

**PENGARUH PENERAPAN METODE *SENSE OF HUMOR* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII
SMP UNISMUH MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh
MUHAMAAD SYAWAL
NIM 10536 4531 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor. Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) 866132 Fax. (0411) 860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **MUHAMMAD SYAWAL**, NIM **10536 4531 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 003 Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 16 Januari 2018 M / 29 Rabiul Akhir 1439 H, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

14 Jumadil Awal 1439 H
Makassar, 31 Januari 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** 
2. Ketua : **Erwin Akh, M.Pd., Ph.D.** 
3. Sekretaris : **Dr. Khaerudin, M.Pd.** 
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Awi Dassa, M.Si.** 
 2. **Andi Mulawakkan Firdaus, S.Pd., M.Pd.** 
 3. **Dr. Baharullah, M.Pd.** 
 4. **Dr. Agustan S., M.Pd.** 

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akh, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) 866132 Fax. (0411) 860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Sense of Humor* terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII
SMP Unismuh Makassar

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD SYAWAL

NIM : 10536 4531 13

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah ditujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.


Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Nurdin Arsyad, M.Pd.


Dr. Agustan S., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Ketua Prodi
Pendidikan Matematika

Mukhlis, S.Pd., M. Pd.
NBM : 955 732

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **MUHAMMAD SYAWAL**
NIM : 10536 4531 13
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dengan Judul : **Pengaruh Penerapan Metode *Sense Of Humor* Terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII
SMP UNISMUH Makassar**

Dengan ini menyatakan Perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti yang tertera pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 09 Oktober 2017

Yang Membuat Perjanjian

MUHAMMAD SYAWAL
NIM. 10536 4531 13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Tulislah apa yang anda pikirkan
Jangan pikirkan apa yang anda tulis
Karena sesungguhnya tulisan akan abadi
Maka menulislah agar kalian di kenal dunia
Dan membacalah agar kalian mengenal dunia.*

**Semangat.....itulah yang menjadi pegangan saya
Kupersembahkan karya ini teruntuk:**

**Dia.....,
Dia adalah semangat saya
Dia adalah motivator saya
Dia adalah dia yang selalu ada untuk saya
Kedua orangtuaku,**

Ibu.....,

Ini kupersembahkan untukmu

Karya kecil yang ku goreskan dengan penuh cinta dan kasih sayangmu

Tak ada suara, senyum dan semangat

Itulah yang kurasakan saat ini

Niat dan cinta tulus

kugoreskan pena kecil ini hanya untukmu

ayah.....,

ini ku persembahkan untukmu

saudaraku.....,

ini ku persembahkan untukmu

**karya nyata yang ku goreskan dengan pena kecil dengan dukungan
semangat dan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan karya ini hanya
untukmu ibu, ayah, dan saudaraku**

ABSTRAK

Muhammad Syawal. 2017. *Pengaruh penerapan metode sense of humor terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nurdin dan Pembimbing II Agustan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *sense of humor* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol dengan desain penelitian *The One Group Pretest and Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan “sampel total” yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar sebanyak 22 orang siswa yang terdiri dari siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes untuk melihat hasil belajar siswa, lembar angket untuk mengetahui motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan metode *sense of humor* adalah 78,55 dengan standar deviasi 11,480. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa 19 siswa (86,4%) telah mencapai ketuntasan individu dan ini berarti bahwa ketuntasan klasikal telah tercapai. (2) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *sense of humor* dimana nilai rata-rata *gain* ternormalisasi yaitu 0,74 dan pada umumnya berada pada kategori tinggi. (3) Rata-rata persentase motivasi siswa yaitu 82%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *sense of humor* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar.

Kata kunci : Metode Sense Of Humor, Motivasi, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Sense Of Humor* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Unismuh Makassar” dapat diselesaikan. Shalawat dan salam atas Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabat, handai taulan dan umatnya yang senantiasa mengikuti tuntunan Qur'an dan sunnahnya.

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini bukan tanpa hambatan. Namun berkat motivasi, dukungan dan bantuan berbagai pihak, segala hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis hanturkan kepada orang tuaku tercinta, segala pengorbanan, pengertian, kepercayaan, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan berkahnya kepada kita semua.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan sebagai Penasehat Akademik yang telah membimbing selama perkuliahan.

3. Bapak Mukhlis, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Ma'rup, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Bapak Prof. Dr. H. Nurdin Arsyad, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberi arahan, petunjuk, dan motivasi serta koreksi dalam penyusunan proposal sampai skripsi.
6. Bapak Dr. Agustan S , S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberi arahan, petunjuk, dan motivasi serta koreksi dalam penyusunan proposal sampai skripsi.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan banyak ilmu dan berbagi pengalaman selama penulis menimba ilmu di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
8. Bapak prof. Dr. Irwan Akib, M. Pd Kepala SMP UNISMUH Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Bapak Akbar, S.Pd., Guru Bidang Studi Matematika dan selaku observer yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian tersebut.
10. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf tata usaha SMA Tridharma MKGR Makassar yang telah memberikan bantuan dan petunjuk selama ini.
11. Sahabat-sahabatku dan rekan-rekan seperjuangan, terima kasih atas dukungan, kerjasama dan motivasi yang telah kita bagi bersama.

12. Serta semua pihak yang tidak sempat dituliskan satu persatu yang telah memberikan bantuannya kepada penulis secara langsung maupun tidak langsung, semoga menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi diri penulis. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan dari berbagai pihak yang sempat membaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pembelajaran Matematika	7
2. <i>Sense of humor</i>	12
3. Motivasi Belajar	20
4. Hasil Belajar	26
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	30
C. Definisi Operasional Variabel & Perlakuan	30
D. Instrumen Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38

	B. Pembahasan	48
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	69
	A. Simpulan	51
	B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Kategori Standar Ketuntasan Siswa	33
3.3 Kualifikasi Gain Ternormalisasi	34
3.4 Kriteria Skor Hasil Angket Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika	36
4.1 Statistik Skor Hasil Tes Kemampuan Awal (<i>Pretest</i>) siswa Sebelum diterapkan metode <i>sense of humor</i>	40
4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Tes Siswa sebelum Diterapkan Metode <i>Sense Of Humor</i>	40
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes siswa sebelum diterapkan Metode <i>sense of humor</i>	41
4.4 Deskripsi Skor Hasil (<i>Posttest</i>) Matematika setelah diterapkan Metode <i>sense of humor</i>	42
4.5 Distribusi dan Persentase Skor Hasil (<i>Posttest</i>) matematika setelah Diterapkan metode <i>sense of humor</i>	42
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Setelah diterapkan metode <i>sense of humor</i>	43
4.7 Statistik skor gain hasil belajar matematika sebelum dan setelah Penerapan metode <i>sense of humor</i>	44
4.8 Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa setelah Penerapan Metode <i>Sense Of Humor</i>	45
4.9 Deskripsi Motivasi Siswa setelah Penerapan Metode <i>Sense of humor</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

- A.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian
- A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- A.3 Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lampiran B

- B.1 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar
- B.2 Tes Hasil Belajar
- B.3 Alternatif Jawaban dan Penskoran

Lampiran C

- C.1 Daftar Hadir Siswa
- C.2 Lembar angket motivasi Siswa

Lampiran D

- D.1 Daftar Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *Gain*
- D.2 Hasil Analisis *Pretest*, *Posttest*, dan *Gain* Melalui Program SPSS
- D.3 Hasil Analisis Motivasi Siswa

Lampiran E

- E.1 Lembar Jawaban *Pretest* dan *Posttest*
- E.2 Lembar Hasil Angket Motivasi Siswa

Lampiran F

- F.1 Dokumentasi
- F.2 Persuratan
- F.3 Validasi
- F.4 Power Point

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak biasa menjadi biasa, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan (Trianto, 2009:1). Dari pendidikan akan dilahirkan manusia-manusia yang berkualitas yang sangat dibutuhkan dalam pembangunan. Oleh karena itu tidak heran jika pendidikan selalu memperoleh perhatian, penangana dan prioritas utama dari pemerintah, pengelola pendidikan, masyarakat, dan keluarga. Pada dasarnya pendidikan dapat berlangsung ditiga tempat yaitu keluarga, masyarakat dan sekolah. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Proses pendidikan dan pengajaran di sekolah berlangsung interaksi guru dan siswa yang merupakan kegiatan paling pokok. Jadi, proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Kondisi ketika sedang mengajar di depan kelas, terjadi dua proses yang terpadu yaitu proses belajar mengajar. Seorang pengajar dapat mengartikan belajar sebagai kegiatan pengumpulan fakta atau juga dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses penerapan prinsip. Slameto (Djamarah, 2011:13) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses

usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Uno (2011:23) mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu dari mata pelajaran pokok dalam sistem pendidikan di Indonesia yaitu matematika. Mengingat pentingnya matematika maka setiap peserta didik diharapkan aktif dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Pembelajaran matematika mempunyai pandangan yang berbeda untuk setiap peserta didik. Ada yang memandang matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan dan ada yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit. Realita dilapangan menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemampuan belajar matematika hal tersebut karena matematika bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep sehingga siswa jenuh. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ada beberapa komponen penyebab siswa kesulitan dalam belajar matematika yaitu (1) Metode pembelajaran yang di gunakan guru menggunakan metode ceramah; (2) materi tentang soal matematika kurang bisa dipahami dan visualisasikan maksud dari soalnya; (3) kesulitan belajar dan turun minat belajar; (4) kurangnya media pembelajaran baru dan inovatif dalam pembelajaran matematika; (5) strategi pembelajaran yang digunakan mebuat siswa tegang dalam pembelajaran.

Selain itu, konsentrasi siswa yang biasa terpecah dengan kegiatan yang tidak mendukung dengan proses pembelajaran seperti, bercerita dengan teman sebangkunya mengenai hal yang yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran ataupun bermain *Hand Phone* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan pembelajran kurang efektif khususnya di kelas VII SMP UNISMUH Makassar. Hal ini diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh fahrul guru mata pelajaran matematika.

Dalam proses belajar mengajar di SMP UNISMUH Makassar, guru tidak menggunakan berbagai variasi metode dalam proses pembelajaran sehingga proses kegiatan belajar mengajar, menjadi sangat membosankan. Selain itu, guru sering mengambil jalan pintas dalam mengatasi persoalan di kelas, yaitu menggunakan otoritasnya yang besar sebagai guru, sambil mencoba mengklasifikasi siswa mereka dengan hukuman dan penghargaan yang sering kali bersifat penanganan sementara terhadap kasus-kasus yang menimpa siswa, dan juga masih banyak siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas khususnya di kelas VII.

Keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika akan berhasil dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Dalam pembelajaran sebaiknya guru memberdayakan metode pembelajaran yang bervariasi serta sesuai dengan materi yang ingin di pelajari. Menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di kelas menjadi tantangan terbesar bagi guru. Merubah sikap siswa menjadi positif terhadap pembelajaran membutuhkan strategi

pembelajaran yang menarik bagi siswa, memotivasi mereka belajar, memberikan rasa aman untuk belajar, dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang tidak membosankan sekaligus dapat meningkatkan kebermaknaan pada peserta didik merupakan suatu tujuan yang diharapkan oleh siswa. Menyenangkan bagi siswa dapat melahirkan sikap positif terhadap pembelajaran dan kebermaknaan dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep belajar.

Suasana belajar mengajar yang menyenangkan akan membuat siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat pembelajaran. Seorang guru bertanggung jawab untuk mengkomunikasikan dan menentukan jenis lingkungan psikososial dalam kelas, dan humor adalah salah satu cara yang digunakan untuk menunaikan tanggung jawab tersebut. Penting bagi guru untuk menggunakan humor dalam kelas agar suasana pembelajaran tidak monoton dan tidak kaku. Suasana kelas yang tidak kaku akan membuat siswa senang belajar di kelas.

Untuk mengamati, merasakan, atau mengungkapkan humor, seseorang memerlukan *sense of humor*. Begitupun halnya dengan seorang guru. *Sense of humor* guru merupakan kemampuan seorang guru dalam mengapresiasi, menciptakan, dan mengungkapkan kelucuan serta tertawa dalam menjalankan tugasnya tanpa mengakibatkan individu lain terluka secara fisik maupun psikis. Guru yang memiliki *sense of humor* akan membuat kelas menjadi menarik.

Kristiandi, dalam skripsinya dengan judul “Hubungan Persepsi Siswa Terhadap *Sense of Humor* Guru dengan Motivasi Belajar di Kelas VII Internasional Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Medan”. Penelitian mengkaji tentang *sense of humor*, pada penelitian tersebut aspek yang diteliti yaitu motivasi belajar. Pada

penelitian ini *sense of humor* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka dari itu mengangkat *sense of humor* sebagai salahsatu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMP UNISMUH Makassar yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematika, maka peneliti menggunakan metode *sense of humor* sebagai metode pembelajaran. Peneliti dan guru berkolabolator mengadakan penelitian pada siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar yang berbentuk penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Sense Of Humor* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP UNISMUH Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah apakah pembelajaran matematika berpengaruh dengan penerapan metode *sense of humor* pada siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar? Adapun pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan masalah utama adalah :

1. Bagaimana hasil balajar matematika siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar setelah di terapkan metode *sense of humor* ?
2. Bagaimana Motivasi siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar selama di terapkan Metode *sense of humor*?
3. Apakah pembelajaran matematika setelah diterapkan mretode *sense of humor* motivasi siswa mencapai minimum 70% ?

4. Apakah penerapan metode *sense of humor* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *sense of humor* pada siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar, ditinjau dari aspek:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar setelah di terapkan metode *sense of humor*
2. Untuk mengetahui motivasi siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar selama diterapkan metode *sense of humor*
3. Untuk mengetahui pembelajaran matematika setelah diterapkan metode *sense of humor* motivasi siswa mencapai minimum 70%
4. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *sense of humor* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar

D. Mamfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat memotivasi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih metode pembelajaran yang sesuai.
- b. Bagi siswa, dengan metode pembelajaran *sense of humor* mampu memotivasi siswa untuk belajar dan lebih aktif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit (Amri, 2010:66). Pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika yang mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai cara penyelesaian. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya.

Menurut Erman (2003:14) bahwa dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Melalui pengamatan terhadap contoh-contoh dan bukan contoh diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep. Selanjutnya dengan abstraksi ini, siswa dilatih untuk membuat perkiraan, terkaan, atau kecenderungan berdasarkan kepada pengalaman atau pengetahuan yang

dikembangkan melalui contoh-contoh khusus (generalisasi). Di dalam proses penalarannya dikembangkan pola pikir induktif maupun deduktif. Tindak lanjut dari pembelajaran matematika diharapkan agar para siswa memahami penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam dunia kerja, dan dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran matematika ada beberapa teknik pembelajaran yang sering di terapkan (Erman, 2003:11) yaitu :

1. Pembelajaran langsung

Dengan pembelajaran langsung. Seorang pendidik menyadari bahwa materi pembelajaran yang di ajarkan bukanlah sesuatu yang konkret melainkan sebuah pembelajaran yang abstrak yang menuntut banyak pemahaman bagi peserta didik.

2. *Problem solving*

Pembelajaran matematika yang berorientasi pada pada problem solving atau pemecahan masalah. Disini seorang pendidik memberikan tugas kepada peserta didiknya untuk memecahkan soal pembelajaran matematika yang di berikan.

3. Pembelajaran kooperatif

Teknik pembelajaran yang lebih menekankan pada kerjasama yang terjalin antar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran matematika.

4. Pembelajaran kontekstual

Pembelajaran ini merupakan sebuah teknik atau cara pembelajaran yang berbasis pada konteks. Artinya seorang pendidik menjelaskan pembelajaran matematika yang sesuai dengan konteks yang dialami para peserta didik.

Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan. Menurut Turney (1973) yang dikutip oleh Mulyasa, (2006:22) diuraikan delapan keterampilan agar tercipta suasana pembelajaran yang kreatif, profesional, dan menyenangkan, meliputi :

1) Keterampilan bertanya

Setiap tahap pembelajaran guru dituntut untuk mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan yang diajukan guru akan menentukan kualitas jawaban peserta didik.

2) Memberi penguatan

Penguatan (*reinforcement*) merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Penguatan dapat dilakukan secara verbal dan nonverbal, dengan prinsip kehangatan, keantusiasan, kebermanaknaan, dan menghindari penggunaan respon yang negatif.

3) Mengadakan variasi

Mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

4) Menjelaskan

Menjelaskan adalah mendeskripsikan secara lisan tentang sesuatu benda, keadaan, fakta dan data sesuai dengan waktu dan hukum-hukum yang berlaku. Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Oleh sebab itu ketrampilan menjelaskan perlu ditingkatkan agar dapat mencapai hasil yang optimal.

5) Membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal, agar mereka memusatkan diri sepenuhnya pada pelajaran yang akan disajikan. Menutup pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengakhiri kegiatan pembelajaran.

6) Membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah. Hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi adalah memuastkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik diskusi, memperluas masalah atau urun pendapat,

menganalisis pandangan peserta didik, meningkatkan partisipasi peserta didik, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan menutup diskusi.

7) Mengelola kelas

Pengelolaan kelas merupakan ketrampilan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran. Beberapa prinsip dalam pengelolaan kelas adalah kehangatan dan keantusiasan, tantangan, bervariasi, luwes, penekanan pada hal-hal positif, dan penanaman disiplin diri.

8) Mengajar kelompok kecil dan perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap peserta didik, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa berupa interaksi edukatif, penanaman sikap dan nilai pada diri siswa, dimana siswa terlibat secara optimal, sedangkan guru berperan sebagai perencana (*designer*), pelaksana (*implementer*), dan penilai (*elevator*). Matematika adalah ilmu tentang bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep; berhubungan dengan ide, proses dan penalaran serta mempunyai ciri yaitu memiliki objek kejadian yang abstrak, berpola pikir deduktif dan konsisten; yang terbagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Dari pengertian pembelajaran dan matematika tersebut maka dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan berupa interaksi edukatif yang berhubungan dengan bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep; ide, proses dan penalaran serta mempunyai ciri yaitu memiliki objek kejadian yang abstrak, berpola pikir deduktif dan konsisten; yang terbagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri; selain interaksi edukatif juga penanaman sikap dan nilai pada diri siswa; dimana siswa terlibat secara optimal dan guru berperan sebagai perencana (*designer*), pelaksana (*implementer*), dan penilai (*elevator*).

2. Sense Of Humor

Martin menjelaskan (Muharwati, 2008:15) bahwa istilah humor muncul pada abad ke 18, seiring dengan dimulainya masa pendekatan humanistik. Istilah humor digunakan untuk membedakan perilaku tertawa yang disebabkan dengan hal-hal yang kurang positif. Leung (2004) mengartikan humor adalah stimulus yang mengundang reflek tertawa. Menurut May humor berfungsi sebagai pemelihara *sense of self*, yaitu cara sehat yang dilakukan seseorang untuk merasakan jarak antara dirinya dengan masalah, cara untuk menghindarkan diri dari masalah dan memandang masalah dari sudut pandang berbeda. Pendapat May ini serupa dengan pendapat O'connel yang mengatakan bahwa melalui humor seseorang dapat menjauhkan diri dari situasi yang mengancam dan memandang masalah dari sudut pandang kelucuannya untuk mengurangi kecemasan dan rasa tak berdaya. Peran humor yang positif membantu orang-orang untuk menangani stres, membangun dan memelihara hubungan yang suportif dan mempertahankan kondisi hidup yang terus (Kristiandi, 2009:37).

J. P Chaplin mengartikan humor menjadi dua arti. Pertama, sikap menyenangkan, ramah tamah, baik hati, dan sopan santun. Kedua, seberang sekresi atau pengeluaran zat kelenjar atau sekresi organik. Adapun Sarlito mendefinisikan humor sebagai segala sesuatu (keadaan, perbuatan, perkataan) yang bisa menimbulkan kesan lucu sehingga memancing reaksi tawa. Sedangkan dalam Wikipedia menjelaskan *humour or humor is the tendency of particular cognitive experiences to provoke laughter and provide amusement* atau humor adalah kecenderungan pengalaman kognitif tertentu untuk memprovokasi tawa dan memberikan hiburan (Sulaiman, 2007:23).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa humor adalah suatu stimulus yang dianggap lucu dan cenderung mengundang reflek tertawa, walaupun tidak semua mengatakan bahwa sesuatu itu lucu.

a) Dimensi Humor

Menurut Deshefy (Kristiandi,2009:37) humor terbagi atas 4 dimensi, yaitu:

1) *Survival Humor*

Humor ini digunakan ketika seseorang atau sekelompok orang harus beradaptasi pada kondisi yang jarang dihadapi, ekstrim, atau yang mengandung ancaman.

2) *Bonding Humor*

Humor ini digunakan untuk membentuk ikatan/hubungan diantara individu, atau untuk membangun hubungan.

3) *Celebratory Humor*

Humor ini digunakan ketika mengalami sukacita atau kesenangan dan ingin membaginya dengan orang lain.

4) *Coping Humor*

Humor ini digunakan untuk mengatur situasi atau kejadian mengancam yang menciptakan stress, ketegangan dan ambigu. *Coping humor* dibagi atas humor yang menghalangi, humor jarak dan humor pertahanan.

Sedangkan menurut Thorson (Kristiandi, 2009:41), *sense of humor* memiliki 4 dimensi yang terkandung didalamnya. Berikut ini adalah keempat dimensi tersebut:

1) *Humor Production*

Humor production merupakan suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang lucu dan/atau membuat sesuatu disekitarnya terlihat lucu.

2) *Humor Appreciation*

Suatu perasaan yang ada dalam diri seseorang dimana seseorang tersebut mau menghargai setiap humor atau kelucuan yang ada disekitarnya.

3) *Coping Humor*

Kemampuan seseorang untuk meredakan ketegangan atau masalah yang terjadi dalam dirinya dengan menggunakan humor sebagai sarana.

4) *Humor Tolerance*

Dimensi ini merupakan sikap seseorang dalam menyikapi humor yang ada disekitarnya.

b) **Fungsi Humor**

Humor berperan dalam kehidupan sehari-hari hal ini dapat dilihat dari fungsi yang diberikan humor. Nilsen (Kristiandi, 2009:38) membagi humor menjadi empat fungsi, yaitu:

1) Fungsi Fisiologik

Humor dan bermain dapat mengalihkan susunan kimia internal seseorang dan mempunyai akibat yang sangat besar terhadap sistem tubuh seseorang.

2) Fungsi Psikologik

Humor efektif menolong seseorang menghadapi kesukaran. Kemampuan untuk melihat humor dalam suatu situasi merupakan salah satu yang dapat digunakan untuk mengatasi krisis dalam hidup, sebagai perlindungan terhadap perubahan dan ketidakpastian.

3) Fungsi Pendidikan

Humor dan tertawa menyiapkan seseorang lebih waspada, otak digunakan dan mata bersinar. Oleh karena itu humor dan tertawa merupakan alat belajar yang paling penting. Selain itu humor merupakan alat yang sangat efektif untuk membawa seseorang agar mendengarkan pembicaraan dan merupakan alat persuasi yang baik.

4) Fungsi Sosial

Humor tidak saja dapat digunakan untuk mengikat seseorang atau kelompok yang disukai tetapi juga dapat menjauhkan seseorang dari orang atau kelompok yang tidak disukai.

Sedangkan Menurut Sujoko (Ronaldo, 2011) humor dapat berfungsi untuk:

- 1) Untuk melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan;
- 2) Humor dapat menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar;
- 3) Humor dapat mengajar orang melihat persoalan dari berbagai sudut;
- 4) Humor dapat menghibur;
- 5) Humor dapat melancarkan pikiran;

- 6) Humor dapat membuat orang mentolerir sesuatu;
- 7) Humor dapat membuat orang memahami soal pelik.

Di sisi lain, humor juga berfungsi untuk menghilangkan kecemasan sekaligus alat kontrol sosial. Sedangkan menurut Caprio (Zulkarnain, 2009:50), menyatakan bahwa humor yang identik dengan senyum dapat membuat orang lebih merasa enak. Humor bisa melepaskan orang dari rasa tertekan, membuat otot-otot wajah terasa rileks, dan membuat jiwa seseorang menjadi lebih hidup. Sejumlah pakar mengatakan bahwa humor bukan semata-mata berisi lelucon konyol yang diikuti tawa terpingkal-pingkal. Tetapi humor lebih merupakan suatu cara melihat, bereaksi dan berinteraksi terhadap dunia. Bahkan keahlian dalam mengemas humor menjadi ciri utama bagi mereka yang sukses, kreatif, dan sehat.

c) Pengertian *Sense of Humor*

Untuk dapat mengamati, merasakan atau mengungkapkan humor seseorang harus memiliki *sense of humor*. *Sense of humor* adalah sesuatu yang bersifat universal yaitu konsep dari berbagai bidang yang mempunyai banyak definisi. *The American Heritage Dictionary* mendefinisikan *sense of humor* sebagai kemampuan untuk mengamati, menikmati dan mengekspresikan apa yang lucu. Selanjutnya Martin mendefinisikan *sense of humor* sebagai kebiasaan individu yang berbeda-beda pada setiap perilaku, pengalaman, perasaan, kesenangan, sikap, kemampuan untuk menghubungkan sesuatu hal dengan kesenangan, tertawa, bercanda dan sebagainya (Kristiandi, 2009:40).

Hartanti (Parman, 2013:3) mendefinisikan *sense of humor* sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan humor sebagai cara menyelesaikan

masalah, keterampilan menciptakan humor, kemampuan menghargai atau menanggapi humor.

Sense of humor berbeda pada setiap orang dan dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pengetahuan, latar belakang sosial budaya, sehingga tidak tergantung pada stimulus luar saja. *Sense of humor* juga merupakan faktor internal untuk menciptakan ataupun menghargai suatu humor tanpa stimulasi dari luar. Akan tetapi faktor internal ini lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal (Rahaju, 2003:10).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *sense of humor* adalah kemampuan seseorang untuk mengapresiasi, menciptakan dan mengekspresikan humor untuk mengundang perasaan senang kepada orang lain.

d) Aspek-aspek *Sense of Humor*

Aspek-aspek *Sense of Humor* menurut Thorson (Muharwati, 2014:18), antara lain:

- 1) Menciptakan humor yaitu, membuat, menghasilkan humor dari buah pikiran sendiri, bukan sekedar mencontoh atau meniru.
- 2) Mengatasi masalah dengan humor yaitu, penggunaan humor sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah yang menimpa diri seorang individu.
- 3) Penghargaan terhadap humor yaitu, memberikan perhatian lebih terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan humor.
- 4) Sikap menyenangi humor yaitu, menerima segala sesuatu yang berhubungan dengan humor.

e) **Waktu dan teknik menggunakan humor**

Penentuan waktu yang tepat untuk menyampaikan yang dan humor penting agar sisipan humor yang digunakan lebih efektif. Sedangkan cara yang ditempuh untuk menyisipkan humor perlu dipilih supaya penyampainnya dapat disesuaikan dengan jenis humor dan situasi kelas. Menurut Darmansyah (2010:179) berdasarkan pengalaman yang diperoleh dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan metode humor, waktu yang tepat untuk menggunakan humor dalam pembelajaran dibagi menjadi 3 kesempatan yaitu;

1) Pertemuan awal yang mengesankan

Pada pertemuan pertama seorang guru mencitrakan dirinya sebagai orang yang tidak pemaarah, mudah diajak bicara, tidak mudah tersinggung, mau mendengar dan menerima saran dari siswa. Artinya, guru mampu membawa peserta didiknya ke suasana yang betul-betul bebas hambatan dalam interaksinya serta lakukan komunikasi yang menyentuh hati siswa dengan membicarakan hal-hal yang sifatnya belum berhubungan langsung dengan pelajaran. Satu kali pertemuan pertama dihabiskan untuk hal yang sederhana, lucu-lucu, tetapi menyentuh.

2) Jeda strategis

Jeda strategis adalah jeda sejenak (kurang lebih 3-5 menit) dalam proses pembelajaran setelah proses pembelajaran selama priode waktu 25-30 menit. Jeda strategi diperlukan untuk mengembalikan konsentrasi peserta didik ketika kondisinya mulai mengalami penurunan.

3) Humor menutup pembelajaran

Menutup pembelajaran dengan suasana menyenangkan adalah sebuah keharusan. Mengakhiri pembelajaran dengan suasana senang membuat peserta didik tidak memiliki beban dalam menghadapi pertemuan berikutnya. Bahkan, dalam kondisi tertentu peserta didik menjadi sangat antusias dalam menunggu pembelajaran berikutnya dengan penuh harapan.

3. Motivasi Belajar

a. Motivasi

Motivasi adalah ‘pendorongan’ yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu. Menurut Oemar Hamalik motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Echole Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Mc Donald “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*” (Aji, 2011:19). Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mengantisipasi tercapainya tujuan. Dari pengertian tersebut, motivasi mengandung tiga elemen penting (Aji, 2011:19), yaitu :

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.

- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa “*feeling*” afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan.

Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Motivasi menurut Nana didefinisikan sebagai kekuatan yang menunjuk suatu dalam diri individu dan mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan untuk mencapai sesuatu tujuan. Oemar (Aji, 2011:20) menyatakan bahwa motivasi ada 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Motivasi ini timbul tanpa pengaruh luar. Motivasi yang berasal dari dalam dapat berupa: keinginan untuk berhasil, keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keinginan untuk trampil serta keinginan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar atau motivasi yang timbul dari pengaruh luar. Motivasi yang berasal dari luar berupa: adanya keinginan memperoleh penghargaan, adanya persaingan antar teman dan adanya dorongan dari guru.

Sardiman (Aji, 2011:21) juga mengartikan Motivasi merupakan 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 mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Menurut Oemar (Aji, 2011:21), ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar siswa di sekolah diantaranya yaitu memberi nilai-nilai, hadiah, saingan/kompetisi, kerja kelompok, pujian dan film pendidikan. Motivasi juga timbul karena adanya kebutuhan, tujuan yang ingin dicapai dan lingkungan.

Salah satu cara membangkitkan motivasi adalah dengan menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan yang mereka pelajari itu sangat diperlukan oleh mereka dalam rangka belajarnya. Sementara itu Sardiman (Aji, 2011:19) berpendapat bahwa menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Motivasi memiliki peran dalam menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang kuat baik dari dalam diri seseorang maupun dorongan dari luar diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkahlakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.

b. Motivasi Belajar

Menurut W.S. Winkel (Aji, 2011:22) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah kepada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Ada beberapa ciri orang yang memiliki motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (Aji, 2011:23). yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Senang mencari dan memecahkan bermacam-macam masalah (Cepat bosan pada hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Dapat mempertahankan pendapatnya (Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu kalau sudah yakin akan sesuatu).

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru, pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi menurut Oemar Hamalik (Aji, 2011:25) fungsi motivasi itu adalah:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar
- b. Sebagai *pengarah*, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan
- c. Sebagai *penggerak*, ia berfungsi sebagai mesin mobil. Besar-kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka motivasi belajar merupakan keseluruhan daya atau dorongan penggerak yang berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun yang berasal dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik) untuk menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kegiatan kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah kepada belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menurut Sudjana (2005: 5) pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Benyamin (Sudjana , 2010: 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek

berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah: 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Aplikasi, 4) Analisis, 5) Sintesis, 6) Evaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut. 1) *Receiving/ attending* (penerimaan), 2) *Responding* (jawaban), 3) *Valuing* (penilaian), 4) Organisasi, 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: 1) gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar; 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; 3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain; 4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan; 5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling

banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2005: 23). Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).

B. Kerangka Pikir

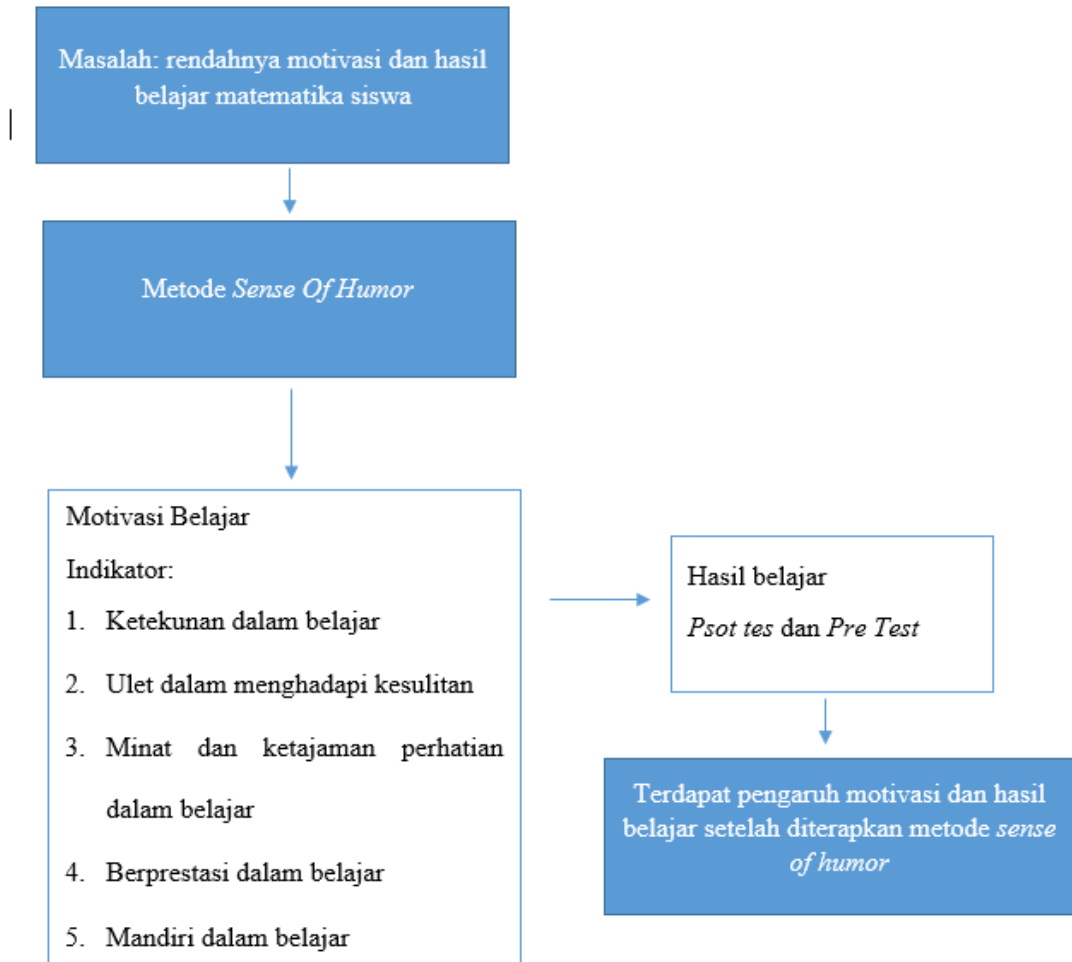
Matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep-konsep. Oleh karena itu diperlukan berbagai macam usaha yang harus dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar matematika. Usaha guru dalam membangkitkan motivasi belajar matematika adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan belajar matematika.

Dalam usaha membangkitkan motivasi belajar tidak cukup hanya mengandalkan kesadaran dari siswa itu sendiri, melainkan dari usaha seorang guru yang memiliki keinginan yang kuat untuk membangkitkan motivasi belajar. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar sehingga mencapai hasil yang memuaskan.

Dalam proses pembelajaran matematika, motivasi berperan penting sebagai daya penggerak siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar matematika akan terus rajin belajar, penuh semangat, tidak cepat bosan, dan selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin. Oleh karena itu, menjadi kewajiban para guru untuk melakukan usaha yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan berbagai macam usaha dalam membangkitkan motivasi belajar diharapkan guru dapat menarik minat siswa agar motivasinya semakin kuat dalam pelajaran matematika,

karena hasil pembelajaran akan memuaskan apabila didasari dengan adanya motivasi.

Berikut kerangka penelitian pembelajaran matematika melalui *sense of humor*.



Gambar 2 .1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka penelitian tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Hipotesis mayor

Terdapat pengaruh metode *sense of humor* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar.

Hipotesis mirror

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar setelah diterapkan metode *sense of humor* mencapai 72

$$\mathbf{H_0 : \mu \leq 71,99 \text{ melawan } H_1 : \mu > 71,99}$$

2. Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar setelah diterapkan metode *sense of humor* minimal berada pada kategori sedang

$$\mathbf{H_0 : \mu_g \leq 0,29 \text{ melawan } H_1 : \mu_g > 0,29}$$

3. Ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar setelah diterapkan metode *sense of humor* secara klasikal lebih besar dari atau sama dengan 70%

$$\mathbf{H_0 : \pi \leq 70 \text{ melawan } H_1 : \pi > 70}$$

4. Motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar minimal berada pada kategori Baik

$$\mathbf{H_0 : \pi \leq 70 \text{ melawan } H_1 : \pi > 70}$$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Metode *sense of humor* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2014:74) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Memperjelas pendapat tersebut penelitian eksperimen menurut Sukardi (2011:197) adalah metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat.

Penelitian eksperimen terbagi menjadi beberapa bentuk desain penelitian. Yusuf (2014:179-187), menyatakan bahwa beberapa bentuk desain penelitian eksperimen adalah *pre-experimental*, *true-experimental*, dan *quasi experimental* (quasi eksperimen) karena peneliti tidak mampu secara penuh mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. *Pre-experimental* dibagi menjadi tiga jenis yaitu *the one shot case study*, *the one group pretest-posttest design*, dan *the static group comparasi design*. Penelitian ini menggunakan jenis *the one grup pretest-posttest design*.

2. Desain Penelitian

Untuk desain Pre-Eksperimen *the one grup pretest-posttest design* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, sehingga dapat terlihat pengaruh yang diberikan dari penerapan metode *sense of humor* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Rancangan ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol), sedangkan proses penelitiannya dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu :

Pertama : Melaksanakan *pretest* untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan.

Kedua : Memberikan penerapan pendekatan realistik setting kooperatif (X)

Ketiga : Melakukan *posttest* untuk mengetahui keadaan variabel Y sesudah diberikan perlakuan

Bentuk Skema Desain Pre-Eksperimen *the one grup pretest-posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 : Desain Penelitian, Yusuf (2014:181)

Y₁	X	Y₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan

Y1 : Pretes

X : Perlakuan

Y2 : Postest

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel penelitian ini adalah penerapan metode *sense of humor*, hasil belajar dan motivasi siswa.

B. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII B3 SMP UNISMUH Makassar dengan jumlah siswa 22 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap dapat mewakili populasi dan diambil menggunakan teknik *sampling*. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling total*.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk mendapatkan pemahaman dan pengertian yang sama dari variabel-variabel dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional dari variabel-variabel tersebut:

1. Pembelajaran Matematika melalui *sense of humor* merupakan pembelajaran dengan menerapkan *strategi humor* dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

2. Hasil belajar matematika siswa adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai setelah di terapkan metode *sense of humor*. Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan.
3. Motivasi belajar matematika ialah peserta didik pada saat pembelajaran dengan diterapkannya metode *sense of humor* dengan memperhatikan beberapa ciri siswa yang memiliki motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (Aji, 2011:23). yaitu:
 - Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
 - Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
 - Senang mencari dan memecahkan bermacam-macam masalah (Cepat bosan pada hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
 - Lebih senang bekerja mandiri.
 - Dapat mempertahankan pendapatnya (Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu kalau sudah yakin akan sesuatu).

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data penelitian yang dapat menunjang sejumlah data yang diasumsikan dapat digunakan untuk menjawab

pertanyaan-pertanyaan dan menguji hipotesis penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar setelah diterapkan metode *sense of humor* pada pembelajaran matematika. Tes hasil belajar ini berbentuk soal *essay* berdasarkan materi himpunan yang telah diajarkan.

2. Motivasi belajar matematika

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, untuk memperoleh data motivasi belajar siswa dilakukan observasi dan angket dengan memperhatikan 8 indikator motivasi motivasi belajar yaitu

- a. Belajar Tekun dalam menghadapi tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat
- d. Senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas tugas rutin
- f. Dapat mempertahankan Pendapatnya
- g. Tidak mudah lepas dari yang diyakininya
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

1. Data tentang hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran, diambil dengan menggunakan tes hasil belajar matematika.
2. Data tentang motivasi siswa selama penelitian berlangsung diambil dengan menggunakan angket berdasarkan skala motivasi belajar.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis statistika deskriptif

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif yaitu analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran maka diperlukan analisis sebagai berikut;

a. Analisis Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil skor yang diperoleh siswa dari *pretest* dan *postes*. Data mengenai hasil belajar matematika siswa di gambarkan mengenai nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi, untuk mengkategorikan ketuntasan belajar siswa digunakan ketetapan sekolah yang dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 3.2 Kategori standar ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar

Tingkat penguasaan	Kategori ketutasan belajar
$\leq 71,99$	Tidak tuntas
$\geq 71,99$	Tuntas

Berdasarkan pada table siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 71,99 maka dapat dinyatakan tuntas dan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 71,99 maka siswa dinyatakan tidak tuntas. Kriteria siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan yakni 72.

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai nilai minimal KKM}}{\text{jumlah siswa}} 100\%$$

b. Analisis peningkatan hasil belajar

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gain (peningkatan) hasil belajar matematika siswa kelas eksperiment. Gain diperoleh dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar matematika siswa adalah gain ternormalisasi (ternormalisasi gain). Adapun rumus dari ternormalisasi gain adalah;

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks\ ideal} - S_{pre}}$$

Dengan

g : gain ternormalisasi

S_{post} : rata-rata skor akhir

S_{pre} : rata-rata skor awal

$S_{maks\ ideal}$: skor maksimum yang mungkin dicapai

Tabel 3.3 Klarifikasi normalisasi gain

Nilai gain ternormalisasi	Klasifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,29 \leq g \leq 0,69$	Sedang
$g \geq 0,69$	Tinggi

Sumber: *Jusmawati (Aswar, 2016: 20)*

c. Analisis motivasi belajar siswa

Data yang diperoleh dari motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang dilakukan oleh observer. Selanjutnya dihitung dalam bentuk persentase, dengan cara berikut:

$$x = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan :

x = skor per individu

a = skor yang diperoleh

b = skor maksimal

Setelah dihitung skor per individu siswa lalu ditentukan rata-rata motivasi semua siswa untuk mengetahui tingkat motivasi secara keseluruhan satu kelas dengan cara :

$$\bar{x} = \frac{\sum n}{m} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Rata-rata motivasi siswa dalam satu kelas

n = Jumlah persentase skor individu

m = persentase skor maksimal

persentase skor hasil angket motivasi siswa dianalisis sesuai dengan kriteria yang diadaptasi dari pedoman penilaian (Sahara, 2014:6) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Persentase untuk Skor Hasil Angket Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika

Persentase Yang Diperoleh	Keterangan
$80\% \leq x < 100$	Baik sekali
$70\% \leq x < 80\%$	Baik
$55\% \leq x < 70\%$	Cukup Baik
$40\% \leq x < 55\%$	Kurang Baik
$25\% \leq x < 40\%$	Tidak Baik

3. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal jika nilai p pada uji *kolmogorov-smirnov* lebih besar dari taraf signifikan. Adapun kriteria pengujian yaitu :

- 1) Nilai probabilitas $< 0,05$ distribusi adalah tidak normal (tidak simetris)
- 2) Nilai probabilitas $\geq 0,05$, distribusi adalah normal (simetris).

b. Pengujian hipotesis

Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut maka pengujian dilakukan dengan menggunakan *one sampel t-test*. Adapun pengujian hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1) $H_0: \mu \leq 71,99$ melawan $H_1: \mu > 71,99$

Dimana μ = parameter nilai rata-rata hasil belajar siswa kriteria pengujiannya yaitu tolak H_0 jika nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai $> 71,99$ dan terima H_0 jika nilai rata-rata siswa mencapai $\leq 71,99$

2) $H_0: \mu_g \leq 0,29$ melawan $H_1: \mu_g > 0,29$.

Dimana μ_g = parameter skor rata-rata gain ternormalisasi pada peningkatan hasil belajar yaitu tolak H_0 jika nilai $> 0,29$ dan terima H_0 jika rata-rata gain $\leq 0,29$.

3) $H_0: \pi \leq 85$ melawan $H_1: \pi > 85$

Dimana π = parameter proporsi ketuntasan siswa kriteria pengujiannya yaitu tolak H_0 jika nilai ketuntasan klasikal siswa mencapai > 70 dan terima H_1 jika nilai ketuntasan klasikal siswa mencapai ≤ 70

4) $H_0: \pi \leq 70$ melawan $H_1: \pi > 70$

Dimana μ = parameter proporsi motivasi belajar siswa kriteria pengujiannya yaitu tolak H_0 jika rata-rata motivasi belajar siswa mencapai > 70 dan terima H_1 jika motivasi belajar siswa mencapai ≤ 70

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Unismuh Makassar selama 4 kali pertemuan, dimana pertemuan pertama diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, 2 pertemuan berikutnya dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *sense of humor* dan pertemuan terakhir diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Berikut ini dijelaskan tentang hasil analisis statistik deskriptif dari data yang telah dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian.

a. Deskripsi Hasil Belajar Matematika

Data hasil tes siswa sebelum dan setelah diterapkan metode *sense of humor* pada siswa kelas VIIB 3 SMP Unismuh Makassar disajikan secara lengkap pada lampiran.

1) Deskripsi Hasil Tes Siswa Sebelum Penerapan Metode *sense of humor*

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai *pretest* yang diberikan pada siswa secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Tes Matematika Siswa Sebelum Diterapkan Metode *sense of humor*

Statistik	Nilai statistic
Sampel	22
Skor ideal	100
Skor tertinggi	60
Skor terendah	0
Rentang skor	60
Rata-rata skor	20,82
Varians	182,537
Standar deviasi	13,511

Pada tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *pretest* siswa sebelum proses pembelajaran dengan metode *sense of humor* adalah 20,82 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai siswa dengan nilai varians 182, 537 dan standar deviasi 13,511. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 0 sampai dengan skor tertinggi 60 dengan rentang skor 60. Jika hasil belajar matematika siswa di kelompokkan dalam lima kategori yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti pada tabel 4.2 berikut

Tabel 4.2 Distribusi Dan Persentase Skor Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Metode *sense of humor*

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0-54	Sangat rendah	21	95,5
2	55-78	Rendah	1	0,5
3	79-85	Tinggi	-	-
4	86-100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah				100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, terlihat bahwa 95,5% siswa kelas VII B3 yang diberi *pretest* memperoleh nilai pada rentang 0 – 54 atau berada pada kategori sangat

rendah, 0,5% yang memperoleh nilai pada rentang 55 – 78 atau berada pada kategori rendah, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori, tinggi, dan sangat tinggi. Dengan demikian hasil tes matematika siswa sebelum diterapkan metode *sense of humor* masih tergolong sangat rendah.

Selanjutnya data hasil tes siswa sebelum diterapkan metode *sense of humor* yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Metode *sense of humor*

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq x < 72$	Tidak Tuntas	22	100
$72 \leq x \leq 100$	Tuntas	0	0
Jumlah		30	100

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil tes siswa sebelum diterapkan metode *sense of humor* masih dalam kategori tidak tuntas, baik secara individual maupun klasikal. Hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 72.

1) Deskripsi Hasil Tes Siswa Setelah Penerapan Metode *sense of humor*

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai *posttest* yang diberikan pada siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Tes Matematika Siswa Setelah Diterapkan Metode *sense of humor*

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	22
Skor ideal	100
Skor tertinggi	99
Skor terendah	50
Rentang skor	49
Rata-rata skor	78,55
Varians	137,784
Standar deviasi	11,480

Pada tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *posttest* siswa setelah proses pembelajaran dengan metode *sense of humor* adalah 78,55 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai siswa dengan varians 137,784 dan standar deviasi 11,480. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 50 sampai dengan skor tertinggi 99 dengan rentang skor 49. Jika hasil belajar matematika siswa di kelompokkan dalam lima kategori yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Distribusi Dan Persentase Skor Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Metode *sense of humor*

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0-54	Sangat rendah	2	9,0
2	55-78	Rendah	8	36,4
3	79-85	Tinggi	6	27,3
4	86-100	Sangat Tinggi	6	27,3
Jumlah				100

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.6 ditunjukkan bahwa hasil tes siswa setelah penerapan metode *sense of humor* dari 22 orang siswa, terdapat 2 siswa atau 9 % yang mendapat nilai sangat rendah, dan 8 orang siswa atau 36,4% yang mendapat nilai rendah, 6 siswa atau 27,3% dari keseluruhan siswa yang nilainya berada pada kategori tinggi, 6 siswa atau 27,3% dari keseluruhan siswa yang nilainya berada pada kategori sangat tinggi. Jika rata-rata skor hasil *posttest* siswa yaitu 78,55 dikonversi ke dalam empat kategori, maka rata-rata skor hasil *posttest* siswa kelas VII B3 Unismuh Makassar setelah diterapkan metode *sense of humor* berada pada kategori Tinggi.

Selanjutnya data hasil tes siswa setelah diterapkan metode *sense of humor* yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Metode *sense of humor*

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq x < 72$	Tidak Tuntas	3	13,6
$72 \leq x \leq 100$	Tuntas	19	86,4
Jumlah		22	100

Pada tabel 4.6 diatas ditunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mencapai nilai ≥ 72 adalah 19 siswa atau 86,4% dari jumlah seluruh siswa dan dinyatakan tuntas secara individual. Sementara 3 siswa lainnya atau 13,6% siswa dari jumlah keseluruhan siswa memperoleh nilai < 72 atau dinyatakan tidak tuntas secara individual. Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang

ditetapkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII B3 Unismuh Makassar dinyatakan tuntas secara klasikal.

2) Deskripsi Normalized Gain atau Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Penerapan Metode *sense of humor*

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Statistik Skor Gain Hasil Belajar Matematika Setelah Diterapkan Metode *Sense Of Humor*

Statistik	Nilai statistic
Sampel	22
Skor ideal	1,00
Skor tertinggi	0,98
Skor terendah	0,50
Rentang skor	0,48
Rata-rata skor	0,7413
Varians	0,012
Standar deviasi	0,10899

Pada tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata gain sebelum dan setelah proses pembelajaran dengan metode *sense of humor* adalah 0,7413 dari skor ideal 1,00 yang mungkin dicapai siswa dengan varians 1,012 dan standar deviasi 0,10899. Dari skor terendah 0,50 sampai dengan skor tertinggi 0,98 dengan rentang skor 0,48. Untuk melihat persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Diterapkan Metode *sense of humor*

Nilai Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
$g \geq 0,70$	Tinggi	17	77,3%
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	5	22,7%
$g < 0,30$	Rendah	0	0%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dapat dilihat bahwa ada 17 siswa atau 77,3% dari keseluruhan siswa yang nilai gainnya $\geq 0,70$ yang artinya peningkatan hasil belajarnya berada pada kategori tinggi dan 5 siswa atau 22,7% yang nilai gainnya berada pada interval $0,30 \leq g < 0,70$ yang artinya peningkatan hasil belajarnya berada pada kategori sedang. Dari tabel 4.8 juga dapat diketahui bahwa tidak ada siswa yang nilai gainnya $< 0,30$ atau peningkatan hasil belajarnya berada pada kategori rendah. Jika rata-rata gain ternormalisasi siswa sebesar 0,73 dikonversi ke dalam 3 kategori di atas, maka rata-rata gain ternormalisasi siswa berada pada interval $g \geq 0,70$. Itu artinya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar setelah diterapkan metode *sense of humor* umumnya berada pada kategori tinggi.

b. Deskripsi Hasil Pengamatan motivasi Siswa selama Kegiatan Pembelajaran

Kriteria keberhasilan metode *sense of humor* memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa. Berdasarkan lampiran D.3, dapat dilihat dari rata-rata angket motivasi siswa untuk pertanyaan positif yang Sangat Setuju (SS) 43,2 % , Setuju (S) 51,6%, Tidak Setuju (TS) 7,2% dan sangat tidak setuju (STS) 3,15%. Berdasarkan persentase skor hasil angket motivasi siswa dianalisis sesuai dengan kriteria yang

diadaptasi dari pedoman penilaian siswa (Sahara, 2014:6) mencapai 72.7% dan berada pada kategori baik sekali dan 27.3% berada pada kategori baik. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa metode *sense of humor* berpengaruh terhadap motivasi siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar. Yang disajikan secara lengkap (ampiran D.3).

Tabel 4.9 deskriptif motivasi siswa setelah penerapan metode *sense of humor*

No	Persentase Yang Diperoleh	Keterangan	Frekuensi	Persentase
	$80\% \leq x < 100$	Baik sekali	16	72,7%
	$70\% \leq x < 80\%$	Baik	6	27,3%
	$55\% \leq x < 70\%$	Cukup Baik	0	0%
	$40\% \leq x < 55\%$	Kurang Baik	0	0%
	$25\% \leq x < 40\%$	Tidak Baik	0	0%
Jumlah			22	100%

2. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada Bab III. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah rata-rata skor hasil belajar siswa (*pretest-posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika $P_{value} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika $P_{value} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

Dengan menggunakan bantuan program komputer dengan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 23 dengan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil analisis skor rata-rata untuk *pretest* menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,097 >$

0,05 dan skor rata-rata untuk *posttest* menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,180 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* dan *posttest* termasuk kategori normal. Untuk data selengkapnya dapat dilihat (lampiran D.3)

b. Pengujian Hipotesis

- 1) Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan diterapkan metode *sense of humor* dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu \leq 71,99 \text{ melawan } H_1: \mu > 71,99$$

Keterangan: μ = skor rata-rata hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis SPSS (lampiran D.3) dengan menggunakan taraf signifikan 5%, tampak bahwa Nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05$ rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar melalui penerapan metode *sense of humor* lebih dari 71,9. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni rata-rata hasil belajar *posttest* siswa kelas VII B3 SMP Uismuh Makassar lebih dari nilai KKM.

- 2) Rata-rata *gain* ternormalisasi siswa setelah di ajar dengan menggunakan metode *sense of humor* dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_g \leq 0,29 \text{ melawan } H_1: \mu_g > 0,29$$

Keterangan:

μ_g = Parameter skor rata-rata *gain* ternormalisasi

Berdasarkan hasil analisis didapatkan hasil bahwa nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa rata-rata *gain* ternormalisasi pada siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar lebih dari 0,29. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni *gain* ternormalisasi hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi.

- 3) Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan penerapan metode *sense of humor* secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \pi \leq 70 \text{ melawan } H_1: \pi > 70$$

Keterangan : π = parameter ketuntasan belajar secara klasikal

Pengujian ketuntasan klasikal siswa dilakukan dengan menggunakan uji proporsi. Untuk uji proporsi dengan menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh $Z_{tabel} = 1,64$, berarti H_0 diterima jika $Z_{hitung} < 1,64$. Karena diperoleh nilai $Z_{hitung} = 0,125$ maka H_1 diterima, artinya proporsi siswa yang mencapai kriteria ketuntasan lebih dari 85 % dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes.

- 4) Persentase motivasi siswa terhadap penerapan metode *sense of humor* Secara statistik dapat dituliskan sebagai berikut:

$$H_0: \pi \leq 0.70 \text{ melawan } H_1: \pi > 0.70$$

Keterangan:

π = Parameter motivasi siswa

Berdasarkan hasil analisis (Lampiran D.3), didapatkan hasil siswa yang merespons positif 70% setelah melalui proses pembelajaran melalui penerapan metode *sense*

of humor. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan penerapan metode *sense of humor* berpengaruh terhadap motivasi siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

a. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif tentang motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan metode *sense of humor*. akan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

a) Hasil Belajar Matematika Sebelum Penerapan Metode *sense of humor*

Hasil analisis data hasil belajar matematika siswa sebelum pembelajaran melalui penerapan metode *sense of humor* menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau 100% siswa tidak mencapai KKM. Dengan kata lain, hasil belajar siswa sebelum pembelajaran melalui penerapan metode *sense of humor* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

b) Hasil Belajar Matematika Setelah Penerapan Metode *Sense Of Humor*

Hasil analisis data hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan metode *sense of humor* berada pada kategori tinggi yaitu dengan skor rata-rata 78,55 dari 22 siswa, terdapat 3 siswa yang tidak mencapai ketuntasan individu atau 13,6% dan terdapat 19 siswa yang telah mencapai ketuntasan individu atau 86,4%. Ini berarti siswa di kelas VII B3 SMP Negeri Unismuh Makassar mencapai ketuntasan secara klasikal karena ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 70% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah tersebut.

2. Motivasi Siswa

Hasil pengamatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode *Sense of humor* pada siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar menunjukkan bahwa perolehan rata-rata persentasi motivasi siswa yaitu sebanyak 82% Dengan demikian penerapan metode *Sense of humor* masuk dalam kriteria sangat baik dalam pembelajaran matematika.

a. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Hasil analisis statistika inferensial yang dimaksudkan adalah pembahasan terhadap hasil pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Hasil analisis statistika inferensial menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *Pretest* dan *Posttest* telah berdistribusi dengan normal karena nilai $p > \alpha = 0,05$ (Lampiran D.2)

Karena data berdistribusi normal maka memenuhi kriteria untuk digunakannya *uji-t* untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan *uji-t one sample test* dengan sebelumnya melakukan *Normalized gain* pada data *Pretest* dan *Posttest*. Pengujian *Normalized gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan *uji-t one sample test* dengan sebelumnya melakukan *Normalized gain* pada data *Pretest* dan data *Posttest*. (Lampiran D.2) telah diperoleh nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa “terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan *metode sense of humor* siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar dimana nilai gainnya lebih dari 0,29”.

Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode *sense of humor* sebanyak 19 siswa dari jumlah keseluruhan siswa 22 orang secara klasikal lebih dari 71,9% didapatkan hasil 82%, yang berarti bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan *metode sense of humor* tuntas secara klasikal.

Dari hasil analisis statistika deskriptif dan statistika inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian pustaka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “pembelajaran matematika melalui metode *sense of humor* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar”.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika setelah penerapan metode *sense of humor* siswa kelas VII B3 Unismuh Makassar yang ditinjau dari motivasi dan hasil belajar matematika siswa, selama pembelajaran, terlaksana dengan baik:

1. Hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran matematika melalui penerapan metode *sense of humor* termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 78,55 dari skor ideal 100 dan standar deviasi 11,480. Hasil ini juga menunjukkan bahwa terdapat 19 orang siswa atau 86,4% yang mencapai KKM dan 3 orang siswa atau 13,6% yang tidak mencapai KKM (mendapat skor dibawah 72) dan nilai gain ternormalisasi sebesar 0,73 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan dari hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran melalui metode *sense of humor* tuntas secara klasikal yaitu $\geq 70\%$ dan juga telah memenuhi kriteria tuntas atau H_1 diterima.
2. Motivasi siswa setelah diterapkan metode *sense of humor* yang memeberika respon dari angket berada pada kategori sangat baik yaitu interval $80\% \leq x < 100\%$

3. Rata-rata persentase motivasi siswa yang diharapkan meningkat dengan pembelajaran metode *sense of humor* yaitu telah memenuhi kriteria yang diperoleh hasil rata-rata persentase siswa 82%.
4. Motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII B3 SMP Unismuh Makassar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *sense of humor* mengalami peningkatan baik dari motivasi siswa yang berada pada interval $80\% \leq x < 100\%$ itu berarti berada pada kategori sangat baik dan untuk hasil belajar matematika siswa kelas VII B3 yang tidak tuntas hanya 3 orang (13,6%) dan yang tuntas 19 orang (86,4%) ini berarti siswa dinyatakan tuntas secara klasikal dalam pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat menggunakan metode *sense of humor* dalam proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika.
2. Kepada guru, diharapkan lebih teliti dalam menyampaikan sebuah masalah dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar penerapan metode *sense of humor* dapat berlangsung lebih baik.
3. Kepada siswa, diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran sehingga hasil belajar semakin meningkat.

4. Kepada peneliti lain, diharapkan agar mengalokasikan waktu lebih banyak agar hasil yang didapatkan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afatih. (2005, Oktober 12). <https://afatih.wordpress.com/2005/10/12/perlunya-sense-of-humor-dalam-kehidupan-kita/>. Dipetik Maret 15, 2017, dari wordpress: <https://afatih.wordpress.com/2005/10/12/perlunya-sense-of-humor-dalam-kehidupan-kita/>
- Aji, Tapantoko (2011). Penggunaan metode *mind map* (peta pikiran) Untuk meningkatkan kanmotivasi belajar siswa Dalam pembelajaran matematika Siswa kelas viii smp negeri 4 depok. Tesis. Yogyakarta:FMIPA UNY
- Aswar, Agusetiawan. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Pada Siswa Kelas X MIA₃ SMA Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: UNISMUH
- Darmayansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta:Bumi Aksara
- Dimiyanti. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Emzir. (2012). *Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kristiandi. (2009). *Hubungan Persepsi Sense of Humor Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. , Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Sumatera Utara.
- Leung. (2004). *American Journal of Psychotherapy. The Destructive Potential of Humor in Psychotherapy* , 127-131.
- Muharwati. (2014). hubungan *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas XI MA Negeri tiogo-blitar.dipetik juni 15,2017, dari <http://etheses.uinmalang.ac.id>

- Parman, R. (2013). Jurnal Online Psikologi. *Penyesuaian diri Laki-laki dan Perempuan Dengan Mengendalikan Variabel Sense of Humor* . 3.
- Rahaju, H. d. (2013). Indonesian Psychological Journal. *Peran Sense of Humor Pada Dampak Negative Kerja* .
- Rionaldo. (2011, Februari). *Dunia Humor*. Retrieved Maret 3, 2015, from wordpress: <http://xhumorx.wordpress.com/2011.02>
- Sahara, Ria & Kristiana dian. (2010). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL. Tesis: Ponorogo
- Sudjana, Nana. (2005). *penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: remaja rosdakarya
- Sugiono. (2014). Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. Bandung: Alfabed
- Sukardi. (2011). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukoco, A. S. (2014). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. "*Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hubungan Sense of Humor Dengan Stress Pada Mahasiswa Baru Fakultas Psikologi* , 3.
- Sulaiman. (2007). *Hubungan Antara Sense Of Humor Dengan Kebermaknaan Hidup Pada Masyarakat Betawi* . Fakultas Psikologi. Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Murni. 2013. metode penelitian (kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan). Jakarta :kencana prenda
- Zulkarnain. (2009). Sense of Humor dan Kecemasan Menghadapi Ujian Dikalangan Mahasiswa. *Majalah Kedokteran Nusantara* , 42.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
KELAS VII B3 SMP UNISMUH MAKASSAR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

No	Hari/Tanggal	Waktu	Topik	Keterangan
1	Rabu, 06 September 2017	09.00 – 11.00	Penyusaian Perangkat Pembelajaran Dengan Guru Mapel	Terlaksana
2	Sabtu, 09 September 2017	9.50 – 11.50	<i>Pretest</i>	Terlaksana
3	Rabu, 13 September 2017	09.00 – 11.00	Menyajikan Data Dalam Bentuk Tabel dan Mengelompokkan Kedalam Bentuk Himpunan dan Bukan Himpunan	Terlaksana
4	Sabtu, 16 September 2017	09.50 – 11.50	Membuat Data Himpunan dan Bukan Himpunan	Terlaksana
5	Rabu, 20 September 2017	09.00 – 11.00	<i>Posttest</i>	Terlaksana

KISI - KISI TES HASIL BELAJAR

PRETEST - POSTTEST

Satuan Pendidikan : SMP Unismuh Makassar

Kelas/Semester : VII/I

Materi : Himpunan

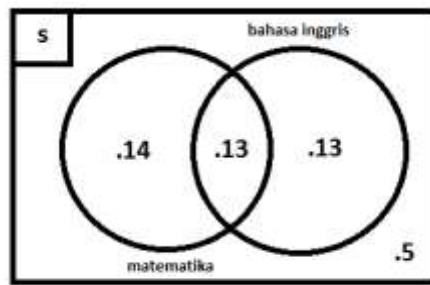
Jumlah Soal : 2 Nomor

Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Soal	Skor Maksimal
Himpunan	• Membaca sajian data serta memberi nama himpunan objek	1a & 1b	10
	• Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait dengan himpunan	2	30

ALTERNATIF JAWABAN DAN PENSKORAN

No	Jawaban	Skor
1	<p>Berilah Nama Himpunan Dari Objek Berikut</p> <p>a. Kambing, Sapi, Kerbau, Rusa, Banteng, Kijang</p> <p>b. September, Oktober, November, Desember</p> <p><i>Penyelesaian</i></p> <p>a. Merupakan Himpunan { } Hewan Berkaki Empat</p> <p>b. Merupakan Himpunan { } Bulan</p>	<p>5</p> <p>5</p>
	Total	10
2	<p>Siswa kelas 7 SMP Unismuh adalah 45. tiap-tiap siswa memilih dua jenis pelajaran yang mereka sukai. diketahui ada 27 siswa yang menyukai pelajaran Matematika dan 26 siswa menyukai pelajaran Bahasa Inggris. Sementara siswa yang tidak menyukai kedua pelajaran tersebut ada 5 orang. Tentukanlah banyaknya siswa yang menyukai pelajaran bahasa inggris dan matematika serta gambarlah diagram venn-nya.</p> <p><i>Penyelesaian</i></p> <p>Kita cari terlebih dahulu jumlah siswa yang menyukai kedua pelajaran tersebut:</p> $n\{A \cap B\} = (n\{A\} + n\{B\}) - (n\{S\} - n\{X\})$ $n\{A \cap B\} = (27 + 26) - (45 - 5)$ $n\{A \cap B\} = 13$ <p>Maka dapat disimpulkan bahwa:</p> <p>Siswa yang menyukai matematika saja = $27 - 13 = 14$ siswa</p> <p>Siswa yang menyukai bahasa inggris saja = $26 - 13 = 13$ siswa</p>	<p>5</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>10</p>

Maka gambar diagram venn-nya adalah:



Total

30

DAFTAR HADIR SISWA
KELAS VII B3 SMP UNISMUH MAKASSAR

NO	NAMA	L/P	PERTEMUAN			
			1	2	3	4
1	A.MUH. AMMAR DZAKY	L	√	√	√	√
2	ABDUL MUZAWWIR HADI	L	√	√	√	√
3	ACHMAD HAQQI DANUARTA	L	√	√	√	√
4	AGISTNY IMRAN MACAKKA	L	√	√	√	√
5	HARUN AR RASYID	L	√	√	√	√
6	MUH. ALHABIBI S	L	√	√	√	√
7	MUH. ATILAH UTAMA	L	√	√	√	√
8	MUH. FADHLAN AL FARABY TAUFIQ	L	√	√	√	√
9	MUH. FADLAN M	L	√	√	√	√
10	MUH. FAIRUL ZUL JAMAL	L	√	√	√	√
11	MUH. IZHARUL HAQ. S	L	√	√	√	√
12	MUH. KHAIRUL NUR HIDAYAT	L	√	√	√	√
13	MUH. YUSUF FAUZAN	L	√	√	√	√
14	MUHAMMAD ATHALLARIQ MILWAN	L	√	√	√	√
15	MUHAMMAD FARHAN FAUZAN	L	√	√	√	√
16	MUHAMMAD FARIZ MUDZAKKIR IMRAN	L	√	√	√	√
17	MUHAMMAD PUTRA AKBAR	L	√	√	√	√
18	MUHAMMAD RAIHAN HARDIAN	L	√	√	√	√
19	MUHAMMAD RIDWAN	L	√	√	√	√
20	MUHAMMAD RISGAN E	L	√	√	√	√
21	MUHAMMAD YASSER	L	√	√	√	√
22	RIF'AT FARUQ MUHAMMAD	L	√	√	√	√

HASIL ANALISIS ANGGKET MOTIVASI SISWA

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban (persentase) %			
		SS	S	TS	STS
Positif					
1	Saya mengerjakan tugas Matematika dengan sungguh sungguh.	56%	44%	0%	0%
2	Saya menyelesaikan tugas Matematika dengan tepat waktu.	22%	67%	11%	0%
3	Setiap ada tugas Matematika saya langsung mengerjakannya.	28%	72%	0%	0%
Rata-rata		35.3%	61%	3.7%	0%
Negatif					
4	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan soal atau tugas tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang akan saya peroleh.	22%	22%	22%	34%
5	Saya tidak serius dalam mengerjakan soal maupun tugas yang diberikan oleh guru.	11%	22%	17%	5%
Rata-rata		16.5%	22%	19.5%	39%
Positif					
6	Jika nilai Matematika saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.	60%	40%	0%	0%
8	Saya akan merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal Matematika dengan memperoleh nilai baik.	67%	33%	0%	0%
10	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya.	56%	33%	11%	0%
Rata-rata		61%	35.3%	3.7%	0%
Negatif					
7	Jika nilai Matematika saya jelek , saya tidak mau belajar lagi.	11%	5%	6%	78%
9	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak akan mengerjakannya	0%	6%	44%	50%
Rata-rata		5.5%	5.5%	25%	64%
Positif					
11	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik	50%	50%	0%	0%
15	saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.	11%	78%	5%	6%

13	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	25%	25%	25%	25%
Rata-rata		28.7%	51%	10%	10.3%
Negatif					
14	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami.	0%	0%	71%	29%
12	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan.	6%	0%	23%	71%
Rata-rata		3%	0%	47%	50%
Positif					
16	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas Matematika yang diberikan oleh guru	5%	78%	17%	0%
20	Saya tidak pernah mencontoh jawaban milik teman karena saya percaya dengan jawaban saya.	33%	50%	11%	6%
18	Saya dapat menyelesaikan tugas Matematika dengan kemampuan saya sendiri.	39%	56%	5%	0%
19	Saya lebih senang mengerjakan tugas Matematika bersama dengan teman.	61%	28%	11%	0%
Rata-rata		34.5%	53%	11%	1.5%
Negatif					
17	Dalam mengerjakan tugas maupun soal Matematika saya mencontoh milik teman.	0%	6%	72%	22%
Rata-rata		0%	6%	72%	22%
Positif					
21	Saya senang belajar Matematika karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara.	53%	41%	6%	0%
23	Saya senang belajar Matematika karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran.	72%	17%	5%	6%
24	Saya senang belajar Matematika karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok	45%	33%	11%	11%
Rata-rata		56.7%	30.3%	7.3%	5.7%
Negatif					
22	Menurut saya kegiatan belajar Matematika membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah saja.	5%	6%	39%	50%
25	Saya merasa bosan dalam belajar Matematika karena pada saat pembelajaran hanya mencatat saja.	0%	6%	71%	23%
Rata-rata		2.5%	6%	55%	36.5%

Positif					
26	Saya selalu memberikan pendapat saat diskusi.	44%	50%	0%	6%
27	Jika ada pendapat yang berbeda, maka saya akan menanggapi.	11%	78%	11%	0%
29	Saya berusaha untuk mempertahankan pendapat saya saat diskusi.	12%	75%	13%	0%
Rata-rata		22.3%	67.7%	8%	2%
Negatif					
28	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi.	0%	0%	33%	67%
30	Saya selalu gugup ketika sedang berpendapat di depan teman.	6%	11%	39%	44%
Rata-rata		3%	5.5%	24%	55.5%
Positif					
31	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman.	28%	61%	0%	11%
35	Setiap saya mengerjakan soal Matematika, saya mempunyai target nilai minimal tertinggi di atas rata-rata karena saya yakin dapat mengerjakan seluruh soalnya dengan benar.	53%	41%	6%	0%
34	Saya yakin dapat memperoleh nilai terbaik karena tugas Matematika saya kerjakan dengan baik.	60%	33%	7%	0%
Rata-rata		47%	45%	4.3%	3.7%
Negatif					
32	Jika jawaban saya berbeda dengan teman maka saya akan mengganti jawaban saya sehingga sama dengan jawaban teman.	7%	0%	60%	33%
33	Saya selalu ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan	11%	11%	50%	28%
Rata-rata		9%	5.5%	55%	30.5%
Positif					
37	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.	22%	72%	0%	6%
38	Apabila dalam buku ada soal yang belum dikerjakan maka saya akan mengerjakannya	18%	59%	23%	0%
39	Saya mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas yang saya kerjakan.	17%	78%	5%	0%
Rata-rata		60%	69.7%	9.3%	2%
Negatif					
40	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah dari pada yang sulit	17%	33%	39%	11%
Rata-Rata		17%	33%	39%	11%

ANALISIS DESKRIPTIF DAN INFERENSIAL MELALUI PROGRAM SPSS

1. Analisis Deskriptif

Pretest, Posttest, dan Gain

		Statistics		
		Pretest	Posttest	Gain
N	Valid	22	22	22
	Missing	0	0	0
Mean		20,82	78,55	,7413
Std. Error of Mean		2,880	2,447	,02324
Median		20,00 ^a	78,60 ^a	,7245 ^a
Mode		13 ^b	79 ^b	,83
Std. Deviation		13,511	11,480	,10899
Variance		182,537	131,784	,012
Range		60	49	,48
Minimum		0	50	,50
Maximum		60	99	,98
Sum		458	1728	16,31

		Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	9,1	9,1	9,1
	7	1	4,5	4,5	13,6
	10	1	4,5	4,5	18,2
	13	3	13,6	13,6	31,8
	15	1	4,5	4,5	36,4
	17	1	4,5	4,5	40,9
	18	1	4,5	4,5	45,5
	20	2	9,1	9,1	54,5
	21	1	4,5	4,5	59,1
	23	3	13,6	13,6	72,7
	26	1	4,5	4,5	77,3

	27	1	4,5	4,5	81,8
	29	1	4,5	4,5	86,4
	40	2	9,1	9,1	95,5
	60	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4,5	4,5	4,5
	54	1	4,5	4,5	9,1
	70	1	4,5	4,5	13,6
	73	2	9,1	9,1	22,7
	74	1	4,5	4,5	27,3
	75	1	4,5	4,5	31,8
	76	1	4,5	4,5	36,4
	77	2	9,1	9,1	45,5
	79	3	13,6	13,6	59,1
	80	1	4,5	4,5	63,6
	81	1	4,5	4,5	68,2
	83	1	4,5	4,5	72,7
	87	3	13,6	13,6	86,4
	90	1	4,5	4,5	90,9
	98	1	4,5	4,5	95,5
	99	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

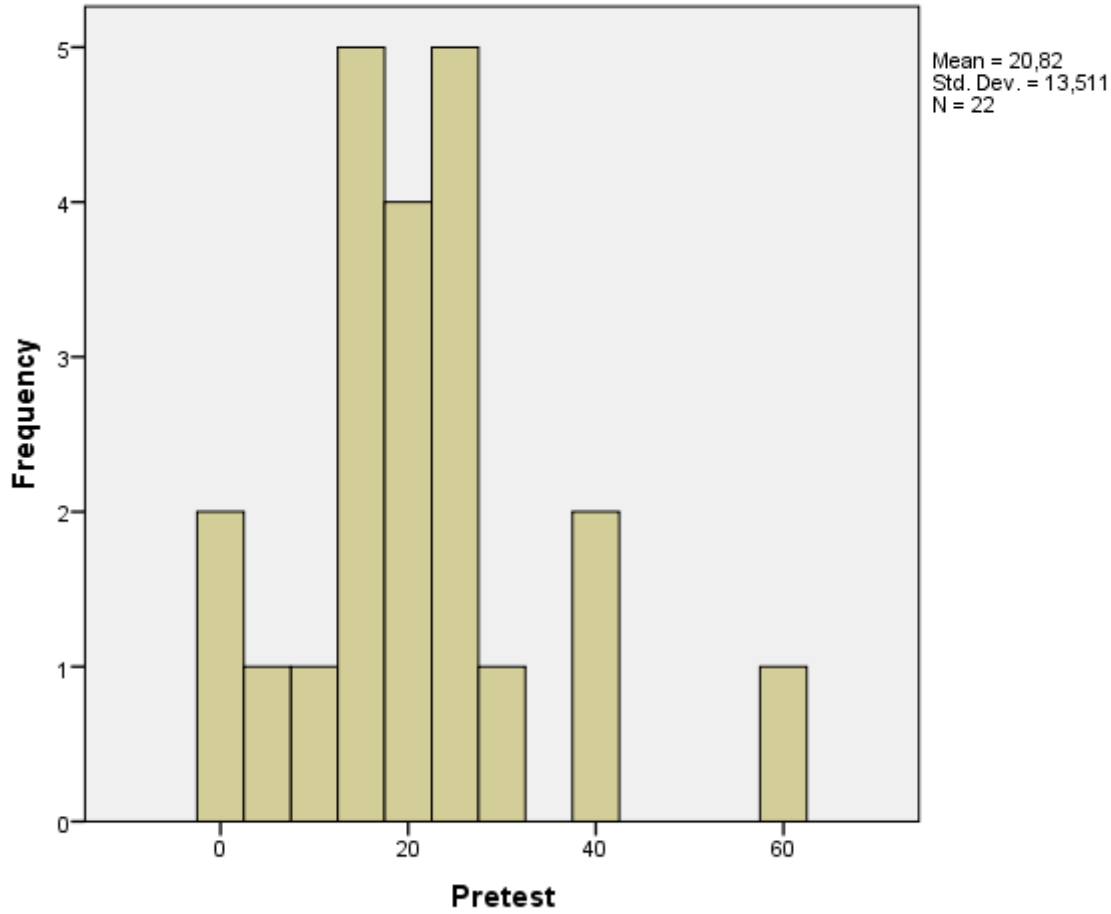
Gain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	,50	1	4,5	4,5	4,5
	,54	1	4,5	4,5	9,1
	,66	1	4,5	4,5	13,6
	,69	1	4,5	4,5	18,2

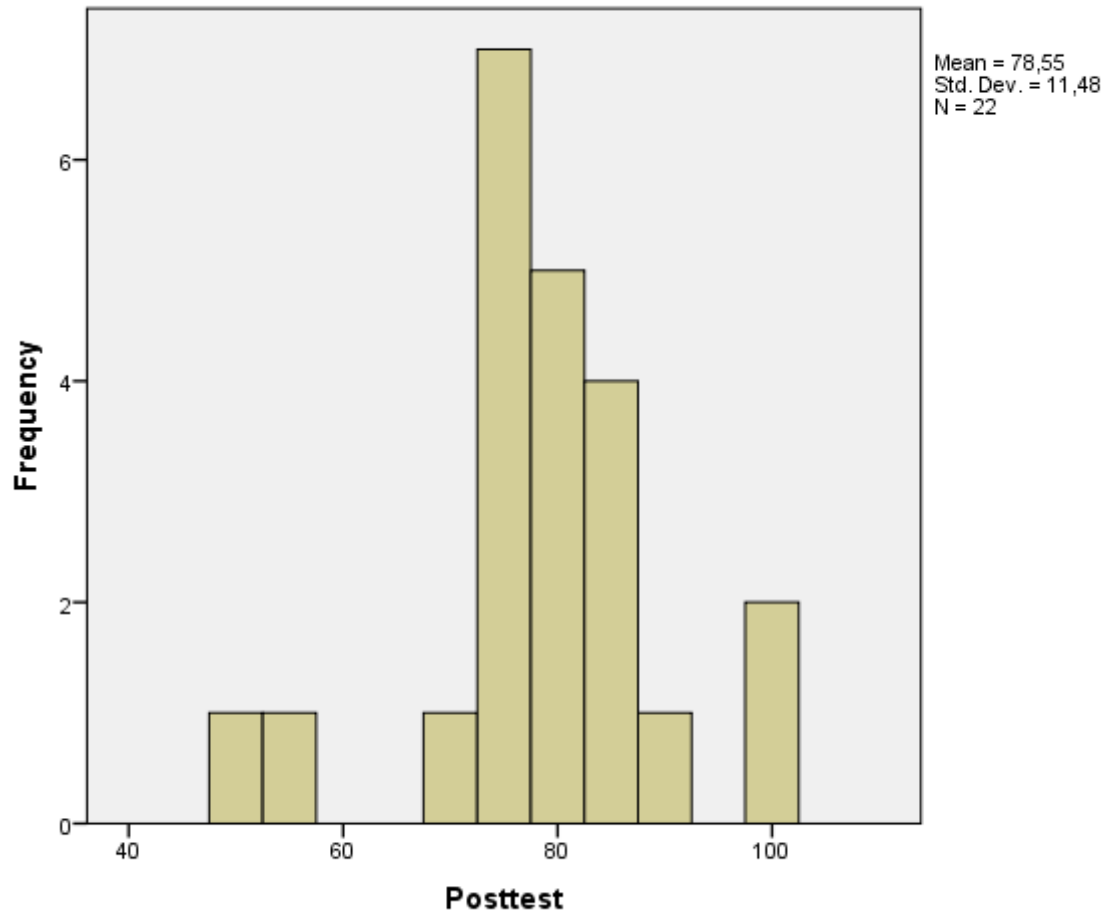
,70	1	4,5	4,5	22,7
,71	1	4,5	4,5	27,3
,71	1	4,5	4,5	31,8
,71	1	4,5	4,5	36,4
,71	1	4,5	4,5	40,9
,72	1	4,5	4,5	45,5
,72	1	4,5	4,5	50,0
,73	1	4,5	4,5	54,5
,74	1	4,5	4,5	59,1
,74	1	4,5	4,5	63,6
,75	1	4,5	4,5	68,2
,75	1	4,5	4,5	72,7
,78	1	4,5	4,5	77,3
,82	1	4,5	4,5	81,8
,83	2	9,1	9,1	90,9
,97	1	4,5	4,5	95,5
,98	1	4,5	4,5	100,0
Total	22	100,0	100,0	

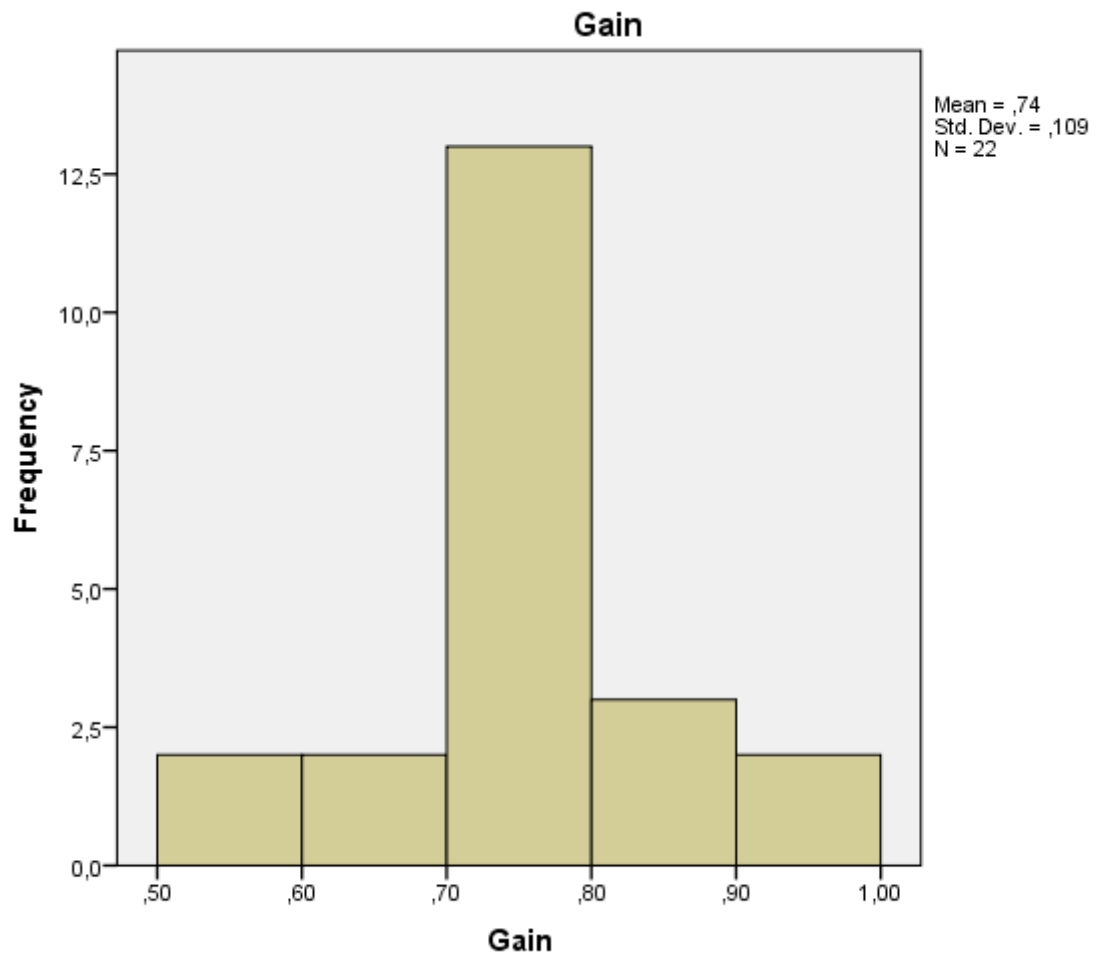
Histogram

Pretest



Posttest





2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	22	100,0%	0	0,0%	22	100,0%
Posttest	22	100,0%	0	0,0%	22	100,0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,163	22	,132	,920	22	,078
Posttest	,178	22	,067	,922	22	,084

b. Uji T

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	22	20,82	13,511	2,880
Posttest	22	78,55	11,480	2,447
Gain	22	,7413	,10899	,02324

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	7,227	21	,000	20,818	14,83	26,81
Posttest	32,092	21	,000	78,545	73,46	83,64
Gain	31,901	21	,000	,74126	,6929	,7896

c. Uji Gain

$$N_S = \frac{\text{skor rata - rata posttest} - \text{skor rata - rata pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor rata - rata pretest}}$$

$$= \frac{78.55 - 20.82}{100 - 20.82}$$

$$= \frac{57.73}{79.18}$$

$$= 0,73$$

RIWAYAT HIDUP



Pria yang menyukai warna biru dan putih ini lahir di Ujung Pandang 24 Februari 1996. Sejak waktu itulah ibu saya Andi Nuriana dan bapak saya Sirajuddin memberikan saya nama Muhammad Syawal. Anak ketiga dari empat bersaudara, memiliki harapan menjadi seorang pendidik untuk mencerdaskan generasi bangsa dan saya menemukan salah satu universitas swasta di Sulawesi Selatan yang akan mewujudkan mimpi dan harapan saya sebagai pendidik yang profesional yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Matematika. Tahun 2013 saya menuntut ilmu di kampus ini dengan modal semangat dan ikhlas dan saya dipertemukan dengan suatu lembaga yang mampu mengasah potensi yang saya miliki yaitu LKIM-PENA, lembaga ini mengartikan saya berproses dari hal menemukan jati diri saya, mengembangkan potensi yang saya miliki, dan membuktikan kepada mereka bahwa kampus biru bisa bersaing dengan kampus negeri. Tahun 2018 merupakan tahun harapan saya menjadi sarjana kini terwujud dan berselang waktu satu minggu mimpi saya menjadi pendidik alhamdulillah mulai terwujud karena saya yakin semuanya ini tidak lepas dari doa orang tua saya. Terimakasih untuk mereka yang selalu *mensupport* saya sampai saat ini.

Karena proses tidak akan mengkhianati hasil

Kerja keras, Kerja Cerdas, Kerja Ikhlas, SUKSES,...