



Implementasi *Stand-up Comedy* dalam Pembelajaran Dewasa Awal

Rizki Mustikasari¹, Ratri Harida²,

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

²Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

mustikasari rizki@gmail.com

ratri3rida@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi. Peneliti menguji manfaat dari implementasi *stand-up comedy* dalam pembelajaran. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar. Variabel motivasi diukur dengan instrumen angket, sedangkan variabel hasil belajar diukur dengan instrumen tes. *Stand-up comedy* diimplementasikan dalam pembelajaran matakuliah metodologi penelitian. Kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah Prodi PG PAUD dan Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Ponorogo angkatan 2019. *Stand-up comedy* merupakan komedi yang disajikan oleh satu orang dengan cara monolog. Hasil penelitian menunjukkan penyajian *stand-up comedy* untuk pembelajar dewasa awal melalui humor yang diselipkan dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembelajar dalam kelas yang mengimplementasikan *stand-up comedy* dalam pembelajaran memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata kunci— *stand-up comedy*, inovasi pembelajaran, pembelajaran kreatif

Abstract— This study used quantitative approach with quasi-experimental method. Researchers tested the benefits of implementing *stand-up comedy* in learning. The variables measured in this study were motivation and learning outcomes. Motivation variable was measured through questionnaire, whereas learning output variable was measured through test. *Stand-up comedy* was implemented in research methodology course. The classes used as samples in this study were the class of 2019 from PG PAUD and English Education Department of STKIP PGRI Ponorogo. *Stand-up comedy* is comedy presented by one person in a monologue manner. This way of presenting *stand-up comedy* is identical to the lecture learning method. The results showed that implementing *stand-up comedy* for early adult though humor embedded in learning materials can increase students' motivation and learning outcomes. The students of class that implemented *stand-up comedy* in their learning had significantly higher motivation and learning outcomes compared to the control class.

Keywords— *stand-up comedy*, learning innovation, creative learning

PENDAHULUAN

Stand-up comedy adalah jenis seni komedi yang disampaikan secara langsung oleh komedian tunggal (lihat Mustikasari & Harida, 2020; Harida, 2018). Sejak tahun 2012 *stand-up comedy* sangat populer dan diminati oleh kalangan dewasa awal. Menurut Nugroho, sejumlah comedian (comika) melakukan *stand up comedy* dengan duduk seperti sedang bercerita (2012:1). Penelitian Pinto (2013:1-18) meyakini bahwa *stand-up comedy* berpotensi untuk mengkomunikasikan sains. Potensi ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran, sebagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi pembelajar dan menyampaikan materi-materi pembelajaran.

Sukadi (2006: 87) berpendapat bahwa iklim belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Iklim yang menyenangkan salah satunya dapat dibangun melalui komedi. Pendapat ini sejalan dengan Ramdiana (2020:18-28) yang menemukan dalam penelitiannya bahwa apersepsi menggunakan cerita humor/lucu terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rahman, dkk (2020:158-165) juga berpendapat bahwa komedi merupakan salah satu materi yang dapat menarik perhatian setiap orang, tak terkecuali peserta didik. Para peserta didik juga memiliki kecenderungan lebih menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang humoris, dan mampu menyuguhkan *joke*. Apersepsi komedi dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran dengan memberikan komedi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Naskah tersebut merupakan landasan terstruktur yang dirancang sebagai apersepsi yang terkoneksi dengan materi pembelajaran, bukan sekedar komedi spontan

Sejalan dengan hal tersebut, Sukadi (2006:87) berpendapat bahwa peserta didik dapat terpacu motivasinya dengan adanya iklim belajar yang menyenangkan. Iklim dan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dapat dibangun dengan berbagai cara, teknik, strategi, media dan model (lihat Setiowati dkk., 2022; Subiani, 2022; Rahmawati dkk, 2022). Iklim yang menyenangkan salah satunya dapat dibangun melalui komedi. Pendapat ini sejalan dengan Ramdiana (2020:18-28) yang menemukan dalam penelitiannya bahwa apersepsi menggunakan cerita humor/lucu terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rahman, dkk (2020:158-165) juga berpendapat bahwa komedi merupakan salah satu materi yang dapat menarik perhatian setiap orang, tak terkecuali peserta didik. Para peserta didik juga memiliki kecenderungan lebih menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang humoris, dan mampu menyuguhkan *joke*. Apersepsi komedi dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran dengan memberikan komedi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Naskah tersebut merupakan landasan terstruktur yang dirancang sebagai apersepsi yang terkoneksi dengan materi pembelajaran, bukan sekedar komedi spontan

Joke yang disajikan oleh pendidik dengan cara penyampaian (*delivery*) yang tepat, mampu membuat seorang pendidik menjadi lebih mudah diterima oleh peserta didiknya. Penerimaan peserta didik terhadap pendidiknya sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada tahap pemberian apersepsi. Jika pendidik disiplin dalam menulis naskah, maka komedi dapat dimanfaatkan sebagai awal kegiatan pembelajaran. *Joke-joke* spontan yang tidak terstruktur. Sehingga tidak dapat disebut sebagai bagian dari proses apersepsi pembelajaran yang terkoneksi dengan pembelajaran. Karena komedi tersebut tidak dirancang khusus untuk proses pembelajaran.

Kebanyakan mahasiswa bisa dikategorikan berada dalam tahapan dewasa awal yang menurut Hurlock (1996) memiliki ciri-ciri: (a) dalam usia reproduktif, (b) dalam masa bermasalah, (c) dalam masa yang penuh dengan masa ketegangan emosional, (d) dalam masa ketergantungan dan perubahan nilai. Sedangkan menurut Anderson (dalam Mappiare, 1983), ciri-ciri orang dewasa awal adalah: (a) berorientasi pada tugas, bukan pada diri atau ego, minat orang, (b) memiliki tujuan-tujuan yang jelas dan kebiasaan-kebiasaan yang efisien, (c) mengendalikan perasaan pribadi dalam mengerjakan sesuatu atau berhadapan dengan orang lain, (d) memiliki sikap objektif, (e) menerima kritik dan saran, (f) pertanggungjawaban terhadap usaha-usaha pribadi, dan (g) penyesuaian yang realistis terhadap situasi-situasi baru. Ciri-ciri tersebut membuat mahasiswa memerlukan kondisi belajar yang dinamis dan menantang dalam pembelajaran/perkuliahannya yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan mandiri.

Penggunaan *stand-up comedy* sebagai bagian dari apersepsi dalam perkuliahan dapat membantu para mahasiswa yang berada dalam tahapan dewasa awal untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan fakta atau pengalaman yang telah mereka miliki dengan cara yang menyenangkan. Pentingnya apersepsi kegiatan pembelajaran dikarenakan: 1) apersepsi mencoba menarik peserta didik ke dunia yang pendidik ciptakan, 2) apersepsi mencoba menyatukan dua dunia (teori dan fakta, pendidik dan peserta didik), dan 3) apersepsi menciptakan atmosfir pembelajaran yang kondusif (Shirli: 2012). Menurut Purnama (2021) dan Abshori dkk. (2020), apersepsi dapat membuat materi baru mudah diterima, memberikan warna pada materi baru melalui materi atau pengalaman terdahulu sehingga menjadi satu kesatuan yang integral, menumbuhkan kembangkan ketertarikan (*interest*) dan perhatian (*attention*) peserta didik dalam belajar. Apersepsi juga memunculkan keterbukaan pada peserta didik untuk menerima pengalaman atau materi baru, dan menumbuhkan kembangkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektifitas implementasi *stand-up comedy* dalam pembelajaran dewasa awal. Secara spesifik, implementasi *stand-up comedy* difokuskan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa STKIP PGRI Ponorogo pada program studi Pendidikan bahasa Inggris dan PG-PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ini dilaksanakan dengan metode eksperimen semu. Metode ini dipilih karena pada penelitian sosial sangat tidak dimungkinkan melakukan eksperimen murni. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel motivasi dan hasil belajar. Variabel motivasi diukur dengan instrumen angket, sedangkan variabel hasil belajar diukur dengan instrumen tes.

Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PGPAUD dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Ponorogo angkatan 2019 pada mata kuliah metodologi penelitian. Pemilihan sampel ini mempertimbangkan bahwa mahasiswa pada kedua prodi tersebut memiliki karakter yang serupa. Sampel dibagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jumlah yang sama. Mata kuliah metodologi penelitian dipilih dengan pertimbangan bahwa materi dalam mata kuliah tersebut lebih banyak membutuhkan metode pembelajaran ceramah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan metode ceramah menggunakan *stand-up comedy*. Sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode ceramah secara tradisional. Kelompok eksperimen terdiri dari mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris angkatan 2019. Kelompok kontrol terdiri dari mahasiswa prodi PGPAUD angkatan 2019.

Pada kelompok eksperimen, dosen menyampaikan apersepsi materi pembelajaran melalui *stand-up comedy*. Dosen juga menyiapkan materi-materi humor yang relevan dengan apersepsi materi pembelajaran yang akan disampaikan. Setelah materi yang dibutuhkan terkumpul, dosen menyusun materi pembelajaran menurut kaidah penyusunan materi *stand-up comedy*. Materi tersebut dibagi kedalam bentuk premis yang kemudian dibagi lagi dalam bentuk cerita singkat. Masing-masing cerita singkat yang dibuat, kemudian ditentukan *setup* dan *punchline* agar bisa menjadi naskah *stand-up comedy* yang utuh. Dalam penelitian ini, teknik *stand-up comedy* digunakan menjelaskan mengenai materi pembuatan latar belakang penelitian. Adapun *setup* dan *puchline* yang dibuat oleh dosen antara lain:

1. Penelitian dilakukan atas dasar adanya suatu masalah, kalau tidak punya masalah, ya tidak bisa melakukan penelitian. Tapi jangan suka cari masalah, nanti malah ditangkap polisi.
2. Masalah yang dimaksud dalam konteks penelitian, adalah kondisi dimana yang terjadi itu tidak sesuai dengan kondisi ideal. Misalnya, sapi pada kondisi ideal harusnya makan rumput. Kalau sapi makan omongan tetangga, berarti tetangga itu bermasalah. Ngapain sapi digosipin. Kan sapinya jadi baper. Tidak begitu, maksudnya kalau sapinya tidak makan rumput, berarti ada masalah dengan sapi itu.
3. Naskah skripsi sebenarnya adalah sebuah laporan penelitian yang dibuat oleh mahasiswa sebagai tugas akhir. Namanya juga laporan penelitian mahasiswa, ya berarti masalah yang melatar belakanginya ya harus

masalahnya si mahasiswa yang bersangkutan kan? Nah, namanya pembimbing kan tugasnya hanya membimbing ya? Tapi kenapa para skripsiawan dan skripsiawati itu kalau ditanya sama pembimbing “apa masalah penelitianmu?” jawabnya malah “Enaknya apa ya bu?”. Lha ini masalah siapa, siapa yang ditanya? Ibarat kata kamu nangis-nangis didepan psikolog sambil bilang “saya mau putus sama pacar saya” tapi pas psikolognya bertanya “apa masalahmu?” kamu malah bilang “enaknya apa ya bu?”. Lha galau dong psikolognya?

4. Heran saya sama skripsiawan dan skripsiawati jaman sekarang. Bukankah dulu juga sudah dapat mata kuliah metodologi penelitian? Tapi kok begitu awam soal penelitian. Saking awamnya sampai mau bimbingan saja takut. Bahkan pernah ada mahasiswa yang sangat rajin dalam perkuliahan, tapi tiba-tiba menghilang tanpa kabar saat bimbingan skripsi. Sampai saya mau kirim karangan bunga ke kosannya “Turut berduka cita atas meninggalnya semangat juang anda”
5. Kalaupun sudah bisa nemu masalah yang akan diteliti, mereka masih pada kesulitan pas menuliskan latar belakang masalah. Padahalkan itu gampang banget. Asal udah nemu masalah, tinggal diceritakan aja bagaimana latar belakang masalah itu. Misalnya, kamu ada masalah sama pacarmu. Anggaplah pacarmu punya pacar baru, trus kamu disuruh cerita latar belakangnya kok bisa dia punya pacar baru. Kan gampang tinggal cerita aja, mereka kenal di mana, kamu tahu itu dari mana, dan lain lain. Lha kenapa pas disuruh nulis latar belakang masalah penelitian malah jadi buntu? Kamu menemukan masalah itu dari mana? Pas ditanya gitu mahasiswanya jawab “dari tadi bu”.

Setelah proses pembelajaran berakhir, peneliti membagikan angket dan memberikan tes kepada mahasiswa untuk mengukur motivasi dan hasil belajar pada pertemuan tersebut. Data hasil pengukuran kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis untuk variabel motivasi sebagai berikut:

Tabel1. Tabel Group Statistics Variabel Motivasi

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	1.00	35	34.3143	4.49033	.75900
	2.00	35	17.6286	5.62079	.95009

Tabel tersebut menginformasikan bahwa rata-rata skor motivasi pada kelompok eksperimen (1.00) sebesar 34,3143 dengan standar deviasi sebesar 4,49033. Sedangkan pada kelompok control (2.00) rata-ratanya sebesar 17, 6286

dengan standar deviasi sebesar 5,62079. Dari hasil tersebut sekilas dapat diketahui bahwa skor motivasi kelas eksperimen lebih tinggi disbanding dengan rata-rata skor motivasi kelas control.

Hasil analisis untuk variabel hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2.Tabel Group Statistics Variabel Hasil Belajar

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	1.00	35	81.4000	10.23316	1.72972
	2.00	31	64.9032	5.47938	.98413

Berdasarkan table tersebut diketahui bahwa rata-rata skor hasil belajar pada kelompok eksperimen (1.00) sebesar 81.4000 dengan standar deviasi sebesar 10.23316. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar pada kelompok control (2.00) sebesar 64.9032 dengan standar deviasi sebesar 5,47938. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil belajar pada kelompok control.

Setelah semua prasyarat untuk melakukan ujibeda terpenuhi, maka dilakukan analisis menggunakan formula independen sample t-test. Kriteria penarikan kesimpulan pada uji beda ini adalah, jika nilai Sig < 0,05 maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kelompok eksperimen dengan skor kelompok control, dan jika nilai Sig > 0,05 maka disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok control dan kelompok eksperimen. Hasil analisis pada variabel motivasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.Tabel Independen Sampel Test Variabel Motivasi

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi	Equal variances assumed	8.189	.006	13.721	68	.000	16.68571	1.21604	14.25915	19.11228
	Equal variances not assumed			13.721	64.838	.000	16.68571	1.21604	14.25700	19.11443

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai Sig yang diperoleh sebesar 0,006 atau <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi kelompok control dengan skor motivasi pada kelompok eksperimen.

Hasil uji beda pada variabel hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Independen Sampel Test Variabel Hasil Belajar

		Independent Samples Test					Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	18.176	.000	8.011	64	.000	16.49677	2.05915	12.38314	20.61040
	Equal variances not assumed			8.289	53.251	.000	16.49677	1.99008	12.50561	20.48794

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai Sig yang diperoleh sebesar 0,000 atau <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor hasil belajar kelompok control dengan skor hasil belajar pada kelompok eksperimen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi *stand-up comedy* pada apersepsi pembelajaran untuk mahasiswa yang dapat dikategorikan berada dalam tahapan dewasa awal dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Implementasi *stand-up comedy* pada apersepsi pembelajaran untuk dewasa awal juga dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada STKIP PGRI Ponorogo yang telah memfasilitasi publikasi naskah artikel ini.

REFERENSI

- Abdul, Rahman. P., Nila, R., & Lisa. (2020). Komedi Sebagai Apersepsi dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 58-165.
- Abshori, M. U., Misrohawati, E. R. R. & Arifin, A. (2020). Increasing Fifth Graders' Vocabulary Mastery using Monopoly Game. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(1), 48-53. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/IBS>
- Pinto, Bruno. David Marcal, & Sofia, G. Vas. (2013). Communicating through humour: a project of stand up comedy about science. *Public understanding of science*, 1-18. Diunduh dari: sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav. (DOI:10.1177/0963662513511175).
- Dariyo, A. (2003). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Harida, R. (2018). Analysis of Humor Making Techniques in the WIT Comedy Program (Waktu Indonesia Timur). *International Journal of Education*,

Information Technology, and Others, 1(2), 78-85. Doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.2527540>

Hilman, Ramdiana. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-cerita Lucu untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Guru dengan Metode Sriyono dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Mappiare, A. (1983). *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya: Usaha Nasional.

Mustikasari, R. (2019). Pengembangan Instrumen Pengukuran Kepuasan Mahasiswa dalam Peningkatan Mutu Layanan Perguruan Tinggi. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 39-60. Doi: <https://doi.org/10.51836/je.v5i1.114>

Mustikasari, R. & Harida, R. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui *Stand-Up Comedy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Metode Ceramah di STKIP PGRI Ponorogo. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 111-121. Doi: <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.960.2020>

Monks, F. J, Knoers, A. M. P. & Haditono, S. R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Prayitno & Erman, A. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Purnama, A. P. S. (2021). Model Analisis Komparatif Bersama sebagai Implementasi Nilai Etika dan Estetika dalam Pembelajaran Teks Anekdote. *Jurnal Leksis*, 1(2), 65-72. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>

Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 28-36. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Santrock, J, W, (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.

Setiowati, L., Arkam, R., & Lestari, E. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 11-17. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Subiani, Wulandari, R. S., & Arkam, R. (2022). Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains AUD melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Mentari*, 2(1), 45-55. Diakses

secara online dari
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shirli, (2012). Hubungan Antara Apersepsi dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V. *Saung Guru*. Diunduh dari:
<https://dokumen.tips/documents/proposal-skipsishirli2012hubungan-antara-apersepsi-dengan-hasil-belajar-siswa-pada-pembelajaran-ips-di-kelas-v-55b942d943d3f.html>

Ramdiana, Hilman. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-cerita Lucu untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Guru dengan Metode Sriyono dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

