



COMEDY SEBAGAI APERSEPSI DALAM PEMBELAJARAN

Abdul Rahman Prasetyo¹, Nila Rahmawati², Lisa Sidyawati³

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang

²Program Studi Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang

³Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang

Email: prasetyo.fs@um.ac.id, nilarahma92@gmail.com, lisasidyawati@gmail.com

Article History

Received: 29-04-2020

Accepted: 14-05-2020

Published: 20-05-2020

Keywords

Apersepsi Comedy,
Metode Pembelajaran
Comedy, Cerita berbasis
Comedy.

Abstrak

Hasil belajar dipengaruhi berbagai faktor. Salah satu faktor paling esensial adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar dapat dikelola dengan memberikan stimulus sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Stimulus dapat dimasukkan melalui pemberian apersepsi. Apersepsi yang memberikan dampak signifikan terhadap kesiapan belajar peserta didik adalah apersepsi yang dapat menggugah semangat dan motivasi belajar. Apersepsi hendaknya menarik untuk diperhatikan. Memberikan efek kejutan dan membawa keceriaan di dalam kelas. Hak untuk mengajar berada di tangan peserta didik, bukan pendidik. Apabila peserta didik rela untuk memberikan haknya kepada pendidik untuk mengajar, maka pendidik akan diterima peserta didiknya ketika proses belajar mengajar. *Comedy* merupakan salah satu materi yang dapat menarik perhatian setiap orang, tak terkecuali peserta didik. Pendidik yang humoris, dan mampu menyuguhkan joke akan lebih mudah diterima. Menyuguhkan humor dalam kegiatan pembelajaran dapat dipelajari melalui beberapa tahapan yang akan diuraikan dalam penelitian ini. Model pengembangan menggunakan 5 langkah: (1). Analisis, (2). Perancangan, (3). Pengembangan, (4). Implementasi, (5). Evaluasi. Pengembangan ini diharapkan akan menghasilkan sintaks penyusunan naskah apersepsi berbasis *comedy* yang dapat dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran.

Abstract

Learning outcomes are influenced by various factors. One of the most essential factors is learning readiness. Learning readiness can be managed by providing stimulus before starting teaching and learning activities. Stimulus can be included through apperception. Apperception that gives a significant impact on students' learning readiness is apperception that can arouse enthusiasm and motivation to learn. Apperception should be interesting to note. Give a shock effect and bring joy in the classroom. The right to teach is in the hands of students, not teachers. If students are willing to give their rights to the teacher to teach, then the teacher will be accepted by their students during the teaching and learning process. Comedy is one material that can attract everyone's attention, including students. Humorous teachers who are able to present jokes will be more easily accepted. Presenting humor in learning activities can be learned through several stages which will be described in this study. The development model uses 5 steps: (1). Analysis, (2). Design, (3). Development, (4). Implementation, (5). Evaluation. This development is expected to produce a comedy-based apperception script syntax that can be practiced in learning activities.

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses dan hasil belajar seseorang sangat dipengaruhi kesiapan belajar (Thorndike, 1970). Neurologi menjelaskan bahwa otak manusia memiliki beberapa gelombang. Gelombang Alfa, Gelombang Beta, Gelombang Delta, dan Gelombang Teta. Gelombang Alfa adalah kondisi paling cemerlang. (Puspananda and Novianti, 2019) Kondisi ini dikatakan merupakan kondisi paling baik untuk menerima informasi, sebab neuron (sel saraf) dalam kondisi harmoni (keseimbangan). Kondisi alfa merupakan kondisi yang paling tepat untuk belajar. Umumnya manusia berada pada kondisi alfa ketika merasa rileks, bahagia, santai, tenang, atau saat konsentrasi tinggi (Chatib, 2014). Pada kegiatan pembelajaran di kelas kondisi rileks, bahagia, santai, tenang, atau saat konsentrasi tinggi belum tentu terjadi. Fungsi humor dalam konteks komunikasi adalah untuk melepas jenuh, menggoda, menarik perhatian, mempengaruhi, oleh karena itu humor yang dipakai pun harus mengandung atau menciptakan dampak tersebut (Anastasya, 2013). Melalui *fun story* atau juga humor peserta didik dapat tertawa lepas hingga terbahak-bahak. Selanjutnya pendidik lebih mudah memicu peserta didik untuk siap menerima materi pelajaran. Seperti analogi telepon, jika peserta didik sudah tersenyum, tertawa, atau berubah ekspresinya menuju raut wajah Bahagia, dan riang gembira, berarti peserta didik telah terhubung dengan pendidiknya, dengan demikian semua informasi yang akan disampaikan oleh pendidik akan lebih mudah diserap oleh peserta didik (Hasibuan, 2017).

Ada banyak faktor dan latar belakang peserta didik tidak pada kondisi tersebut. Misalnya sebelum berangkat sekolah ada peristiwa yang membuatnya marah, jengkel, atau sedih. Oleh karena itu pendidik memiliki tugas besar untuk mengarahkan dan memastikan peserta didik selalu pada kondisi alfa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Apersepsi menjadi sangat penting untuk dilaksanakan pada setiap awal pembelajaran dengan mengeksekusinya melalui berbagai metode yang menarik, inovatif, dan up to date.

Apersepsi berbasis *comedy* atau bisa disebut *comedy aperseption* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat diterapkan sebagai bahan melakukan apersepsi yang inovatif. *Comedy Aperseption* merupakan stimulus yang diberikan di awal pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian. Pendidik sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas, diawali dengan memberikan apersepsi berupa cerita lucu di awal pertemuan, cerita lucu yang menarik dan relevan dengan substansi pembelajaran (Ramdiana, 2020). Tanda-tanda yang dapat dilihat dari peserta didik yang sedang berada pada kondisi alfa dapat dilihat dari raut wajah yang bahagia, rona wajah yang ceria, tersenyum, atau bahkan tertawa (Chatib, 2014). Materi *comedy* yang dapat digali sebagai bahan apersepsi dalam diambil dari berbagai cara seperti, pengalaman pribadi, cerita atau pengalaman orang lain, buku-buku humor, video lucu dari youtube dll. Pendidik dapat pula menampilkan gambar sebagai ilustrasi saat bercerita.

Perlu diperhatikan, bercerita dengan menyisipkan unsur *comedy* bukan merupakan kegiatan yang mudah dilakukan. Pada zaman ini metode tersebut bisa juga mengadopsi gaya *stand up comedy*. Bercerita dengan menyampaikan candaan atau kalimat yang mengundang tawa bukan suatu yang mudah. Apersepsi *comedy* adalah seni yang unik dan luar biasa sulit. Namun jika pendidik dapat menguasainya, dapat dibayangkan kondisi kelas akan teramat menyenangkan. Kelucuan bukan stimulus yang bisa hadir pada setiap peserta didik saat dilakukan. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti investasi emosi saat pendidik mulai melempar kalimat pertama pada proses apersepsi *comedy*. Pemberian materi pelajaran, doktrin, motivasi, maupun perintah yang diberikan pendidik akan mudah dikonversi peserta didik dalam bentuk tindakan. Hal tersebut disebabkan karena telah terbukanya hati dan pikiran peserta didik, telah memiliki kerelaan untuk melaksanakan sesuatu tanpa ada paksaan dari pemberi perintah. (Schmidt, 1994). Beberapa istilah yang wajib dipahami antara lain: *set-up*, bagian yang disiapkan untuk disampaikan pertama kali sebelum kalimat pamungkas yang akan membuat peserta didik tertawa. *Punchline*, bagian yang lucu dari sebuah lelucon. *Oneliner*, sebuah lelucon yang hanya terdiri dari dua hingga tiga kalimat singkat (Prakarsa, 2013). Pada saat pendidik mulai melempar kalimat pemancing atau disebut *set up*, pendidik harus memastikan semua peserta didik sedang focus dan menginvestasikan emosi mereka pada materi yang akan disampaikan pendidik. Jika ada peserta didik yang sedang melakukan kegiatan lain, atau bahkan tidak memperhatikan pendidik bisa dipastikan saat sampai di *punchline* peserta didik tersebut tidak akan tersenyum atau tertawa. Deskripsi diatas dapat dibayangkan saat melihat tayangan *stand up comedy* di TV. Meskipun sebenarnya cerita yang disampaikan lucu, penonton bisa jadi tidak tertawa karena tidak menyimak pancingan yang diberikan komika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pengembangan 5 langkah ADDIE model, (1). Analisis, (2). Perancangan, (3). Pengembangan, (4). Implementasi, (5). Evaluasi. (Nadiyah and Faaizah, 2015). Model ADDIE adalah model umpan balik berulang, yang berarti hasil fase evaluasi dikembalikan ke titik asal (diumpankan kembali), memfasilitasi penyempurnaan lebih lanjut. Jika evaluasi menunjukkan bahwa produk pengembangan memiliki kekurangan, kekurangan tersebut dikembalikan untuk dianalisis lagi. Desain dan upaya pengembangan selanjutnya mengikuti, sampai modul memenuhi kebutuhan (Welty, 2007). ADDIE digunakan untuk pengembangan apersepsi *comedy* karena sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran (Gökkaya and Güner, n.d.). ADDIE model juga relevan digunakan sebagai model panduan pengembangan desain instruksional pada peserta didik dewasa (Stern and Kaur, 2010)

Subjek uji coba dalam pengembangan ini adalah mahapeserta didik Prodi Pendidikan Seni Rupa pada mata kuliah Pembelajaran Mikro. Proses observasi dilaksanakan selama 3 tahun. Sebanyak 300 peserta didik dari 3 angkatan terlibat dalam pengembangan ini.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Data kuesioner diambil dari responden melalui sistem *online*. Pengumpulan data observasi digunakan untuk menjaring respon mahapeserta didik dalam perkuliahan. Menjaring data respons hasil penerapan naskah apersepsi *comedy* melalui dua metode: 1. Melakukan observasi respons dari ekspresi, tingkah laku, dan kondisi kelas saat apersepsi *comedy* sedang disampaikan hingga selesai disampaikan. 2. Menjaring respons peserta didik dari komentar yang diambil dari form angket online menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Data yang terkumpul dari dua metode tersebut digunakan sebagai bahan refleksi dan evaluasi perbaikan naskah dan penyampaian (*delivery*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Strategi pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif salah satunya adalah strategi pembelajaran menyenangkan berbasis humor. Humor dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan pendidik melalui penggunaan sisipan kata-kata, bahasa, gambar, anekdot, cerita singkat, kartun, karikatur, peristiwa sosial, pengalaman hidup, lelucon atau pelesetan yang dapat merangsang terciptanya suasana riang, rileks dan menyenangkan dalam pembelajaran yang mampu menggelitik peserta didik untuk tertawa (Saenab, 2016). Salah satu faktor yang sangat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah bagaimana cara pendidik mengajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, pendidik harus mampu meningkatkan motivasi belajar dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Taufan, 2018). Humor dapat meningkatkan kemampuan menaikkan konsentrasi, menghilangkan kejenuhan, dan mengusir kebosanan (Darmansyah, 2004).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pendidik yang ideal adalah pendidik yang humoris (Jatiyasa, 2019). Humor sebagai bagian dari kualitas manusia memiliki dampak positif untuk kesehatan fisik dan mental manusia. Banyak ditemukan penelitian yang membuktikan manfaat humor. Humor dapat mengurangi tingkat kecemasan dan stres individu, meningkatkan kesehatan mental, serta sangat berkaitan dengan kreativitas dan kepribadian yang matang (Marwan, 2013). Ide dalam Menyusun apersepsi *comedy* bisa datang dari mana saja. Misalkan dari pengalaman sehari-hari. Ketika pendidik menemukan ide dalam perbincangan di kantin, ketika terjebak kemacetan, saat berhenti di *traffict light* atau bahkan saat di kamar mandi. Sebaiknya sesegera mungkin dicatat, karena ide tidak datang dua kali. Mencatat dalam bentuk kalimat tanya, misalkan: 1. Mengapa lukisan jelek dari tampilan visualnya harganya mahal, 2. Sedan Mercedes harga milyaran dicoret-coret oleh seniman bernama Nasirun. 3. Pameran lukisan gratis tiket masuk suasananya sepi, sedangkan pagelaran musik berbayar mahal suasana ramai, dan lain-lain yang merupakan temuan unik yang dapat diproses sebagai bahan materi apersepsi *comedy* dikemudian hari sesuai topik materi yang akan disampaikan pada kegiatan pembelajaran.

Ide yang sering muncul juga bisa didapatkan dengan cara berkaca di cermin dan mengamati fitur fisik yang menonjol yang dapat digunakan sebagai materi berkelanjutan. Misalkan berat badan, tinggi tubuh, ukuran mata, tahi lalat, tompel, jerawat, warna kulit, model rambut atau yang lain yang dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung. Pada dasarnya orang memang menyukai menertawakan kekurangan atau kemalangan orang lain. Menjadikan struktur fisik sebagai materi *joke* memang relatif tidak sulit. Misalkan Ernes Prakasa yang menjadikan matanya sebagai materi *joke*. Babe Cabita menggunakan rambut kribonya, Raditya dika menggunakan tinggi tubuhnya, atau Dodit Mulyanto menggunakan tampang ndesonya sebagai materi *joke*. Satu hal yang perlu diperhatikan adalah ketika struktur fisik tersebut membuat pendidik tidak nyaman jika dijadikan bahan *joke* sebaiknya tidak dilakukan. *Joke* dipelajari oleh banyak orang di Amerika dan Inggris dari berbagai latar belakang (Prakarsa, 2013). Fakta tersebut didasari oleh temuan bahwa orang yang lucu itu menyenangkan. Aset berharga manusia selain ilmu dan harta adalah teman. Semakin luas jejaring atau koneksi yang dimiliki seseorang, maka semakin besar peluang yang akan didapatkan.

Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi perencanaan kegiatan pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran dan penyusunan perangkat (Tegeh and Kirna, 2013). Pada tahap ini proses berpikir *mind map* sangat penting. Bagian inti dari perencanaan ini adalah menentukan topik materi pembelajaran dan menyusun naskah apersepsi *comedy* yang relevan dengan substansi pembelajaran. Menentukan poin materi *comedy* dan cabang pecahannya. Cabang dalam proses *mind map* harus relevan dengan materi inti. *Mind mapping* merupakan teknik untuk memaksimalkan kerja otak dengan membuat alur-alur berpikir. *Mind map* dapat membangkitkan ide-ide orisinal seseorang, memudahkan dalam menemukan hubungan dari beberapa ide, dan memudahkan dalam mengingat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan kreativitas peserta didik. *Mind map* merupakan kunci yang universal untuk membuka potensi dari seluruh otak (Tenriawaru, 2014).

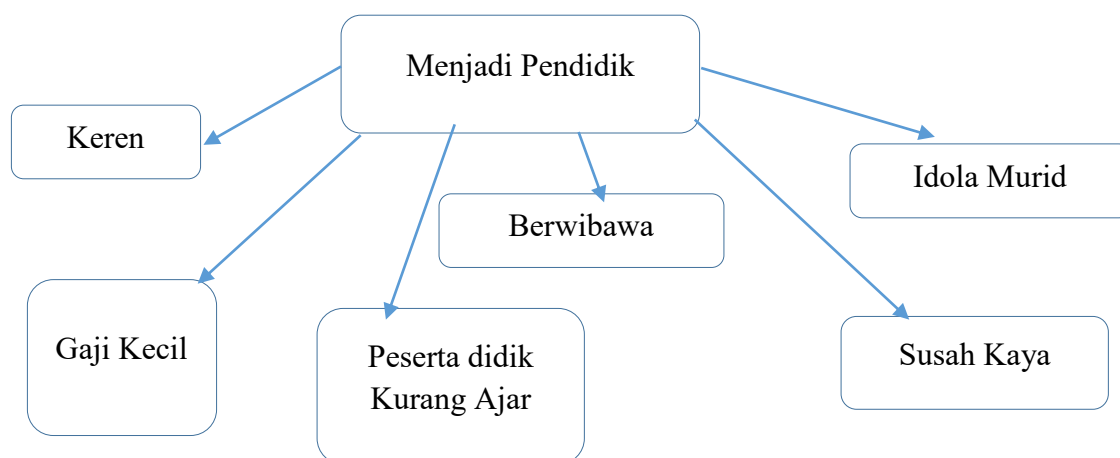
Pengembangan

Penyusunan naskah apersepsi *comedy*

Aspek bahasa dalam apersepsi *comedy* sangat universal. Humor diperlukan setiap orang dalam berkomunikasi. Tidak semua humor akan membuat orang tertawa, dan humor yang berlebihan juga akan menimbulkan konflik (Rohmadi, 2012). Kegiatan apersepsi *comedy* dapat menggunakan bantuan gambar, audio, atau video. Data yang terkumpul melalui metode observasi diolah menjadi narasi deskriptif. Teknik yang digunakan untuk mereduksi data observasi menggunakan *mind map*. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan ketika akan menyusun naskah apersepsi *comedy* adalah sebagai berikut: (1). Menentukan topik materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. (2). Melakukan kegiatan observasi/dokumentasi/*recall* pengalaman pribadi/ studi referensi pengalaman orang lain/ memanfaatkan struktur tubuh diri sebagai bagian pengumpulan materi dari topik yang telah ditentukan. (3). Mengumpulkan data dan melakukan pencatatan menggunakan kalimat tanya. (4). Memetakan data yang terkumpul menggunakan teknik *mind map*. (5). Melakukan break down data dari data utama. (6). Mengeksplorasi salah satu cabang dari mapping yang telah dibuat. (7). Membuat dan menemukan narasi yang menarik dari hasil eksplorasi. (8). Merumuskan set-up dan *punchline*. (9). Memfinishing naskah dengan menyusun dalam bentuk paragraf/ poin-poin kalimat. (10). Menyimulasikan naskah dengan self-training.

Penjelasan Langkah-langkah tersebut dapat diperjelas melalui contoh penyusunan naskah berikut: langkah pertama penentuan topik materi “pengalaman menjadi pendidik”. Kedua pengumpulan data yang dilakukan dengan mengingat kembali kenangan masa lalu yang dianggap menarik (bisa menyenangkan, menyedihkan, memalukan). Humor yang dipilih hendaknya sesuai dengan segmentasi calon pendengarnya. Ada beberapa orang yang lebih menyukai humor tentang politik, sosial, ekonomi, hiburan, dll. Data yang digunakan harus sesuai dengan analisis pendidik terhadap peserta didik (Desinta and Ramdhani, 2013). Data yang berhasil dikumpulkan: a. 1 tahun menjadi pendidik tidak digaji; b. Pernah diajak berkelahi oleh murid sendiri; c. Menjadi pendidik terlihat keren karena mengenakan seragam. Ketiga mereduksi data menggunakan kalimat tanya, bagian ini dapat pula dengan membuat pertanyaan yang bertolak belakang dari hasil data yang terkumpul pada poin sebelumnya: a) mengapa banyak orang berminat menjadi pendidik PNS?; b) Pendidik gajinya kecil, sulit untuk kaya; c) Saat ini

banyak ditemukan informasi peserta didik kurang ajar terhadap pendidik; d) Kalau pendidiknya *kere* peserta didiknya mau jadi apa?; e) Belajar disekolah harapannya akan menjadi orang sukses, tapi belajar pada pendidik yang belum sukses?. Keempat memetakan data yang terkumpul menggunakan mind map.



Gambar 1. Mind map penyusunan materi apersepsi *comedy*

Tahapan kelima kata keren dideskripsikan sebagai profesi yang diharapkan oleh banyak orang, misalkan akan banyak calon mertua yang mencari calon menantu yang pendidik PNS dari data yang didapatkan pendidik dari sumber tertentu. Berwibawa, merupakan kesan yang akan didapatkan oleh pendidik khususnya di wilayah daerah seperti daerah kabupaten bukan ibukota provinsi, jika di Jawa Timur misalkan Tulungagung. Idola murid, pendidik muda yang *stylish* biasanya akan menjadi pusat perhatian peserta didik dan menjadi trendsetter di sekolah. Dibalik kesan baik seorang pendidik, ternyata juga ada kesan kurang enak namun fakta, yakni gaji yang terbilang kecil jika dilihat dari *prestige* dan usaha yang harus dilakukan. Beberapa kasus juga dapat ditemukan saat ini perilaku peserta didik kurang hormat terhadap pendidik semakin marak dan intensitasnya juga naik, membuat citra wibawa pendidik bertolak belakang dari sebelumnya. Fakta yang paling penting yang bisa jadi tidak terpikirkan oleh anak muda yang bercita-cita menjadi pendidik adalah susah untuk kaya raya. Harapan yang besar dan citra keren ternyata berbanding terbalik dengan cita-cita atau angan-angan yang didambakan sejak kecil.

Tahap keenam Eksplorasi yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah mencari hal-hal unik yang bisa digali dari salah satu pecahan *mapping* yang telah dibuat. Misalnya pecahan bagian pendidik keren. Eksplorasi pendidik keren dapat digali dengan menemukan keunikan pada pecahan ini. Pendidik keren tapi berangkat ke sekolah naik motor butut, kalah keren dengan murid-muridnya disekolah. Pendidik keren tapi kurang *update* dengan perkembangan kekinian yang sedang menjadi trend, kadang kala pendidik lelet mencerna yang sedang dibicarakan muridnya. Pendidik keren, memakai seragam khas PNS memakai sepatu pantofel mengkilap, tapi *nggak* pernah ganti, seragamnya *itu-itu* saja. Tahap ketujuh setelah tahapan keenam diselesaikan, tahap lanjutan yaitu membuat kalimat naratif berupa paragraf dengan menyusun kalimat-kalimat yang telah dieksplor sebelumnya berdasarkan urutan yang jelas dan sistematis. Merangkai set-up 2-3 kalimat dan menentukan letak *punchline*. Membuat closing apersepsi *comedy* dengan kata-kata atau kalimat yang menarik sebagai pamungkas yang akan membuat peserta didik terpuak dan akan menjadi pengalaman berkesan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap kedelapan yakni tahap perumusan *punchline* yang perlu diperhatikan adalah mencermati apakah kalimat tersebut cukup untuk membuat peserta didik tertawa. *Punchline* dihadirkan untuk menimbulkan respons, jadi sebaiknya tidak tertawa atau menertawakan diri sendiri karena akan fatal akibatnya, peserta didik akan menganggap remeh *joke-joke* yang akan disampaikan. Hal yang paling penting adalah jangan *dilucu-lucuin*. Pendidik cukup menerima dan mengevaluasi naskah apersepsi *comedy* yang telah disampaikan. Tidak perlu memaksa untuk membuat peserta didik tertawa. Karena respons alami yang akan memiliki dampak dalam membangun suasana akademik di dalam kelas. Bentuk permainan bahasa yang dapat digunakan untuk membuat *punchline* dapat melalui beberapa cara seperti, (1). Repetisi, (2). Inversi, (3). Homonimi, (4). Metafora Artifisial, (5). Substitusi, (6). *Misunderstanding*, (7). Satir (Nuro Uqtura, 2019). (9). Tahap penyelesaian naskah pada tahap ini melalui penyusunan kembali urutan kalimat sesuai dengan urutan *set-up* yang sesuai kemudian

punchline dan *closing* di akhir paragraf. (10). Naskah yang telah selesai dibuat masih perlu diuji dengan mencoba teknik pelafalan dan penyampaian atau bisa disebut *delivery*. Kompetensi pendidik dalam menyajikan naskah sehingga berhasil memukau peserta didik perlu dilatih, lebih maksimal jika ditambah dengan mimik ekspresi dan gestur dari pendidik.

Untuk menghasilkan naskah apersepsi *comedy* yang baik diperlukan diperhatikan 4 aspek berikut: (1). Cabang dari pecahan mapping dibuat sebanyak-banyaknya. Maksimalkan kemampuan berimajinasi dan menggali keunikan/ keanehan/ ketidaklaziman/ kemustahilan/ ke *absurd* an dari setiap hasil eksplorasi. Tidak semua cabang/ ranting hasil pecahan mapping dapat menghasilkan bahan apersepsi *comedy*. (2). Simpan dan analisis kembali *mind map* yang gagal digali, karena ada kemungkinan akan dapat dipakai pada situasi mendatang. (3). Jika *mind map* yang telah dibuat tidak berhasil menciptakan *joke*, pelajari sebabnya. Apakah tidak bisa dijadikan materi, cara penyampaian, atau modal pemikiran yang belum cukup pada waktu penyusunan naskah. (4). *Mind map* adalah mekanisme yang membutuhkan keterampilan, sehingga perlu dilatih secara terus-menerus.

Implementasi

Penyampaian apersepsi *comedy (delivery)*

Beberapa hal yang perlu dipelajari oleh pendidik yang menggunakan apersepsi *comedy* dalam kegiatan pembelajaran adalah metode penyampaian. Ada tiga poin yang wajib diperhatikan, antara lain:

1. Artikulasi
Artikulasi adalah pengucapan bunyi dalam sebuah kata, baik konsonan maupun vokal. Artikulasi dapat dilatih dengan membaca yang diucapkan, bukan dalam hati. Misalnya dengan membacakan dengan suara keras. Artikulasi yang baik juga akan mencegah berbicara dengan cepat, melatih tempo, dan kejelasan kata yang diucapkan.
2. Intonasi
Intonasi bisa juga disebut nada bicara. Ada beberapa kata/ kalimat yang perlu diucapkan dengan lantang/ pelan, cepat/ lambat. Nada dalam pengucapan kata-kata penting karena dapat digunakan untuk menekankan maksud tertentu. Intonasi juga bermanfaat untuk merepresentasikan emosi yang sedang ingin dibangun oleh pendidik.
3. Gestur
Gestur adalah pemanfaatan olah fisik yang digunakan untuk memperkuat ucapan. Dalam *stand up comedy* gestur juga disebut *act out* yang berguna untuk melipat gandakan efek dari ucapan. Misalkan pada cabang keren, jika gestur yang ditampilkan pendidik merupakan representasi sikap/ perilaku keren, peserta didik dapat membaca dengan jelas maksud ucapan yang disampaikan dengan jelas.

Ada beberapa permasalahan yang kemungkinan terjadi pada saat praktik penyampaian naskah apersepsi *comedy*. Masalah ini alami terjadi tidak hanya pada pendidik pemula, namun juga pendidik yang telah terampil berpraktik apersepsi *comedy*, terutama jika membawakan materi baru. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya: (1). Groggi pada saat sebelum memulai komunikasi dengan peserta didik. Groggi atau gugup memiliki penyebab yang berbeda-beda, sebaiknya dianalisis penyebab gugup tersebut. Apakah tidak menguasai materi, takut lupa naskah di tengah jalan, ketakutan tidak berhasil dalam penyampaian, atau tidak percaya diri dengan kondisi/ suasana kelas. Wajib menyelesaikan permasalahan sesuai dengan penyebabnya. Setelah semua usaha menghilangkan gugup dilakukan pendidik hanya bisa pasrah dan menjalankan sesuai rencana, karena gugup adalah kondisi natural yang menjadi bagian dari proses penyampaian apersepsi *comedy*. Menyampaikan pesan tidak boleh berpura-pura, karena komunikasi akan berjalan baik jika komunikator jujur menyampaikan ide pikiran secara jujur tanpa ada beban yang terpendam (Burgh, 1761), (2). Kesulitan menghafal materi, meskipun sudah membaca berulang kali. Apersepsi *comedy* akan lancar disampaikan jika bukan berupa hafalan, bayangkan jika komunikator merupakan tokoh yang mengalami kejadian yang disampaikan. Alurnya seperti bercerita tentang kejadian yang pernah dialami, (3). *Act out* akan sulit dilakukan oleh pendidik yang tidak terbiasa dengan pembawaan ekspresif. Raditya dika adalah contoh komika yang penuh ekspresi dan gestur pada awalnya. Komika dodit mulyanto merupakan komika yang gaya penyampaian pesannya tidak menggunakan terlalu banyak ekspresi dan gestur. Jika percaya diri dengan kekuatan penyampaian pesan pendidik tidak perlu memaksakan diri dengan *act out*. Bersikap positif dengan bersyukur yang dimiliki oleh diri sendiri dapat meningkatkan kepercayaan diri (Fiorentika et al.,

2016), (4). *Nge Bomb*, adalah pengalaman yang didapatkan ketika telah menyampaikan naskah hingga tuntas, namun tidak ada respons yang diharapkan. Tidak ada sama sekali peserta didik yang tertawa atau sekedar tersenyum, dapat dikatakan gagal dalam penyampaian. Hal tersebut wajar, yang perlu dilakukan adalah menanamkan di benak pendidik, bahwa tujuan apersepsi *comedy* adalah membangun suasana ceria dengan bonus berupa ekspresi bahagia peserta didik, jika hal tersebut tidak didapatkan pendidik masih dapat mencoba hingga akhir kegiatan pembelajaran atau pada pertemuan berikutnya.

Evaluasi

Tahap ini naskah yang telah selesai diujicoba dievaluasi kembali setelah mendapatkan respons. Evaluasi digunakan untuk mendapatkan umpan balik. Evaluasi tahap ini digunakan untuk mengukur efektivitas naskah sebagai materi apersepsi pada topik yang telah ditentukan. Naskah final dapat digunakan kembali untuk peserta didik yang berbeda namun masih dalam karakteristik yang sama. Naskah final pada tahap ini belum tentu cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda. Hal tersebut disebabkan karena humor yang dirancang memiliki keterbatasan segmentasi *audience*. Selera humor dan tipe humor perlu dipelajari sesuai agar susunan kalimat *joke* yang dirancang tepat sasaran (Alden et al., 1993).

SIMPULAN

Apersepsi *comedy* dapat dilakukan sebagai awal kegiatan pembelajaran jika pendidik disiplin dalam menulis naskah. Tidak ada pendidik yang melakukan apersepsi *comedy* tanpa naskah atau tanpa latihan, jika ada itu bukan apersepsi *comedy*, melainkan hanya *joke-joke* spontan yang tidak terstruktur dan tidak dirancang sebagai apersepsi yang terkoneksi dengan materi pelajaran. Semakin disiplin pendidik menulis naskah, maka semakin banyak alternatif yang dapat digunakan pada setiap kesempatan, bahkan pendidik dapat menggunakannya pada situasi mendadak dan tidak direncanakan. Pelajari lintas disiplin ilmu yang baru, mungkin tidak berhubungan dengan keilmuan pendidikan yang saat ini ditekuni, misalkan psikologi, neurosains, matematika, pemasaran, atau politik. Setiap orang tidak pernah tahu bagaimana jika berbagai lintas disiplin ilmu disandingkan akan menghasilkan sesuatu yang dahsyat. Merancang naskah apersepsi *comedy* membutuhkan kepekaan dari segala aspek kehidupan, supaya dapat merasakan menjadi bagian dari apa yang disampaikan.

Apersepsi *comedy* merupakan topik baru dalam pembelajaran. Masih banyak temuan-temuan yang perlu diperbaharui dan direvisi seiring perkembangan sosial masyarakat. Temuan-temuan terkait dampak *comedy* dalam pembelajaran akan memperkaya keilmuan dibidang Pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alden, D.L., Hoyer, W.D., Lee, C., 1993. Identifying Global and Culture-Specific Dimensions of Humor in Advertising: A Multinational Analysis. *J. Mark.* 57, 64–75. <https://doi.org/10.1177/002224299305700205>
- Anastasya, S., 2013. Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta Nasional Indonesia. *J. E-Komun.* 1.
- Burgh, J., 1761. *The Art of Speaking, Etc.* [By James Burgh.]. T. Longman.
- Chatib, M., 2014. *Pendidiknya Manusia: Menjadikan Semua Anak Spesial dan Semua Anak Juara.* Mizan - Kaifa.
- Darmansyah, D., 2004. Humor dan Efektifitas Pembelajaran. *Sk. J. Kependidikan* 5, 126–134.
- Desinta, S., Ramdhani, N., 2013. Terapi Tawa untuk Menurunkan Stres pada Penderita Hipertensi. *J. Psikol.* 40, 15-27–27. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7063>
- Fiorentika, K., Santoso, D.B., Simon, I.M., 2016. Keefektifan Teknik Self-Instruction Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta didik Smp. *J. Kaji. Bimbing. Dan Konseling* 1, 104–111.
- Gökkaya, Z., Güner, N., n.d. *ADDIE Model in Adult Education: 2.*
- Hasibuan, J.S., 2017. *Pengaruh Pemberian Cerita Humor Melalui Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Recall Memory.*
- Jatiyasa, I.W., 2019. Implementasi Humor Dalam Pembelajaran Di Stkip Agama Hindu Amlapura. *E- J. Mitra Pendidik.* 3, 65–80.
- Marwan, I., 2013. Rasa Humor dalam Perspektif Agama. *Bul. Al-Turas* 19, 267–278. <https://doi.org/10.15408/bat.v19i2.3720>

- Nadiyah, R.S., Faaizah, S., 2015. The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, World Conference on Technology, Innovation and Entrepreneurship 195, 1803–1812. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>
- Nuro Uqtura, A., 2019. Jokes (Set Up Dan Punchline) Dalam Wacana Humor Komika Popon Kerok Acara Stand Up Comedy Indonesia (Suci) 8 Di Kompas Tv. *Bapala* 5
- Prakarsa, E., 2013. *Dari Merem Ke Melek*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Puspananda, D.R., Novianti, D.E., 2019. Pengondisian Zona Alfa Dengan Musik Terhadap Motivasi Belajar Mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Pada Mata Kuliah Statistika. *Pros. SNasPPM* 4, 1–4.
- Ramdiana, H., 2020. Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-Cerita Lucu untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Pendidik dengan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Di SMAN 21 Garut. *J. Kaji. Teknol. Pendidik.* 3, 18–28. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p018>
- Rohmadi, M., 2012. Strategi Penciptaan Humor dengan Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan. *J. Hum.* 22, 285–298. <https://doi.org/10.22146/jh.1339>
- Saenab, S., 2016. Humorous Power Point: Integrasi Humor Dalam Pembelajaran Genetika. *BioselBiol. Sci. Educ. J. Penelit. Sci. Dan Pendidik.* 5, 112–124. <https://doi.org/10.33477/bs.v5i2.491>
- Schmidt, S.R., 1994. Effects of humor on sentence memory. *J. Exp. Psychol. Learn. Mem. Cogn.* 20, 953–967. <https://doi.org/10.1037/0278-7393.20.4.953>
- Stern, C., Kaur, T., 2010. Developing theory-based, practical information literacy training for adults. *Int. Inf. Libr. Rev.* 42, 69–74. <https://doi.org/10.1080/10572317.2010.10762847>
- Taufan, M., 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika. *M T H N E J. Mat. Dan Pendidik. Mat.* 3, 23–32. <https://doi.org/10.31943/mathline.v3i1.82>
- Tegeh, I.M., Kirna, I.M., 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *J. IKA* 11. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Tenriawaru, E.P., 2014. Implementasi Mind Mapping dalam Kegiatan Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Pendidikan Karakter. *Prosiding* 1, 86–91.
- Thorndike, E.L., 1970. *Animal Intelligence: Experimental Studies*. Transaction Publishers.
- Welty, G., 2007. The “design” phase of the ADDIE model. *J. GXP Compliance* 11, 40–53.