui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru	27	67,5%	32	80 %
4.	Setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebi 3-4 menit, siswa diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis	24	60%	30	70%
5.	Setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kemabli mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya.	28	70%	33	82,5%
6.	Siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran.	32	80%	31	77,5%

7.	Pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor.	29	72,5%	37	92,5%
Jumlah/ Persentase (%)		185	66,07%	232	82,85%

Sumber Data: Data Olahan aktivitas siswa 2013

Peningkatan aktivitas siswa melalui strategi sisipan humor

pada proses pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3
Grafik Perbandingan Aktvitas Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor Pada Siklus I dan Siklus II

Pada gambar diatas, aktvitas siswa pada siklus I Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, terdapat 21 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 52,5% siswa, sedangkan pada siklus II terdapat 34 orang

siswa atau dengan persentase 85% siswa yang melaksanakan aktivitas tersebut, artinya mengalami peningkatan. Pada aktivitas 2 Siswa bersedia mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendengarkan pengantar dari guru secukupnya, pada siklus I terdapat 24 atau dengan persentase 60%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 35 orang siswa atau dengan persentase 87,5% siswa yang melaksanakan aktivitas tersebut. Pada aktivitas 3 setelah pembelajaran berjalan berjalan sekitar 10 menit, siswa mendengarkan sisipan humor yang telah dipersiapkan guru melalui gambar karikatur humor, kemudian siswa memberikan komentarnya dan siswa diberikan kesempatan tertawa secukupnya oleh guru, pada siklus I terdapat 27 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 67,5%, sedangkan pada siklus II terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa yang melaksanakan aktivitas tersebut, artinya mengalami peningkatan. Pada aktivitas 4 setelah siswa menerima sisipan humor yang diberikan guru, selama kurang lebih 3-4 menit, siswa diminta melanjutkan kembali pembelajaran secara psikologis, pada siklus I terdapat 24 orang siswa atau dengan persentase 60% siswa dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 30 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa yang melaksanakan aktivitas tersebut. Selanjutnya, pada aspek 5 Setelah pembelajaran berlangsung selama 15 menit, siswa kembali mendengarkan sisipan humor yang diberikan oleh guru untuk yang kedua kalinya, terdapat 28 orang siswa

dari 40 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa pada siklus I, kemudian pada siklus II terdapat 33 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa yang melaksanakan aktivitas tersebut. Selanjutnya, pada aktivitas 6 Siswa kembali melanjutkan pembelajaran setelah mendengar sisipan humor melalui jeda strategis kurang lebih 3-4 menit. Dan kembali melanjutkan pembelajaran, Pada siklus I terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80%. Pada siklus II terdapat 31 orang siswa atau dengan persentase 77,5% siswa yang melakukan aktivitas tersebut. Pada aktivitas 7 Pada sesi pembelajaran siswa kembali menerima sisipan humor dari guru. Sisipan humor yang diterima oleh siswa tidak berupa gambar karikatur lucu melainkan berupa anekdot/ cerita singkat humor, pada siklus I terdapat 29 orang siswa atau dengan persentase 72,5% siswa, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 37 orang siswa atau dengan persentase 92,5% siswa yang melaksanakan aktivitas tersebut.

3. Motivasi Belajar Siswa

Persentase motivasi belajar siswa sebelum tindakan adalah 118 atau dengan persentase 49,16% sehingga tergolong “Rendah”, kemudian pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) adalah 167 atau dengan persentase 82,91% sehingga tergolong “Tinggi”. Pada siklus II (pertemuan 3 dan pertemuan 4) persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 199 atau dengan persentase 82,91% sehingga

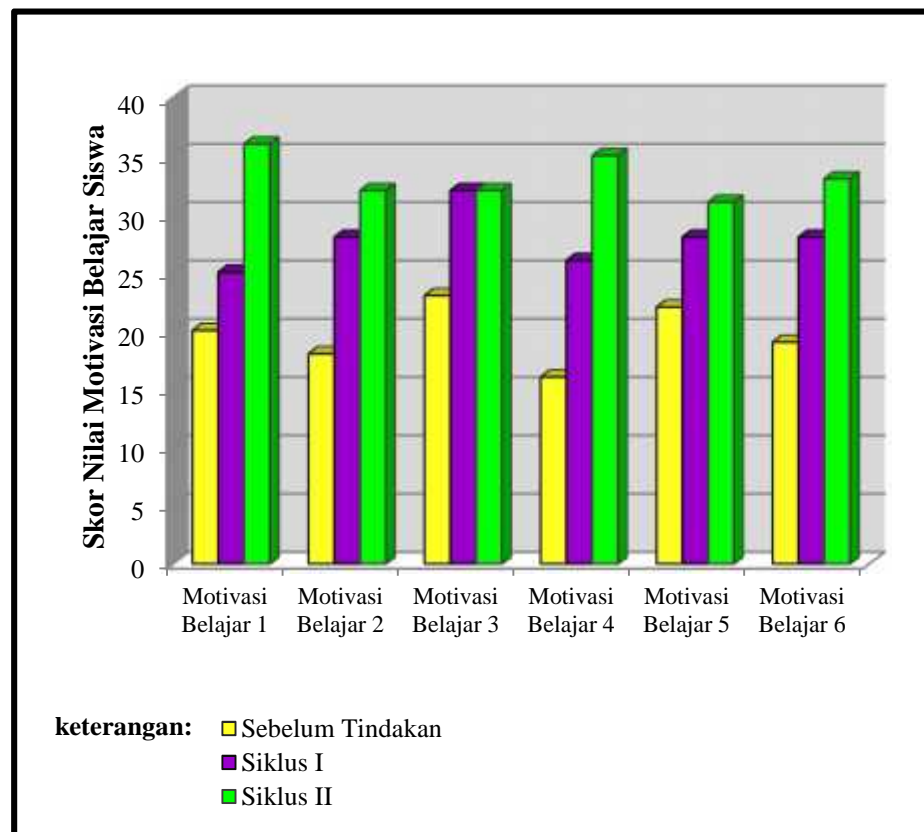
tergolong “ Sangat Tinggi”. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.14
Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Sisipan Humor
Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Rata - rata		Rata - rata		Rata - rata	
		skor	%	Skor	%	Skor	%
1.	Siswa dapat tekun menghadapi Tugas	20	50%	25	62,5%	36	90%
2.	Siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.	18	45%	28	70%	32	80%
3.	Siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.	23	57,5%	32	80%	32	80%
4.	Siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.	16	40%	26	65%	35	87,5%
5.	Siswa dapat percaya diri dan kreatif.	22	55%	28	70%	31	77,5%
6.	Siswa Lebih Senang mencari dan memecahkan soal-soal	19	47%	28	70%	33	82,5%
Jumlah/ Persentase		118	49,16%	167	69,58%	199	82,91%

Sumber Data: Data hasil Observasi Motivasi belajar siswa tahun 2013.

Peningkatan motivasi belajar siswa melalui strategi sisipan humor pada proses pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4
Grafik Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan,
Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan rekapitulasi motivasi belajar Siswa, pada aspek siswa dapat tekun menghadapi Tugas, sebelum tindakan terdapat 20

orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 50% siswa, pada siklus I meningkat menjadi 25 orang siswa atau dengan persentase 62,5% siswa, dan pada siklus II lebih meningkat yaitu terdapat 36 orang siswa atau dengan persentase 90% siswa yang melakukan aspek tersebut. Pada aspek siswa dapat ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa, sebelum tindakan terdapat 18 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 45% siswa, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan yaitu terdapat 28 orang siswa atau dengan persentase 70% siswa, dan pada siklus II terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa yang melakukan aspek tersebut, sehingga terdapat peningkatan. Pada aspek siswa merasa cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang, sebelum tindakan terdapat 23 orang siswa atau dengan persentase 57,5%, kemudian pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 32 orang siswa atau dengan persentase 80% siswa yang melakukan aspek tersebut. Selanjutnya, pada aspek siswa dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu, sebelum tindakan terdapat 16 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 40% siswa kemudian pada siklus I terdapat 26 orang siswa atau dengan persentase 65% siswa, dan pada siklus II terdapat 35 oarang siswa atau dengan persentase 87,5% siswa yang melakukan aspek tersebut, sehingga terdapat peningkatan. Pada aspek siswa dapat percaya diri dan kreatif, sebelum tindakan terdapat 22 orang siswa dari 40 orang siswa atau

dengan persentase 55% siswa, kemudian pada siklus I terdapat peningkatan yaitu terdapat 28 orang atau dengan persentase 70% siswa, dan pada siklus II terjadi peningkatan dari siklus I yaitu terdapat 31 orang siswa atau dengan persentase 77,5% siswa yang melakukan aktivitas tersebut. Selanjutnya pada aspek terakhir siswa Lebih Senang mencari dan memecahkan soal-soal sebelum tindakan terdapat 19 orang siswa dari 40 orang siswa atau dengan persentase 47,5% siswa, kemudian pada siklus I terdapat 28 orang atau dengan persentase 70% siswa, dan pada siklus II terdapat 33 orang siswa atau dengan persentase 82,5% siswa yang melakukan aktivitas tersebut.

Berdasarkan data di atas diketahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Ini menunjukkan bahwa strategi yang digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kota Pekanbaru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang motivasi belajar siswa melalui penerapan strategi sisipan humor kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas IV SD negeri 3 Kota Pekanbaru sebelum tindakan berada pada klasifikasi “ Rendah” dengan skor 118 berada pada rentang 60-119 atau 49,16%. Setelah diadakan siklus I dengan 2 kali pertemuan motivasi belajar siswa meningkat dengan skor 167 berada pada rentang 120-179 atau 69, 58%. Sedangkan pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata motivasi belajar siswa lebih meningkat dengan skor 199 berda pada rentang 180-240 atau 82,91%. Oleh karena itu hasil penelitian Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Sisipan Humor Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru – Riau ini adalah dalam kategori “Sangat Tinggi” dengan jumlah motivasi belajar siswa 199 berada pada rentang 180-240 atau 82,91%. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kota Pekanbaru-Riau dapat ditingkatkan melalui strategi sisipan humor.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan berakaitan dengan penerapan strategi sisipan humor di atas maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan dalam pembelajaran melalui strategi sisipan humor sebaiknya guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan melaksanakan semua langkah pembelajaran ini secara fokus.
2. Penggunaan strategi sisipan humor telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu hendaknya dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran di SD negeri 3 kota Pekanbaru.
3. Sebagai penelitian pertama, diharapkan kepada guru –guru di SD Negeri 3 Pekanbaru agar menggunakan strategi sisipan humor pada mata pelajaran lain.

KEPUSTAKAAN

- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anonimus. *Kurikulum SD Negeri 3 Pekanbaru*. Tahun 2012 / 2013, Pekanbaru
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimayanti. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Deli Siska Yuli, 2012, *Meningkatkan Minat Membaca melalui Penerapan Strategi Anekdote Pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madsah Ibitdaiyyah Swasta Hubbullah Pekanbaru*: Skripsi UIN
- Hamzah b. Uno. 2011. *Profesi kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helmiati, dkk. 2010. *Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas, dkk*. Pekanbaru: Zanafah Publishing
- Kusnadi, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran IPS*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau.
- Lusi, 2009, *Meningkatkan Motivasi Belajar Membaca yang Benar dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pujian dan Hadiah pada Siswa Kelas I SD Negeri 028 Ganting Kecamatan Salo*: Skripsi UIN
- Mohamad Surya. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Made Wena. 2011. *Psikologi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh Uzer Usman. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya

- Nedi Efendi. 2011. *Penerapan Strategi Motivastional Design Of Intruction untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 059 Pulau Rambai Kecamatan Kampar*: Skripsi UIN
- Ngalim Purwanto. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Nursalim. 2011. *Pendalaman Materi Bahasa Indonesia*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Oemar Hamalik. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar* Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Puji Santoso, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto. 2011. *Statitik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tohirin. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan* Bandung : Kencana