STRUKTUR *JOKE* KOMIKA CEMEN PADA *STAND UP COMEDY ACADEMY* DI INDOSIAR DAN PEMANFAATANNYA DENGAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

(Skripsi)

Oleh
Fitria Asmawati

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016

ABSTRAK

STRUKTUR *JOKE* KOMIKA CEMEN PADA *STAND UP COMEDY ACADEMY* DI INDOSIAR DAN PEMANFAATANNYA DENGAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Oleh

FITRIA ASMAWATI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah struktur *joke* komika Cemen pada acara *stand up comedy academy* di Indosiar dan bagaimana pemanfaatnya dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan dalam penelitian ini yaitu pembaca dapat mendeskripsikan struktur *joke* komika Cemen pada acara *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar dan mampu memanfaatkannya sebagai strategi dan bahan ajar dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Metode yang digunakan adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak. Dalam penelitian ini, peneliti menyimak penggunaan bahasa Cemen khususnya struktur dasar *joke* komika Cemen di *stand up comedy academy* di Indosiar. Setelah peneliti melakukan penyimakan, kemudian peneliti menandai dan mencatat bagaimana penggunaan struktur *joke* komika Cemen dan menganalisis sesuai dengan struktur *joke*nya.

Hasil penelitian ini mencakup deskripsi struktur *joke* yang digunakan oleh komika Cemen pada acara *stand up comedy academy* yang tayang di Indosiar dan strategi pembelajarannya dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Struktur *joke* yang digunakan komika Cemen terdapat dua bagian yaitu *set up* dan *punch* yang berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*). Cara kerja sebuah *joke* yaitu 1st *story* dan *2nd story*, *set up* dan *1st story*, dan *punch* dan *2nd story*. Sebuah *joke* di dalam percakapan komika Cemen sudah memahami tiga mekanisme untuk membangun dan menghubungkan *1st story* dengan *2nd story* yaitu *target assumption, reinterpretasi,* dan *connector*.

Kata Kunci : Komika Cemen, *stand up comedy*, struktur *joke*

STRUKTUR *JOKE* KOMIKA CEMEN PADA *STAND UP COMEDY ACADEMY* DI INDOSIAR DAN PEMANFAATANNYA DENGAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Oleh :

FITRIA ASMAWATI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016

Judul Skripsi	: Struktur *Joke* Komika Cemen pada *Stand Up Comedy Academi* di Indosiar dan Pemanfaatannya dengan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA
Nama Mahasiswa	: Fitria Asmawati
No. Pokok Mahasiswa	: 1213041036
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan	: Bahasa dan Seni
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Munaris, M.Pd.	Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum
NIP 19700807 200501 1 001	NIP 19610104 198703 1 004

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Munaris, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **27 Juli 2016**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NPM	: 1213041036
nama	: Fitria Asmawati
judul skripsi	: Struktur *Joke* Komika Cemen pada *Stand Up Comedy Academi* di Indosiar dan Pemanfaatannya dengan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA
program studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 27 Juli 2016

METERAI TEMPEL
3E7FAADF653429506
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Fitria Asmawati
NPM 1213041036

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Braja Asri, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung pada tanggal 10 Maret 1994, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara, dari H. Sumadi Mawardi, S.Pd dan Hj. Sri Utami S.Pd.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan tahun 1999 Pendidikan di SD MI Muhammadiyah, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2006. Pendidikan di SMP Negeri 1, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2009. Pendidikan di SMA 1 Muhammadiyah, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan tahun 2012.

Selanjutnya pada tahun 2012, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pada tahun 2015, penulis melakukan PPL di SMA Negeri 1 Way Tenong, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat dan KKN Kependidikan Terintegrasi UNILA di Suka Maju Kelurahan Fajar Bulan, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat.

MOTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri

(Q.S. Ar-Ra'd : 11)

Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.

(Q.S. Al-Ankabut : 6)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Alhamdulillah dan rasa bahagia atas nikmat yang diberi Allah *subhanahuwataala*, kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang paling berharga dalam hidupku.

1. Saya persembahkan cinta dan sayang kepada orang tuaku, Sumadi Mawardi dan Sri Utami yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayang, mendidik dengan penuh cinta, dan berdoa dengan keiklasan hati untuk keberhasilanku menggapai cita-cita serta menanti keberhasilanku.
2. Kakak-kakakku tersayang Arif Setiawan dan Dewi Wulandari yang selalu memberikan semangat dan doa untuk keberhasilanku.
3. Terima kasih untuk keluarga besarku yang selalu menanti keberhasilanku.
4. Terima kasih untuk Wahid Fitra Nurrohim yang senantiasa memberi semangat dan dukungan untuk keberhasilanku.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan almamater Universitas Lampung yang telah mendewasakanku dalam berpikir, bertindak, dan bertutur serta memberikan pengalaman yang tak terlupakan.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Struktur *Joke* Komika Cemen pada *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar dan Pemanfaatannya dengan Menggunakan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA)" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tentu telah banyak menerima masukan, arahan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Munaris, M.Pd. selaku Pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi yang diberikan selama penyusunan sekripsi ini.
2. Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan sebagai dosen PA serta sebagai pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan masukan mengenai urusan perkuliahan kepada saya.

3. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan sebagai pembahas yang selalu membantu memperbaiki dalam penyusunan skripsi saya.
4. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Saya persembahkan cinta dan sayang kepada orang tuaku, kakak-kakakku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberikan dukungan doanya buat saya.
6. Terima kasihku juga kupersembahkan kepada sahabat rempongku Maya Oktavia, Putri Agistia Sari, Kurnia Ning Tyas, Ayuli Arma, Ratih Finarsih, Eka Fitri Awaliyah dan Widya Tri Astuti yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani di setiap hariku. “Sahabat merupakan salah satu sumber kebahagiaan di kala kita merasa tidak bahagia”.
7. Terutama teman-teman angkatanku Dian Putri Pannarab teman seperjuanganku, Endah Meylina Sari, Fisnia Pratami, Bernadheta Elsa Pratista, Anggun Kinanti, Fitri Khoirunnisa, Rosidah, Yuni Siti Mardiani, yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah dan seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2012, terima kasih banyak. “Tiada hari yang indah tanpa kalian semua”.
8. Sahabat-sahabat KKN Kependidikan dan PPL atas kebersamaan dan kenangan selama ini Reni Oktavia, Heni Yusnani, Yuni, Nina Chintiya P., Rini Setiya, Ranando Sofiyan, Novi Kusnandang, Siti Nur Halimah, Lusiana di Desa Suka Maju, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat.

9. Saya belajar, Saya tegar, dan saya bersabar hingga saya berhasil, terima kasih untuk semua.
10. Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah *Subhanahuwataala* membalas segala keiklasan, amal, dan bantuan semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Harapan saya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, Juni 2016

Fitria Asmawati

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ii
HALAMAN JUDUL iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
SURAT PERNYATAAN v
RIWAYAT HIDUP vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
SANWACANA ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
DAFTAR SINGKATAN xiii

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Bahasa Humor 8
2.1.1 Humor sebagai Media 9
2.1.2 Humor sebagai Alat Komunikasi 10
2.1.3 Humor sebagai Sarana 10
2.1.4 Humor sebagai Setting 11
2.2*Stand Up Comedy* 12
2.3 Sejarah *Stand Up Comedy* dan *Stand Up* Indonesia 14
2.4 Istilah dalam *Stand Up Comedy* 19
2.5 Struktur *Stand Up Comedy* 22
2.5.1 Struktur dasar *joke* 22
2.5.2 Yang dilakukan sebuah *joke* 23
2.5.3 Cara kerja *joke* 23
2.5.3.1 *1st Story* dan *2nd Story* 23
2.5.3.2 *Set Up* dan *1st Story* 24
2.5.3.3 *Punch* dan *2nd Story* 25
2.5.4 *Mekanisme joke strukture* 26

2.5.4.1 *Target Assumption* 26
2.5.4.2 *Reinterpretasi* 27
2.5.4.3 *Connector* 28
2.6Teknik dalam *Stand Up Comedy* 28
2.7Strategi Pembelajaran Bahasa di SMA 31
2.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia 35
2.8.1 Pembelajaran Kurikulum 2013 35
2.8.3 Teks 37
2.8.4 Jenis dan Struktur Teks 38
2.9PAIKEM 41
2.9.1 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam PAIKEM 42
2.9.2 Pengembangan RPP EEK 43
2.10Pembelajaran *Edutainment* 47
2.10.1 Pengertian Pembelajaran 47
2.10.2 Tinjauan Metode *Edutainment* 53

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian 64
3.2 Sumber Data 64
3.3 Teknik Pengumpulan Data 67
3.4 Teknik Analisis Data 67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Pembahasan 70
4.1.1 Struktur Dasar *Joke* 71
4.1.2 Cara Kerja *Joke* 75
4.1.2.1 *1st Story* dan *2nd Story* 75
4.1.2.2 *Set Up* dan *1st Story* 81
4.1.2.3 *Punch* dan *2nd Story* 82
4.1.3 *Mekanisme Joke Strukture* 83
4.1.3.1 *Target Assumption* 83
4.1.3.2 *Reinterpretasi* 85
4.1.3.3 *Connector* 87
4.1.4 Teknik dalam *Stand Up Comedy* 89
4.1.4.1 *One Liner* 89
4.1.4.2 *Call Back* 89
4.1.4.3 *Rule Of Three* 90
4.1.4.4 *Act Out* 90
4.1.4.5 *Impersonation* 91
4.1.4.6*Comparisons* 91
4.1.4.7 *Riffing* 92
4.1.4.8 *Gimmick* 92
4.1.4.9 *Heckler* 93
4.1.5 Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 . 93
4.1.5.1 Menetapkan Spesifikasi dan Kualifikasi Perubahan Perilaku Peserta Didik 97
4.1.5.2 Tinjauan Terhadap Kompetensi Dasar Teks

Anekdot/Humor 101
4.1.5.3 Penerapan Metode *Edutainment* 103

BAB V SIPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan 115
5.2 Saran 116

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

4.1 *Set Up* dan *Punch* 57

4.2 *1st Story* dan *2nd Story*..... 59

4.3 *Target Assumption* 62

4.4 *Reinterpretasi* 65

4.5 *Connector* 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Daftar Tabel Struktur *Joke Stand Up Comedy* 200
2. Korpu Data Analisis Struktur *Joke* Komika Cemen pada *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar..... 201
3. Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X 283
4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas (SMA)..... 289
5. Rencana Pelaksanaan Pemelajaran (RPP)..... 302

DAFTAR SINGKATAN

KC	: Komika Cemen
SJ	: Struktur *Joke*
SU	: *Set Up*
P	: *Punch*
T1, T2, T3, dst.	: Tema1, Tema2, Tema3, dst.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini didasarkan pada fenomena *stand up comedy* yang jadi *trend* di televisi maupun di media lainnya dengan menampilkan pola lawakan tunggal. *Stand up comedy* adalah sebuah bentuk pertunjukan seni komedi. Biasanya, seorang komedian tampil di depan para penonton dan berbicara langsung kepada mereka. Para penampil ini biasanya disebut sebagai *Comic, Stand Up Comic, Stand Up Comedian,* atau di Indonesia sering disebut komik atau komika dan komedian. Biasanya, para komedian atau komika membawakan cerita singkat yang lucu, *joke* singkat (disebut dengan *bit*), dan *one-liners*, yang lazimnya tipe ini disebut dengan aksi pertunjukan *monologue*, atau *comedy routine*.

Stand up comedy telah berkembang di Amerika Serikat sekitar tahun 1960-an. Komedi ini baru dikenal di Indonesia sekitar tahun 1992, ketika Ramon Papana dan Harry De Fretes menggelar acara Lomba Lawak Tunggal di kafe milik mereka (Papana, 2012:9). Saat itu, Papana memberi syarat yaitu bahan lawakan yang menceritakan pengalaman atau kehidupan pribadi dan sudut pandang pelawak. Sejak saat itu Papana menggelar *open-mic* (acara yang menampilkan para komika untuk mencoba materi barunya) secara rutin di kafenya. Komedi ini baru dikenal luas setelah dua stasiun TV menayangkan acara

SUCI (*stand up comedy* Indonesia), yaitu Metro TV dan Kompas TV. *Stand up comedy* belumlah terlalu banyak dinikmati masyarakat Indonesia meskipun sudah ditayangkan di dua stasiun televisi tersebut, karena terbatasnya saluran kedua televisi tersebut, sehingga Indosiar sebagai salah satu televisi yang telah memiliki jaringan siaran yang lebih luas dan hampir menjangkau seluruh wilayah di Indonesia membuat sebuah ajang pencarian komika yaitu "S*tand Up Comedy Academy" (SUCA),* humor *stand up comedy* mulai dikenal lebih luas di Indonesia. Program SUCA 2015 telah mengeluarkan beberapa komika hebat salah satunya adalah Cemen asal Brebes yang berhasil keluar menjadi juara satu pada babak g*rand final stand up comedy academy* di Indosiar 2015, 13 November 2015. Saat melakukan *openmic* komika Cemen tidak pernah melupakan fungsi humor *stand up comedy* dimana salah satu tujuan utamanya adalah menghadirkan hiburan cerdas yang ringan dan menghibur. Struktur *joke* yang digunakan komika Cemen pada *stand up comedy academy* sama halnya dengan *struktur joke stand up comedy* pada umumnya yaitu terdapat 2 bagian yaitu *set up* dan *punch* yang berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*).

Cara kerja sebuah *joke* yaitu *1st story* dan *2nd story*, *set up* dan *1st story*, dan *punch* dan *2nd story*. Sebuah *joke*, komika Cemen sudah memahami tiga mekanisme untuk membangun dan menghubungkan *1st Story* dengan *2nd Story* yaitu *target assumption*, *reinterpretasi*, dan *connector*. Materi *stand up comedy* harus berformat *set up* dan *punch* atau boleh menggunakan format lain seperti *rule of three*. *Set up* adalah bagian yang tidak lucu dari sebuah *joke* atau *bit*. *Set up* berfungsi untuk memancing penonton agar mereka penasaran. Saat mendengarkan *set up* suatu *bit*, penonton memikirkan *1st story*, yaitu bayangan atau pikiran

penonton menganai *set up* suatu *bit*. Kemudian *punch* adalah bagian yang lucu dari sebuah *joke*. *Punch* berfungsi untuk menyodorkan kejutan kepada penonton. Saat mendengarkan *punch* suatu *bit*, penonton memikirkan *2nd story*, yaitu bayangan atau pikiran penonton menganai *punch* suatu *bit*.

Stand up comedy tidak hanya sekedar lucu tetapi juga menggunakan teknik-teknik dalam melakukannya. Penelitian ini merujuk ke bagian struktur dasar *joke* yang ada dalam *stand up comedy*. Dalam bahasa Indonesia *joke* bisa diterjemahkan sebagai lelucon, kelakar, guyonan, dan lain-lain, yang menggambarkan tindakan (kata-kata dan gerak) yang lucu. *Joke* ada yang mengundang gelak tawa yang riuh, tetapi ada juga yang tidak berhasil mengundang senyum (Ramonpapana, 2012: 82). Orang biasa mengenali *joke* baik ketika berhasil membuat mereka tertawa atau tidak, karena dalam beberapa aturan dan ciri penonton bisa langsung menentukan sebuah *joke*.

Dalam dunia pendidikan, sudah banyak model pendidikan yang dikenal oleh para pendidik. Berbagai macam model tersebut di lakukan dalam rangka menghadirkan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Model yang umum adalah dengan bernyanyi, bermain game, bermain peran, belajar di luar kelas dan lain sebagainya. Tidak ada salahnya menghadirkan model pembelajaran dengan gaya *stand up comedy* yang selama ini masih jarang guru yang menerapkannya di kelas, karena melawak dengan *stand up* membutuhkan keahlian khusus yang harus dilatih. Implementasi model pembelajaran dengan gaya *stand up comedy* dapat memperkaya varian model pembelajaran yang selama ini telah umum dilakukan di kalangan pendidik. Seorang guru harus mempersiapkan materi

pembelajaran dan meteri pembelajaran tersebut disisipkan kedalam materi lawakan dalam *stand up comedy*. Di posisi inilah kreatifitas guru diperlukan. jika sering dicoba dan dilatih tentu lama kelamaan akan semakin mudah dilakukan. sebagai awalan dapat dicoba dengan menhadirkan *stand up comedy* sebagai *ice breaking* di kelas. Setelah dirasa terbiasa dan anak-anak mulai menyukai dan mengakui kemampuan kita sebagai komik di kelas maka mulailah meramu materi komedi dengan materi pembelajaran. perlu diingat, bahwa fokus utama kita sebagai pendidik adalah pada ketercapaian kompetensi pembelajaran. jadi tetap perlu diperhatikan tingkat proporsionalitas dalam pembelajaran di kelas, jangan sampai muatan komedi lebih mendominasi dibandingkan dengan materi pembelajaran yang harus didapatkan oleh siswa. prinsipnya adalah menjadikan tontonan sebagai tuntunan bukan tuntunan sebagai tontonan. kesimpulannya adalah kreativitas guru harus terus diasah dan dioptimalkan dalam memberikan pembelajaran dikelas. Dengan kreativitas akan hadir model-model pembelajaran yang unik dan berbeda.

Berdasarkan hal tersebut di ataslah maka timbul suatu pemikiran dari peneliti untuk mencari starategi baru dalam kegiatan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, untuk lebih memberikan motivasi dan menarik minat siswa maka dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan konsep penyelenggaraan yang mengacu pada suatu pola pembelajaran dan teknik penyampaian materi yang dikemas dalam *edutainment* yang lebih menarik bagi peserta, yaitu pengenalan yang mudah dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran dengan menyisipkan *joke stand up comedy* oleh pengajar, tetapi masih berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, yang sebelumnya metode ini

dikenal dengan istilah *learning by doing*, kini *learning by experiencing* adalah ungkapan yang lebih tepat untuk menggambarkan "*Edutainment*", yaitu sebuah konsep yang terbilang baru. Pendidikan melalui *edutainment* ini ditujukan bagi siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, wawasan, pengetahuan, keterampilan dan kecakapan hidup (life skill) dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk meneliti struktur *joke* komika Cemen pada *stand up comedy academy* dan strateginya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dengan menggunakan metode *edutainment*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah struktur *joke* komika Cemen pada acara *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar *?*
2. Bagaimana memanfaatkannya sebagai strategi pembelajaran dengan memasukan *joke stand up comedy* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA)?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan struktur *joke* komika Cemen pada acara *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar.

2. Merancang *stand up comedy* menjadi materi pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas.
3. Merancang sebagai strategi pembelajaran dengan memasukan *joke stand up comedy* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis untuk melengkapi dan mengembangkan penelitian tentang struktur *joke* dalam humor *Stand Up Comedy*.
2. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran mencari starategi baru dalam kegiatan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, untuk lebih memberikan motivasi dan menarik minat siswa maka dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan konsep penyelenggaraan yang mengacu pada suatu pola pembelajaran dan teknik penyampaian materi yang dikemas dalam *edutainment* yang lebih menarik bagi peserta, yaitu pengenalan yang mudah dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran dengan menyisipkan *joke stand up comedy* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas.

1.5 Ruang Lingkup Masalah

Penelitian perlu membatasi ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup tersebut sebagai berikut.

1. Subjek pada penelitian ini adalah struktur *joke stand up comedy.*
2. Objek penelitian ini adalah struktur *joke* komika Cemen dalam acara *stand up comedy academy* di Indosiar.
3. Penelitian mengkaji bagaimana struktur *joke* komika Cemen pada acara *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar dan pemanfaatannya dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA).

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa Humor

Filosofi Perancis penggagas teori “hasrat hidup” (elan vital) Henry Bergson berpendapat bahwa tawa merupakan perkembangan logika dan rasa sosial. Kita tertawa karena mengetahui seseorang bertingkah laku seperti alat, dan menyamakan segala sesuatu secara mekanis. Kebanyakan kita tertawa bersama orang lain, tidak sendirian. Itu karena tawa merupakan “Stimulus sosial” bagi orang-orang yang lupa akan kekomunitasnya. Selain itu, penelitian membuktikan bahwa humor memberi banyak manfaat bagi orang yang melontarkannya, maupun orang-orang yang di sekitarnya. Humor meningkatkan kebahagiaan dan membuat hubungan dengan sekeliling lebih dekat. Humor juga berpengaruh terhadap peningkatan kesehatan fisik, antara lain meningkatkan sistem kekebalan tubuh, meningkatkan energi, menghilangkan rasa sakit dan melindungi seseorang terhadap stres.

Beberapa cara untuk melihat sesuatu dari kacamata humor dan menularkannya pada orang lain, antara lain:

1. menertawakan diri sendiri. Berfikir kontemplatif dapat dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan, yaitu melihat sisi humor dari berbagai kejadian yang anda alami sendiri dan menertawakannya. Setelah itu bagilah kisah anda pada orang-orang terdekat untuk melihat reaksi mereka. Tentu anda dapat menyaring

kisah-kisah yang dpat dibagi bersama, atau yang kita simpan untuk diri sendiri dengan lebih bijaksana.

2. setelah ditimpa suatu masalah, cobalah melihatnya dari kacamata humor. Hal ini dapat merubah perspektif kita terhadap masalah yang ada.

Coba kelilingi diri anda dengan pengingat yang dapat meningkatkan mood anda kearah yang lebih positif dan menyenangkan. Misalnya lengkapi wallpaper laptop kata-kata atau gambar yang lucu, pasang gambar boneka yang imut di meja kerja anda dengan tulisan yang menggemaskan, atau pasang foto-foto keluarga atau bersama teman-teman saat sedang melakukan hal yang menyenangkan bersama. Jadi bahasa humor yang dimaksud disini adalah suatu alat komunikasi yang dihasilkan oleh alat ucap pada manusia yakni mulut, yang bertujuan untuk membangkitkan tawa atau senyuman.

2.1.1 Humor sebagai Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Gerlack dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Humor sebagai media berarti dengan humor mampu membangun kondisi siswa agar mampu memperoleh pengetahuan lebih mudah. Hal ini dikarenakan terbangunnya suasana yang hangat di dalam sesi pembelajaran antar siswa dengan guru.

2.1.2 Humor sebagai Alat Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses penyampaian informasi. Komunikasi dapat dibuat menjadi lebih menarik dengan ‘bumbu’ humor. Humor merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk membangkitkan tawa dan senyuman, dengan humor akan mempermudah komunikasi seseorang dengan orang lain. Ketika guru mengajar di dalam kelas, sebenarnya guru sedang berkomunikasi secara sosial dengan peserta didiknya komunikasi yang sedang dilakukan akan menjadi kering tanpa selingan humor.

Humor dapat membuat komunikasi menjadi lebih terbuka. Pada gilirannya komunikasi yang terbuka antara guru dan siswa, memungkinkan siswa dapat menanyakan suatu persoalan yang sulit dipecahkan dan guru dengan cepat dapat mengetahui sekaligus membantu mencari pemecahannya.

2.1.3 Humor sebagai Sarana

Humor adalah sarana paling baik untuk melepaskan segala “unek-unek”. Berhumor merupakan aktivitas kehidupan yang sangat digemari sampai menjadi bagian hidup sehari-hari. Humor tidak mengenal kelas sosial dan dapat bersumber dari berbagai aspek kehidupan.

2.1.4 Humor sebagai Setting

Suatu kenyataan yang terjadi dalam kehidupan pembelajaran dewasa ini bahkan hasil pembelajaran banyak dipengaruhi oleh proses pembelajaran siswa, perencanaan pembelajaran, dan penataan lingkungan baik belajar maupun sosial dalam kelas, yang selanjutnya akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran kurang memberdayakan lingkungan belajar, lingkungan belajar siswa disekolah baik di kelas maupun dilingkungan kelas, dan para guru dalam mengajar menggunakan model atau pendekatan pembelajaran mengikuti yang sedang dikembangkan namun tidak dibarengi dengan setting kelas yang dituntut oleh model atau pendekatan yang digunakan tersebut. Setting humor baik di dalam kelas maupun dilingkungan kelas akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa, karena adanya setting atau latar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Rahmanadji (2007:213) menyatakan bahwa humor ada ketika kebutuhan naluri manusia untuk mencari, kesenangan, kegembiraan dan hiburan muncul. Humor *stand up comedy* dimanfaatkan sebagai sarana membawakan pesan membangun, manyampaikan kritik dan problem yang terjadi dimasyarakat yang dimana dikemas dengan balutan humor. Humor ini disajikan dalam bentuk humor tunggal yang dilakukan secara langsung di depan penonton. Pelakunya disebut komik/komika, humor cerdas. Hal ini dituturkan oleh komik dengan latar belakang intelektual yang tinggi, dimana terdapat kreatifitas untuk mengolah tuturanya menjadi humor cerdas dengan tema yaitu problem-problem kekinian. Sujoko (1982) menyebutkan bahwa humor memiliki fungsi untuk: 1) melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan, 2) menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar, 3) mengajarkan orang melihat persoalan dari berbagai sudut, 4) menghibur, 5) melancarkan pikiran, 6) membuat orang mentoleransi sesuatu, 7) membuat orang memahami soal pelik.

2.2 *Stand Up Comedy*

Stand up comedy adalah sebuah bentuk pertunjukan seni komedi. Biasanya, seorang komedian tampil di depan para penonton dan berbicara langsung kepada mereka. Penampilan para komedian kadang-kadang difilmkan yang kemudian nantinya dirilis dalam bentuk DVD, via internet ataupun televisi.

Para penampil ini biasanya disebut sebagai *Comic, Stand Up Comic, Stand Up Comedian,* atau di Indonesia sering disebut komik/komika dan komedian karena kata comic sudah menjadi arti comic (bacaan yang bergambar) dalam arti yang sebenarnya. Biasanya, para komedian atau komika membawakan cerita singkat yang lucu, *Joke* singkat (disebut dengan *bit*), dan *one-liners*, yang lazimnya tipe ini disebut dengan aksi pertunjukan *monologue*, atau *comedy routine*. Beberapa komika ada yang menggunakan property (alat bantu), musik, atau trik sulap untuk melancarkan aksi pertunjukan mereka, tetapi itu merupakan perkembangan dari *stand up comedy* yang umumnya tanpa peralatan, bahkan penampilan kostum atau *make up* "biasa". *Stand up comedy* seringnya ditampilkan di *comedy clubs, bars, neo-burlesques* (gedung pertunjukan), *colleges* (kampus-kampus) dan gedung teater, tetapi tidak ada batasan di mana seharusnya pertunjukan *comedy* itu digelar. Sering kali sekarang para komikaterkenal mengadakan pertunjukan di gedung besar, *Hall, Ballroom*, bahkan *Stadion* atau *Outdoor*. *Clean stand up comedy* seringnya dibawakan oleh seorang komedian profesional di luar tempat pertunjukan yang biasanya, seperti di perkumpulan tertentu, acara-acara korporat (disebut *corporate stand up comedy*), malam pengumpulan dana, konferensi, bahkan ditempat ibadah. Banyak tempat yang lebih kecil mengadakan kegiatan "*Open Mic*", dimana siapa saja boleh naik ke atas panggung dan membawakan

stand up, sebagai usaha untuk *stand up* amatir berlatih, membangun semangat mereka, dan mencari kesempatan untuk dapat terjun ke dunia profesional.

Stand up adalah suatu seni pertunjukan yang dimaksud untuk langsung memancing tawa dari penonton. Tidak seperti *theatrical comedy*, dimana menciptakan comedy dari sebuah drama terstruktural dengan karakter-karakter dan situasi tertentu. *Feedback* dari penonton berlangsung instan dan penting bagi aksi seorang comedian di dalam *stand up comedy*. Para penonton mengharapkan seorang komika untuk menghadirkan tawa yang intens dan para komika ini selalu berada di bawah tekanan besar dalam membawakan dan menyampaikan bahan *stand up* mereka. Tekanan seperti ini terasa mendebarkan dan menyenangkan sekaligus mengancam. *Actor comedian* Will Ferrell (dalam Papana) menyebut *stand up comedy* sebagai suatu yang "sukar, sunyi, dan kejam" (*hard, lonely, and vicious).*

Jika seorang komika tidak mampu untuk memancing tawa dari penonton, biasanya penonton yang bosan akan mulai mengganggu sang komik, dan aksi ini biasanya disebut dengan *'Heckling'*. Sebuah tanda dari seorang *master stand up comedy* adalah kemampuan untuk tidak hanya menghadapi dan merendam seorang *'Heckler'*, tetapi juga mengatasi dan mengibur penonton dengan serangan balik (*Ripping).* Keterampilan seorang komik biasanya beragam, karena biasanya seorang komik tidak hanya tampil saja, tapi sekaligus bertindak sebagai penulis naskah, editor, promotor, produser, bahkan teknisi panggung untuk aksinya tersebut. Banyak komika menyiapkan diri selama bertahun-tahun untuk

mengembangkan materi berdurasi 45 menit, dan biasanya mengulang *bits* berkali-kali dan perlahan menyempurnakan materinya itu.

Penampilan *stand up comedy* mungkin hanya melibatkan seorang komedian (biasanya disebut *one man/woman show* atau penampilan solo dalam *event korporat*), sedangkan pertunjukan *stand up comedy* biasanya terdiri dari beberapa orang komedian yang tampil dalam *line up* (deretan).

2.3 Sejarah *Stand Up Comedy* dan *Stand Up* Indonesia

Stand up comedy adalah salah satu jenis humor olah logika yang *populer* di Eropa dan Amerika pada abad ke delapan belas atau sembilan belas. Awalnya pertunjukan ini dipertunjukkan di aula pertunjukan musik. Pada tahun 1979 di Inggris terbentuk sebuah kelompok *stand up comedy* gaya Amerika pertama yang didirikan oleh Peter Rosengard. Seiring dengan dibentuknya kelompok ini kemudian mulai bermunculan kelompok-kelompok *stand up comedy* sejenis di berbagai penjuru dunia yang kemudian semakin menancapkan eksistensinya.

Seiring berjalannya waktu komunitas-komunitas dan pertunjukan *stand up comedy* menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Di kawasan Asia banyak komika terkenal yang muncul dari seni *stand up comedy* ini, contohnya Akmal Saleh dari Malaysia, Paul Ogata dari Singapura, Johny Lever dari India, Dany Cho dari Korea Selatan.

Ada beberapa nama, yang tidak bisa lepas dari budaya *stand up comedy* di Indonesia. Menurut Pandji Pragiwaksono dalam Bukunya Merdeka Dalam

Bercanda ada 7 nama yang tidak terlepaskan dari *stand up comedy* di Indonesia. Berikut adalah 7 nama tersebut.

1. Warkop

Warkom dalam kaidahnya bukan termasuk dalam *stand up comedy*, tetapi evolusi menuju *stand up comedy* di Indonesia berawal dari 3 orang yaitu Dono, Kasino, Indro yang memperkenalkan kepada Indonesia komedi yang mengandalkan ucapan, bukan *gesture* dan *slapstick*.

2. Taufik Savalas

Taufik Savalas merupakan pembawa acara dan pelawak asal Indonesia. Ia terlahir dengan nama Muhammad Taufik bin Muhammad Yusuf Masri. Perjalanan karier Taufik Savalas di dunia hiburan di mulai dengan menjadi penyiar Radio Humor Suara Kejayaan (SK) pada tahun 1990. Di radio ini, Taufik menyalurkan keinginannya sejak kecil untuk menjadi komedian dan menghibur orang lain. Di sini, ia berkenalan dengan group komedi Warkop DKI yang di pelopori oleh Dono, Kasino, Indro. Dari merekalah Taufik banyak belajar bagaimana menjadi seorang komedian hebat. Warkop adalah yang memperkenalkan konsep komedi lewat ucapan, kemudian Taufik Savalas memperkenalkan gaya komedinya dengan teknik *joke telling*. *Joke telling* beda dengan *stand up*. *Joke telling* menceritakan anekdot, lelucon umum, tebak-tebakan. Seperti “Ada orang Amerika, Jepang dan orang Indonesia masuk ke *bar*”, Atau “Sapi, sapi apa yang bisa nempel di temboooook? Sapidermaaaan”.

Sementara *stand up comedy* itu monolog lucu yang menceritakan ulang fenomena sosial yang ada di masyarakat. Mengambil contoh dari kehidupan dan diceritakan kembali kepada penonton.

3. Ramon Papana

Ramon Papana adalah pendiri dan pemilik *comedy cafe* sejak 1997 sudah menyediakan *cafe* tersebut sebagai tempat *open mic*. Konsistensi dan keteguhan Ramon bertahan walaupun *stand up comedy* sendiri belum membudaya. Ia sendiri yang suka mengisi *Open mic* dan juga merupakan salah satu seseorang yang paling tepat untuk dijadikan guru atau yang memberi pelajaran kepada komedian lainnya yang ada di Indonesa tentang *stand up comedy.* Tanpa adanya Ramon *stand up comedy* tidak akan pernah mempunyai rumah yang khusus mempelajari *stand up comedy*.

4. Iwel Wel

Welnaldi atau lebih dikenal dengan nama Iwel Wel adalah pelawak Indonesia. Iwel Wel lebih dalam menghibur penonton menggunakan cara *stand up comedy*. Awal karier di dunia lawak dengan mengikuti perlombaan lawak RRI/TVRI se-Sumatera Barat. Awal karier di Ibu kota dilakukan dengan menimba ilmu kepada S. Bagio, Eddy Sud, serta personal radio SK.

Menekuni sejak 1998, Iwel akhirnya mempunyai kesempatan untuk *stand up* di TV nasional tahun 2005 untuk acara Bincang Bintang di RCTI.

5. Indra Yudistira

Indra Yudistira adalah kepala devisi produksi RCTI yang menelurkan program TV “Bincang Bintang” dengan produser Dicky Setiawan, yang untuk pertama kalinya mendesain acara tersebut dengan *stand up comedy* dan Iwel sebagai komiknya.

Kemudian Indra meninggalkan jabatan di RCTI sebagai Kepala Devisi Produksi dan bergabung di Kompas TV sebagai Direktur Produksi dan programming Kompas TV. Indra membuat ide supaya terdapat program TV yang benar-benar dikhususkan untuk *stand up comedy*.

6. Agus Mulyadi

Kontribusi Agus Mulyadi, terhadap *stand up comedy* yaitu ketika acara TV *Stand Up Show* yang tayang di Metro TV setiap hari kamis jam 22.30. Apabila pada acara di Kompas TV sifatnya pencarian bakat, sedangkan di Metro TV benar-benar *show*. Seperti “*Def Comedy Jam*” di mana beberapa komik tampil selama beberapa menit, bergantian dengan yang lain.

7. Raditya Dika

Dika Angkasaputra Moerwani atau yang biasa dikenal dengan nama Raditya Dika adalah seorang penulis asal Indonesia. Di Indonesia Raditya Dika dikenal sebagai penulis buku-buku jenaka. Tulisan-tulisan itu berasal dari *blog* pribadinya kemudian dibukukan. Buku pertamanya berjudul Kambing Jantan yang masuk dalam *best seller*. Buku tersebut menampilkan kehidupan Raditya Dika pada saat kuliah di Australia.

Raditya Dika sukses menjadi penulis dengan keluar dari arus utama. Dia tampil dengan *genre* baru yang segar yang membuat beda dari penulis lainnya adalah ide nama “binatang” yang selalu ia pakai dalam setiap bukunya. Dari buku pertama hingga terbaru, semua judulnya mengandung nama binatang, bagi Radit ini adalah *selling point*-nya. Menurutnya yang perlu dilakukan adalah terus berkreasi dan bertindak kreatif. Sehingga saat ini, Raditya Dika adalah nama dengan pengaruh terbesar dalam s*tand up comedy* di Indonesia.

Itulah 7 nama yang tidak terlepaskan dari *stand up comedy* di Indonesia. Sebelumnya *stand up comedy* kurang mendapat respon dari masyarakat, mungkin pada saat itu masyarakat cenderung lebih suka akan *slapstick* atau "*physical comedy*" daripada *stand up comedy*. Namun sekarang *stand up comedy* hadir kembali untuk memberi alternative hiburan di tengah semaraknya hiburan komedi yang terlihat hanya "begitu-begitu saja". Sejak kemunculan *stand up comedy* di Indonesia pecinta *stand up comedy* mengambil bagian dengan membentuk komunitas pecinta *stand up comedy*. Di Indonesia kita kenal dengan *stand up comedy* Indonesia. *Stand up* Indonesia adalah sebuah komunitas yang didirikan oleh beberapa orang yang sebelumnya sudah memiliki ketertarikan dengan dunia *stand up comedy* diantaranya adalah Ernest Prakasa dan Ryan Adriandhy. Mereka adalah dua orang yang dipertemukan dalam audisi *stand up comedy* Indonesia yang diselenggarakan oleh Kompas TV.

2.4 Istilah dalam *Stand Up Comedy*

Di dalam *stand-up* terdapat istilah-istilah yang sering dipergunakan, yaitu

1. ***Joke telling*** adalah melucu sambil melemparkan anekdot, tebak-tebakan, lelucon yang dikumpulkan dari berbagai sumber, misalnya dari internet, buku, *broadcast message*, dan lain-lain.

2. ***Bit*** adalah materi *stand up* yang terdiri atas *set up* dan *punchline.* Misalnya, terdapat *bit* tentang nama hewan, nama orang, atau *bit* tentang nama-nama jalan yang aneh. *Bit* juga bisa diartikan sama dengan tema. Contoh sebuah *bit* dalam *stand up comedy* adalah sebagai berikut: “Gua ngerasa, sejak ada kamera digital, cewe-cewe tuh jadi suka bikin kesel kalo minta difotoin, tiap abis difotoin, selalu minta diulang, alasannya selalu sama”, “Kayanya pipi aku keliatan gendut deh”.
Pada kalimat di atas mempunyai *bit* “Kamera digital”, *set up* atau premisnya adalah ketika sejak adanya kamera digital dan membuat semua wanita ingin meminta difotoin secara beulang-ulang, dan *punchline*nya adalah kalimat “Kayanya pipi aku keliatan gendut deh”.
Joke di atas merupakan contoh sebuah *bit* sederhana, karena kita masih bisa menambahkan *punchline* kedua, ketiga dan seterusnya untuk memperkuat *joke* tersebut.

3. ***Set*** adalah satuan *show stand up* kita yang terdiri atas sejumlah *bit.* Misalnya, semua *bit* digabungkan menjadi sebuah rangkaian maka akan mempunyai *set* berdurasi tiga puluh menit.

4. ***Set up*** adalah bagian awal *joke* yang tidak lucu dari sebuah *bit*, biasanya premis dari *bit* tersebut.

Misalnya: “Aa Gatot Bradjamusti (ketua PARFI) katanya pernah main film misteri, ada yang pernah nonton? Atau pernah lihat promonya? Belum? Sama. Di situ letak misterinya.”

Pada kalimat di atas, *set up* atau premisnya adalah ketika menanyakan film misteri Aa Gatot Bradjamusti, dan *punchline*nya adalah kalimat “sama. Disitulah letak misterinya.”

5. ***Punchline*** adalah bagian yang lucu dari sebuah *bit*. Biasanya membalikkan premis atau memberikan sesuatu yang mengejutkan sebagai penutup dari *set up* atau premis tadi. Karena efek mengejutkannya itu maka disebut *punch.*

Misalnya: “Merokok bisa menyebabkan impotensi, nyimeng bisa merusak sel otak dan menyebabkan pikiran lemot (lelet/lama). Ngapain orang merokok coba? Kalau gue disuruh milih, gue mendingan lemot daripada impoten. Setidaknya gue masih bisa bikin anak, walaupun . . .lama.”

Fakta tentang merokok dan mengisap ganja adalah premis yang ditawarkan kepada penonton. *Punchline*nya adalah ketika berhasil memberikan *shock* di belakang dengan kalimat ”Gue mendingan lemot dari pada impoten. Setidaknya gue masih bisa bikin anak, walaupun lama.”.

6. ***Kill*** adalah ketika kita sukses membuat penonton tertawa sepanjang *set* kita. Misalnya, “Malam ini si Ryan nge-*kill!*”.

7. ***Bomb*** adalah ketika gagal membuat penonton tertawa atau garing. Misalnya, “kasihan si Pandji, barusan nge-*bomb* gitu pas *stand up* di comberan”.

Rosniati (2011) dalam bognya (http://ennynurr.blogspot.com/2011/10/stand-up-comedy.html) menyebutkan gaya *stand up comedy* anatara lain:

1. *Observational comedia:* mengomentari sesuatu yang nyata terjadi setiap hari dan kemudian memberikan sebuah pandangan baru yang lucu. Misalnya tentang gaya pacaran atau perbedaan perempuan dan laki-laki.

2. *Political/Topical comedian*: jenis *stand up* tersulit karena politik dan religi adalah dua hal yang menjadi topik utama jenis ini.

3. *Character comedian*: komedian memainkan sebuah karakter lain dari dirinya setiap kali menaiki panggung.

4. *Props comedian*: komedian yang membawa berbagai macam barang ke atas panggung dan memberikan komentar lucu atas barang-barang itu.

5. *Physical comedian*: komedian yang menggunakan tubuh sebagai “senjata” utama mereka untuk melawak.

6. *Impressionist comedian*: komedian yang menirukan gaya atau suara sesuatu atau seseorang yang terkenal.

7. *Improvisionalist comedian*: sebagian besar aksi komedian tipe ini diatas panggung adalah merupakan aksi atau perbuatan yang spontanitas.

2.5 Struktur *Stand Up Comedy*

Stand up comedy adalah seni pertunjukan dimana hanya ada satu orang dalam satu panggung yang membicarakan hal-hal lucu dan bertujuan membuat mengundang tawa penonton. *Stand up comedy* tidak bisa hanya sekedar lucu tetapi juga menggunakan teknik-teknik dalam s*tand up comedy*. Tulisan ini akan dibagi dalam dua bagian, yang pertama "Struktur Dasar *Joke*" dan yang kedua "Teknik dalam Stand Up Comedy".

2.5.1 Struktur Dasar *Joke*

Dalam bahasa Indonesia *joke* bisa diterjemahkan sebagai lelucon, kelakar, guyonan, dan lain-lain, yang menggambarkan tindakan (kata-kata dan gerak) yang lucu. *Joke* ada yang mengundang gelak tawa yang riuh, tetapi ada juga yang tidak berhasil mengundang senyum (Ramonpapana, 2012:82).

Orang biasa mengenali *joke* baik ketika berhasil membuat mereka tertawa atau tidak, karena dalam beberapa aturan dan ciri penonton bisa langsung menentukan sebuah *joke*.

a. Sebuah *joke* terdiri dari 2 bagian : *set up* dan *punch*. *Set up* adalah bagian pertama dari *joke* yang mempersiapkan tawa. Bagian ini berisi cerita dengan target seorang penonton mengharapkan sesuatu.

b. *Punch* adalah bagian kedua dari *joke* yang berisi tawa. Bagian ini berisi kalimat yang mem"belok"kan harapan pada *set up*. Tawa tercipta karena pembelokan ini.

Contoh : Gue gak homo! Cowok gue yang homo!

“Gue gak homo” adalah set up yang menunjukkan penolakan terhadap tuduhan bahwa dia adalah homo.

“Cowok gue yang homo” adalah punch line yang “ternyata” dia adalah homo.

Menghasilkan tawa karena membelokkan statement *set up*.

2.5.2 Yang Dilakukan Sebuah *Joke*

Set up dan *punch* berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*). Bila ingin berhasil sebagai sebuah *joke*, haruslah mampu mengejutkan penonton dan masalahnya penonton tidak akan dikejutkan, kecuali dibuat berharap sesuatu terlebih dahulu. Itulah yang diperbuat sebuah *joke* yaitu mengakibatkan penonton mengharapkan sesuatu dan kemudian mengejutkan penonton dengan hal yang lain. Definisinya adalah *Set up* menciptakan harapan dan *punch* menyodorkan kujutan.

2.5.3 Cara kerja *Joke*

2.5.3.1 *1st story* dan *2nd story*

Set up dari sebuah *joke* membangun apa yang disebut dengan *1st story* yaitu menciptakan suatu harapan dipikiran kita, kemudian *punch* mengejutkan kita dengan apa yang disebut *2nd story* yaitu yang walaupun sesuai dengan *set up*, tetapi apa yang diungkapkan mengejutkan dan berbeda dengan apa yang kita pikirkan atau harapkan.

Jika sebuah *joke* tidak mempunyai *2 story lines*, maka itu bukanlah sebuah *joke*. Jadi, jika tidak mengungkapkan *2nd line story*, maka yang akan didapatkan adalah sebuah “*single-story story*”, tapi itu bukanlah *joke*. Jika tidak ada *2nd story*, maka

tidak akan ada unsur kejutan. Jika tidak ada unsur kejutan, maka itu bukanlah sebuah *joke*.

2.5.3.2 *Set-Up* dan *1st story*

Kedua unsur *1st story* dan *2nd story* dan *set up and 1st story* melakukan fungsi yang sangat berbeda dalam struktur *joke*. Sebagai bagian pertama dalam sebuah *joke*, *set up* adalah kata-kata atau aksi yang biasanya membuat penonton memiliki harapan (*ekspektasi*) akan sesuatu. Lalu, berdasarkan *set up* itu, *1st story* adalah rincian (detail) dari gambaran yang dibayangkan oleh penonton yang mereka harapkan adalah sungguh-sungguh terjadi. Digambarkan dengan contoh *joke* kuno dibawah ini:

"Selama 40 tahun saya menikah dn jatuh cinta dengan wanita yang sama. Kalau sampai istri saya tahu, pasti dia akan membunuh saya."

Sewaktu komika mengatakan : "Selama 40 tahun saya menikah dan jatuh cinta dengan wanita yang sama". Itu adalah *set up*. Lalu, dari mendengar *set up* ini, imajinasi penonton tergiring ke *1st story*. Sejak *1st story* dibentuk di dalam pikiran penonton (dimana saya tidak bisa menjelaskan persis apa yang dibayangkan oleh setiap individu), versi lain adalah : orang ini sangat mencintai dan setia pada istrinya. Selama 40 tahun bersama mereka membangun hidup yang saling pengertian dan bahagia. Pria ini tidak pernah menipu istrinya dan berencana menghabiskan hidupnya bersama sang istri.

Demikian pemikiran *1st story* yang terbentuk di rata-rata penonton. Seperti yang bisa dilihat *1st story* menyangkut lebih banyak detail daripada *set up*. Cerita yang

lebih besar ini terbangun dengan membuat asumsi tentang informasi di dalam set u*p*. Jadi *1st story* berisi lebih banyak informasi daripada *set up*.

2.5.3.3 *Punch and 2nd story*

Hubungan antara *punch* dan *2nd story* sama dengan hubungan antara *set up* dan *1st story*. Sebagai bagian dari kedua dari sebuak *joke, punch* adalah kata-kata atau aksi yang digunakan untu mengejutkan penonton.

Berdasarkan *punch* penonton membayangkan *2nd story* yang rinci (detail) yang sejalan dengan *set up*.

Contohnya: “Kalau sampai istri saya tahu, pasti dia akan membunuh saya”.

Versi tentang *2nd story* adalah “Pria ini hidup dalam perkawinan yang buruk tetapi ia tidak pernah bercerai. Untuk menemukan kebahagiaan lain ia jatuh cinta dengan wanita simpanan dan berhasil berhubungan gelap selama 40 tahun dan ia hidup penuh kekuatiran akan diketahui istrinya yang bisa membuat hidupnya lebih menderita.”

2nd story jauh lebih detail daripada *punch* dan imajinasi masing-masing individu diantara penonton pasti berbeda-beda, karena kata-kata dalam *punch* ‘berbelok’ jauh dari yang diasumsikan dalam *set up*, maka terjadilah kejutan (*surprice*) dan semakin jauh perbedaan antar asumsi dan kejutan akan semakin kuat sebuah *joke* dapat memancing tawa.

2.5.4 *Mekanisme Joke Structure*

Dua *Interpretasi* Terhadap Satu Hal

Dua mekanisme pertama dalam *joke structure* adalah *target assumption* dan *reinterpretasi* ini adalah mekanisme yang saling berhubungan, *target assumption* adalah inti dari *1st story*, sementara *reinterpretasi* menjadi nyawa dari *2nd story*. *Target assumption* memberikan *interpretasi* yang sesuai *ekspektasi*, sementara *reinterpretasi* memunculkan *interpretasi* yang berlawanan dengan *ekspektasi*.

2.5.4.1 *Target Assumption*

Menurut Greg Dean (2012:23) bahwa pada saat kita mendengar *set up*, kita membangun *1st story* dengan cara menciptakan berbagai asumsi. Salah satu dari assumsi ini akan menjadi *target assumption*. Yang membedakan *target assumption* dengan asumsi lainnya adalah ia mampu memenuhi dua kriteria unik.

a. Target assumption adalah asumsi kunci yang menjadi dasar terbentuknya *1st story*. Asumsi yang harus diciptakan untuk membayangkan sebuah cerita, ada satu asumsi kunci yang memberikan makna yang spesifik terhadap *1st story*. Tanpa asumsi kunci ini, cerita yang terbentuk akan meleset, sehingga *joke* menjadi gagal.

b. Target assumption adalah asumsi yang dipatahkan oleh *punch*.

Setiap *joke* yang menggunakan *set up* dirancang untuk memanipulasi penonton sehingga membayangkan *1st story* dan membuat asumsi. Tapi, kemudian *punch* memunculkan memunculkan *2nd story* yang tidak terduga yang menunjukan bahwa asumsi yang ada dibenak penonton atau *target assumption* itu tadi ternyata salah.

2.5.4.2 *Reinterpretasi*

a. Joke dengan *punch*

Set up dapat menciptakan *ekspektasi* ketika penonton sedang membangun *1st story* dengan cara membuat berbagai asumsi. Lalu, *punch* mematahkan asumsi kunci (*target assumption*) dengan memunculkan *2nd story*. *Punch* dapat melakukan ini dengan cara menampilkan *interpretasi* mengejutkan terhadap *setup*. *Interpretasi* mengejutkan ini disebut *reinterpretasi*. Ada dua peraturan saat membuat *reinterpretasi*.

1. Reinterpretasi adalah ide yang menjadi landasan lahirnya *2nd story*.

Sama halnya seperti *target assumption* menciptakan *1st story*, *reinterpretasi* menciptakan *2nd story*.

2. Reinterpretasi memunculkan *interpretasi* yang tidak terduga terhadap kunci yang mendasari *target assumption*.

Di dalam *set up* ada kunci yang mengarahkan penonton ke *target assumption*.

b. Joke tanpa *punch*

Ada beberapa *joke* yang tidak membutuhkan *punch* untuk diekpresikan. Penonton dapat dengan mudah menyimpulkan *punch*nya sendiri karena *set up* yang sudah menerangkan dengan jelas. Meski sebuah *joke* tidak secara gamblang menyampaikan *punch*, prinsip dasar dari *target assumption* dan *reinterpretasi* tetaplah berlaku.

Tujuan dari *reinterpretasi* adalah mematahkan *target assumption* dengan *reinterpretasi* tidak terduga akan melahirkan kejutan. Saat *joke* mematahkan asumsi orang, mereka akan tertawa.

2.5.4.3 *Connector*

Connector adalah sebuah hal yang diinterpretasikan dengan minimal dua macam cara. Menginterpretasikan *connector* dengan cara yang pertama akan menghasilkan *target assumption*, sementara menginterpretasikannya dengan cara yang lain akan menghasilkan *reinterpretasi*.

2.6 Teknik dalam *Stand Up Comedy*

1. One Liner

One liner adalah *bit* singkat yang terdiri dari satu sampai tiga kalimat saja. *One liner* susah karena *set up* yang dihantarkan harus secepatnya memancing harapan penonton.

Contohnya adalah “Katanya Aa' Gatot Brajamusti pernah main film misteri. Ada yang pernah nonton? Sama, saya juga tidak pernah. Di situlah letak misterinya”. (Panji).

2. Call Back

Call back adalah teknik yang sangat menarik dengan menggunakan *punch* dari *set up* yang sudah disampaikan dulu, untuk *set up* lain beberapa *bit* berikutnya. Pada dasarnya komika melakukan *call back* sewaktu ia menyebutkan *joke* yang berisi kata atau informasi yang berkesan dari *joke* sebelumnya

Contoh: *joke*1 (*set up*1, *punch*1) – *joke*2 (*set up*2, *punch*2) – *joke*3 (*set up*3, *punch*3) – *joke*4 (*set up*, *punch*1).

Contoh call back yang digunakan oleh Ernest Prakasa:

Bit 1: Sekarang era digital, dan menurut gue bohong lewat BBM atau SMS itu lebih gampang dari pada bohong *face to face*. Salah satu kebohongan paling sering dilakukan orang bahkan cuma 3 huruf: "OTW". Temen lo udah BBM lo dengan panik: "PING!!! Bro, dimana lo, gue udah sampe nih!", trus lo bales: "OTW bro!". Padahal baru bangun tidur, masi kriyep-kriyep sambil garuk-garuk biji.

Bit 2: Kalo Tuhan punya twitter, ada yang minta folbek ga ya? Kalo iya, mungkin Tuhan akan jawab: "OK, tapi kita kopdar dulu ya". Trus Tuhan twit ke @Malaikat_Pencabut_Nyawa: "Bro tolong dijemput bro". Trus malaikatnya bales: "OTW bro!".

3. Rule of Three

Rule of Three adalah teknik tiga angka. *Set up* yang digunakan adalah 2 kalimat awal, yang ketiga adalah *punc*. Jadi normal,normal, gila.

Contoh : "Ngajarin Radityadika ngelawak itu kayak ngajarin Melly bikin lagu, Dedy cara main sulap, atau ngajarin Syahrini cara bedakan". (Ryan).

4. Act Out

Act Out adalah menunjukkan cara *stand up* dengan gerakan. *Act out* sering digunakan dalam *stand up comedy* karena mudah dan keberhasilan tinggi. Biasanya *act out* sebagai *punch* nya.

Contoh: “Kalau laper jangan ngetweet, apa berharap tiba-tiba keluar makanan dari laptopnya” (kemudian menunjukkan gerakan makanan keluar dari laptop).

5. Impersonation

Impersonation adalah menirukan sosok yang sudah terkenal. Teknik ini biasanya mengambil gaya bicara, gerakan, atau kata-kata khas.

Contoh : “Hay guuuyysss!” (Mc Danny *impersonation* Ikang Fauzi)

6. Comparisons

Comparisons adalah *joke* dengan membandingkan sesuatu dengan suatu yang lainnya.

Contoh: “Mahasiswa STIS beda signifikan saat habis keluar uang ID dan sebelum keluar uang ID. Habis keluar uang ID diajak jalan “oke, ayo langsung” kalau sebelum keluar uang ID “waduh, lagi ada tugas nih”.

7. Riffing

Riffing adalah mengajak penonton untuk berinteraksi. Biasanya menjadikan penonton sebagai objek *joke*. Hati-hati menggunakan *riffing* karena sering gagal atau mungkin menyinggung perasaan penonton.

Contoh: (Pandji melihat penonton menggunakan kaos MU dengan nama Rooney) “Di belakangnya namanya Rooney, tapi kok di depan mukanya Runyam?”.

8. Gimmick

Gimmick adalah alat bantu atau hal lain di luar *stand up comedy* yang digunakan untuk *joke*. Biasanya sebagai *punch*.

Contoh: “Sekarang hiburan gak berkualitas, akhirnya hiburan sederhana jadi istimewa, seperti” (kemudian gangnam style).

9. Heckler

Heckler adalah pengganggu dalam *stand up*. *Heckler* biasanya berteriak saat *set up* sedang dibawakan, meneriakkan *punch* sebelum komik mengutarakannya, atau bahkan menyuruh komik untuk turun dengan kalimat “Huu atau turun”.

Heckler harus diatasi sehingga penonton tidak mengganggu komik. Biasanya cara mengatasinya adalah menjadikannya bahan *joke* dengan sedikit menghina agar dia diam.

Contoh: “Tolong dong kalau habis boker disiram, ngambang nih dari tadi” (sambil nunjuk heckler). (pandji).

2.7 Strategi Pembelajaran Bahasa di SMA

Secara umum kata “strategi” mengandung makna rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (KBBI, 2011: 859). Strategi merupakan usaha untuk memeroleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan seluruh sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Wetty (2011: 5) mengemukakan bahwa, strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dan kekuatan dalam pembelajaran yang di desain untuk mencapai tujuan tertentu. Konsep dasar strategi/teknik pembelajaran ini meliputi hal-hal: (1) menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku pebelajar; (2) menentukan pilihan berkenaan dengan pendekatan terhadap masalah belajar mengajar, memilih prosedur, metode, dan tehnik dalam pembelajaran; (3) norma dan kriteria keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Newman dan Morgan dalam Wetty (2011:7) terdapat empat strategi dasar dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi serta kualifikasi perubahan tingkah laku kepribadian peserta didik yang diharapkan; (2) memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat; (3) memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan tehnik belajar mengajar yang dianggap paling tepat, efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam menunaikan kegiatan mengajar; (4) menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria dan standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dijadikan umpan balik sebagai penyempurnaan sistem intruksional yang bersangkutan.

Istilah-istilah yang terdapat dalam strategi pembelajaran antara lain metode, pendekatan, dan teknik. Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode.

Di samping istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelaaran, sedangkan desain pembelajaran lebih merujuk kepada cara-cara merencanakan suatu system lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan stategi pembelajaran tertentu. Menurut Kozma (dalam Gafur, 1984: 95) strategi instruksional dapat diartikan setiap kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada siswa untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Sedangkan menurut Dick dan Carey (Gafur, 1984: 95) pengertian strategi instruksional tidak hanya mencakup kegiatan saja tetapi juga menyangkut materi dan paket pembelajaran. Komponen strategi instruksional meliputi (1) kegiatan instruksional pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi siswa, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan.

Pada kegiatan instruksional pendahuluan dimaksudkan untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Adapun teknik yang dapat digunakan misalnya menunjukkan kepada mereka pengetahuan dan

keterampilan yang akan mereka peroleh setelah belajar. Setelah itu tunjukkan juga manfaat setelah menguasai materi tersebut.Dapat juga dilakukan dengan menunjukkan eratnya hubungan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan materi yang akan dipelajari. Langkah berikutnya adalah penyampaian informasi. Pada langkah ini guru menyampaikan informasi dengan memperhatikan urutan, kuantitas, dan kategorinya. Dan langkah selanjutnya adalah partisipasi siswa yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan kelompok, maupun mandiri. Setelah itu dilakukan tes dan terakhir diadakan kegiatan lanjutan yang dapat berujud perbaikan dan pengayaan.

Dalam perkembangannya, konsep strategi digunakan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Implementasi konsep strategi dalam bidang belajar mengajar, sekurang-kurangnya meliputi pengertian sebagai berikut:

1. Strategi merupakan keputusan bertindak dari guru dengan menggunakan kecakapan dan sumber daya pendidikan yang tersedia untuk mencapai tujuan melalui hubungan yang efektif antara lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan.
2. Strategi merupakan kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam bidang pembelajaran.
3. Strategi merupakan garis besar haluan bertindak dalam mengelolan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.
4. Strategi dalam pembelajaran merupakan suatu rencana tentang aktivitas yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Strategi merupakan pola umum kegiatan guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Pola ini menunjukkan macam dan urutan perbuatan yang ditampilkan guru-peserta didik dalam berbagai peristiwa belajar.

Dengan demikian strategi belajar pembelajaran pada dasarnya menyangkut 4 hal utama yaitu penetapan tujuan, pemilihan sistem pendekatan pembelajaran, pemilihan dan penetapan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran, dan penetapan kriteria keberhasilan pembelajaran dari evaluasi yang dilaksanakan.

2.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktifitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan bahasa tertentu (Abidin, 2012:5). Keterampilan berbahasa yang turut terlibat mencakup kegiatan, yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Seiring dengan perkembangan kurikulum, kurikulum 2013 khusus untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih ditekankan pada pembelajaran bahasa berbasis teks. Pembelajaran bahasa berbasis teks menempatkan Bahasa Indonesia sebagai pembentuk berbagai struktur berfikir siswa melalui penguasaan berbagai struktur teks.

2.8.1 Pembelajaran Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berfikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut

siswa melakukan kegiatan belajara mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis.

Proses pembelajaran langsung menghasilakn pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect.* Tujuan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradapan dunia. Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan perkembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan normal dan prilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013 semua kegiatan yang terjadi selama belajar disekolah dan di luar kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler terjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan moral dan prilaku yanng terkait dengan sikap.

Baik pembelajaran langsung maupun tidak langsung terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4. Keduanya, dikembangkan secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi

wahana untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-1 dan KI-2. Proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yang dikaitkan dengan pendekatan *scientific*, yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mengeksplorasi), mengasosiasi, mengomunikasikan.

2.8.2 Teks

Halliday dan Ruqaiyah (dalam Mahsun 2014) dalam bukunya yang berjudul *Bahasa, Teks, dan Konteks,* menyebutkan bahwa teks merupakan jalan menuju pemahaman tetang bahasa. Teks menurutnya merupakan bahasa yang berfungsi atau bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi. Semua contoh bahasa hidup yang mengambil bagian tertentu dalam konteks situasi disebut teks. Dengan demikian, teks seperti dinyatakan Halliday dan Ruqaiyah (dalam Mahsun 2014:1) merupakan ungkapan pernyataan suatu kegiatan sosial yan bersifat verbal.

Batasan ini mengandung pengertian bahwa setiap pemakaian bahasa selalu memiliki tujuan. Tujuan yang dimaksudkan di sini tentu tujuan sosial, karena bahasa tidak lain merupakan sarana untuk melaksanakan proses sosial. Jika kehidupan itu hanya terdiri atas satu orang, tidak perlu terjadi interaksi sosial, maka bahasa tidak diperluka. Bahasa yang digunakan dengan tujuan sosial tertentu itulah yang melahirkan teks.

Menurut Mahsun (2014:1), mendefinisikan teks sebagai satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berfikir yang lengkap. Definisi di atas, menuntut pada pencirian teks yang wujudnya dapat berupa bahasa yang dituturkan atau dituliskan, atau juga bentuk-bentuk sarana lain yang digunakan untuk menyatakan apa saja yang dipikirkan, misalnya dikenal jenis teks label atau multimodal.

2.8.3 Jenis dan Struktur Teks

Secara umum, teks dapat diklasifikasikan atas teks tunggal/genre mikro dan teks majemuk/genre makro. Istilah tunggal dan majemuk yang disematkan pada konsep teks tunggal dan teks majemuk beranologi pada konsep tunggal dan majemuk dalam kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Kalimat tunggal adalah kalimat kalimat yang memiliki satu pola dasar kalimat inti (PDKI), minimal memiliki subjek dan predikat untuk kalimat tunggal yang berwatak intransitif atau memiliki subjek, predikat, dan objek untuk kalimat tunggal yang berwatak transitif. Adapun kalimat majemuk adalah kalimat yang memiliki lebih dari satu pola dasar kalimat inti. Dua atau lebih PDKI tersebut adalah berasal dari penggabungan dua kalimat tunggal atau salah satu dari struktur kalimat yang baru berasal dari perluasan salah satu fungsi sintaksis (dapat subjek, atau objek), yang dalam konsep tata bahasa tradisional disebut anak kalimat. Dalam konteks teks majemuk, analogi semacam itu dimaksudkan sebagai bentuk penggabungan beberapa jenis teks tunggal untuk mengisi keseluruhan struktur teks majemuk tersebut. Dengan kata lain, teks majemuk merupakan sebuah teks komplek dengan struktur yang lebih besar dan tersegmentasi ke dalam bagian-bagian yang dapat berupa bab, subbab, atau teksi, subteksi.

Teks semacam ini tergabung beberapa jenis teks berkelanjutan (*continous texts*) atau teks tunggal yang digunakan untuk mengisi bagian-bagian dari struktur teks tersebut, artinya, struktur teks pada teks majemuk terpilah atas bagian-bagian (bab-bab atau seksi-seksi) yang seakan-akan terpisah, padahal baik dari segi kohesi maupun koherensi menunjukkan keterkaitan antarsatu sama lain, antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam jenis teks majemuk itu terdapat kohesi dan koherensi sehingga membentuk satuan struktur teks majemuk yang padu. Termasuk dalam kategori teks majemuk/genre makro ini adalah teks-teks naskah akademik, seperti teks: usul penelitian (proposal), skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, artikel, abstrak dan lain-lain. Untuk lebih jelas, kedua jenis teks di atas dipaparkan dalam seksi-seksi berikut ini.

1. Teks Tunggal (Genre Mikro)

Bahasa sebagai sarana komunikasi hanya akan hadir jika manusa terdiri atas lebih dari satu orang, karena komunikasi selalu melibatkan beberapa pihak, paling tidak pihak komunikasi dan komunikator. Bahasa hanya muncul dalam proses sosial. Meskipun harus disadari bahwa proses sosial tersebut ada yang langsung, pihak yang terlibat hadir bersama (komunikasi lisan bersemuka), dan ada yang pelibatannya tidak nyata secara kasat mata, misalnya komunikasi tulis, atau komunikasi lisan melalui telepon. Dalam menjalankan proses sosial tersebut terdapat beberapa tindakan kebahasaan yang dilakukan dalam berkomunikasi. Beberapa proses sosial utama yang dilakukan melalui tindakan berbahasa dapat berupa penggambaran, penjelasan, perintah, penyajian alasan-alasan/ argumen, dan penceritaan.

a. Contoh Teks Genre Sastra

Beberapa teks genre sastra yang termasuk jenis teks tunggal dipaparkan disini adalah teks cerit ulang, naratif, anekdot, dan eksemplum.

1) Teks Cerita Ulang

Teks ini memiliki tujuan sosial menceritakan kembali tentang peristiwa pada masa lalu agar tercipta semacam hiburan atau pembelajaran dari pengalaman pada masa lalu bagi pembaca atau pendengarnya. Teks ini memiliki struktur: judul, pengenalan,/orientasi, dan rekman kejadian.

2) Anekdot

Sebagai salah satu jenis teks yang termasuk dalam genre cerita, teks anekdot memiliki tujuan sosial yang sama dengan teks cerita ulang. Hanya saja, peristiwa yang ditampilkan membuat partisipan yang mengalaminya merasa jengkel atau konyol. Teks ini memiliki struktur berfikir: judul, pengenalan/orientasi, krisis/massalah, reaksi.

3) Eksemplum

Teks ini memiliki tujuan sosial menilai perilaku atau karakter dalam cerita. Itu sebabnya, teks ini memiliki struktur: judul, pengenlan/orientasi, kejadian/insiden, dan interpretasi.

4) Natratif

Teks tipe ini, sama dengan teks ketiga genre cerita yang dipaparkan di atas. Hanya saja model penceritaan pada teks tipe ini, antara masalah dengan pemecahan

masalah tidak menyatu dalam satu struktur teks seperti pada teks penceritaan ulang, anekdot, dan eksemplum. Ia terpisah dalam struktur teks yang berbeda. Itu sebabnya teks tipe ini memiliki struktur berfikir: judul, pengenalan/orientasi, masalah/komplikasi, dan pemecahan masalah.

2.9 PAIKEM

PAIKEM adalah singkatan dari pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif untuk bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar merupakan proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Siswa bukanlah gelas kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah sang guru tentang pengetahuan atau informasi. Inovatif dimaksudkan dalam proses pembelajaran diharapkan muncul ide-ide baru atau inovasi-inovasi positif yang lebih baik. Kreatif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan kegiatan yang beragam serta mampu membuat alat bantu/media belajar yang sederhana yang dapat memudahkan pemahaman siswa. Efektif dimaksudkan selama pembelajaran berlangsung mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran, siswa menguasai kompetensi serta keterampilan yang diharapkan. Sedangkan menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan nyaman. Siswa selaku subjek belajar tidak merasa akut dan tertekan serta berani mencoba.

2.9.9.1 Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam PAIKEM

Dalam pembelajaran PAIKEM harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memahami sifat anak. Pada dasarnya anak memiliki sifat rasa ingin tahu atau berimajinasi. Kedua sifat ini merupakan modal dasar bagi perkembangan sikap/berfikir krisis dan kreatif. Untuk itu kegiatan pembelajaran harus dirancang menjadi lahan yang subur bagi berkembangnya kedua sifat tersebut.
2. Mengenal anak secara perorangan. Siswa berasal dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Perbedaan individu harus diperhatikan dan harus tercermin dalam pembelajaran, semua anak di dalam kelas tidak harus selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Anak yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya).
3. Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar. Siswa secara alami bermain secara berpasangan atau kelompok. Perilaku yang demikian dapat dimanfaatkan guru dalam mengorganisasian kelas. Dengan berkelompok akan memudahkan mereka untuk berinteraksi atau bertukar pikiran.
4. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah. Pada dasarnya hidup adalah memecahkan masalah, untuk itu anak perlu dibekali kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah, dan kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah. Kedua jenis pemikiran tersebut sudah ada sejak lahir, guru diharapkan dapat mengembangkannya.
5. Menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik. Ruangan kelas yang menarik sangat disarankan dalam PAKEM. Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang di dalam kelas. Karena dapat memotofasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa yang lain. Selain itu

pajangan dapat juga dijadikan bahan ketika membahas materi pelajaran yang lain.

6. Memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar. Lingkungan (fisik, sosial, budaya) merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berfungsi sebagai media belajar serta objek belajar siswa.
7. Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan. Memberikan umpan balik dari guru kepada siswa merupakan suatu interaksi antar guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih mengungkapkan kekuatan/kelebihan dari kelemahan serta sntun sifatnya sehingga tidak menurunkan motivasi.
8. Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental. Dalam pembelajaran PAKEM, aktif mental lebih diinginkan daripada aktif fisik. Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, mengemukakan gagasan merupakan tanda-tanda aktif mental.

2.9.9.2 Mengembangkan RPP EEK

Pelaksnaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
b. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuansebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

c. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber.
2) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
3) Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
5) Memfasilitasi peserta didik melakuka percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
2) Memfasilitasi peserta didik elalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan.
3) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
4) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran komperatif dan kolaboratif.
5) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
6) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun ertulis, secara individual maupun kelompok.
7) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan variasi, kerja individual maupun kelompok.
8) Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.
9) Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
3) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
4) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
   a) Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
   b) Membantu menyelesaikan masalah.
   c) Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
   d) Memberikan informasi untuk bereksplorasi lebih lanjut.
   e) Memberi motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

a. Bersama-sama dengan peserta didik atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.

b. Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling atau memberikan tugas baik tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2.10 Pembelajaran *Edutainment*

2.10.1 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berasal dari belajar. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:19) Belajar di artikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Selain itu Pengertian tentang belajar yang dikemukakan juga oleh Thabrani (1989:13) belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai studi atau berbagai aspek kehidupan. Kesimpulan dari pengertian tersebut tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku manusia yang dinyatakan berupa pengetahuan, sikap, ketrampilan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek. Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan antara seorang guru dengan peserta didik dalam situasi pendidikan.

Pembelajaran menurut Depdikbud dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1995:105) adalah proses atau cara menjadikan orang hidup belajar. Di samping itu pembelajaran merupakan identitas aktifitas belajar mengajar yang di awali dengan perencanaan, dan di akhiri dengan evaluasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1. Komponen Pembelajaran

Proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur-unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Komponen tersebut meliputi pendidik (guru), peserta didik (siswa), tujuan, materi,metode, media, lingkungan dan evaluasi hasil belajar. (Dimyati dan Mujiono, 2006:75).

1) Guru

Seorang guru memegang peranan penting dalam interaksi belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar adalah mentransfer pengetahuan, ketrampilan, dan nilai kepada siswa sehingga apa yang ditransfer memiliki makna bagi dirinya dan masyarakat. Bermacam-macam alat yang digunakan, latar belakang siswa dan keadaan pendidikan pada akhirnya tergantung pada guru dalam memanfaatkan semua komponen belajar yang ada. Oleh karena itu guru hendaknya memiliki sejumlah pengetahuan, metode, dan kecakapan dasar lainnya untuk melakukan tugasnya, misalnya melakukan inovasi-inovasi yang dapat membuat siswa untuk berminta mengikuti pelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Guru secara langsung menangani proses belajar mengajar dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi.

2) Peserta didik

Siswa adalah subjek yang melakukan proses belajar. Proses belajar mengajar tidak akan terjadi apabila tidak ada siswa yang dijadikan sebagai subjek untuk mentranfer ilmu. Pengertian lain peserta didik adalah satu komponen dari proses kegiatan belajar mengajar yang mempunyai sifat dan karakteritik yang berbeda-beda yang perlu dibimbing dari seorang guru. Peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3) Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan kearah mana kegiatan itu akan dibawa. Tujuan pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berisi tentang rumusan masalah, tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Adapun isi tujuan pembelajaran menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:87) dibedakan menjadi tiga aspek yaitu 1. Aspek Kognitif (cognitif domain) yaitu meliputi pengenalan, pengetahuan, pemahaman analisis, sintesa dan evaluasi.

4) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dapat dibedakan antara materi formal dan materi informal. Materi formal adalah isi pelajaran yang terdapat dalam buku teks resmi disekolah, sedangkan materi informal ialah bahan-bahan pelajaran yang bersumber dari

lingkungan sekolah yang bersangkutan. Bahan-bahan yang bersifat informal ini dibutuhkan agar pengajaran itu lebih relevan dan actual. Komponen ini merupakan salah satu masukann yang tentunya perlu dipertimbangkan dalam strategi pembelajaran.

5) Metode Pembelajaran

Menurut Kokom Komariah (2010:2) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun, Sedangkan menurut Asep Jihad (2008:24) metode adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang kita ajar. Kedua pengertian tersebut dapat kita simpulkan pengertian metode pembelajaran yaitu cara/jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan disusun dalam bentuk konseptual dan nyata kepada siswa yang kita ajar.

6) Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Zainal Arifin (2002:24) mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materipelajaran. Media dapat dibagi tiga kelompok yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Sedangkan menurut Gagne yang dikuti Oemar Hamalik (2000:64) media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan suatu keberhasilan pengajaran karena ia membantu guru dan siswa dalam menyampaikan materi sehubungan dengan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan ikut menentukan keberhasilan pengajaran

sesuai tujuan. Menurut Arief Sadiman (2008:17) kegunaan media dalam proses pembelajaran dikemukakan sebagai yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (bentuk tulisan atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, penggunaan media pendidikan yang tepat dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Jenis-jenis media menurut Arief Sadiman (2008:28) Media grafis meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan bulletin, Media audio meliputi radio, laboraorium bahasa, alat perekam. selanjutnya media proyeksi diam meliputi LCD, OHP, film, televisi, video, permainan dan simulasi. Penggunaan media akan banyak manfaatnya terhadap proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat akan menghasilkan lebih banyak manfaat, maka harus bisa memilih penggunaan media dengan tepat. Kriteria utama dalam pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya media yang bersangkutan.

7) Lingkungan

Lingkungan terutama lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Kriteria yang digunakan, antara lain hubungan antara peserta didik dan teman sekelas maupun di luar sekolah, guru dan orang tua serta kondisi keluarga.

8) Evaluasi hasil belajar

a) Pengertian Evaluasi

Menurut Zainal Arifin (2009:5) mengemukakan pengertian evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka

mencapai tujuan pembelajaran atau secara singkat bahwa evaluasi adalah suatu proses bukan hasil, sedangkan menurut M. Ngalim Purwanto (2002:3) mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis yang memerlukan berbagai informasi atau data dari obyek untuk menentukan sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa. Pengertian tersebut menyimpulkan bahwa evaluasi adalah proses sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas yang memerlukan berbagai data dalam rangkan mencapai tujuan pembelajaran.

b) Tujuan dan Fungsi evaluasi

Menurut Zainal Arifin (2009:13) tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelaran itu sendiri, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri, sedangkan fungsi evaluasi adalah untuk perbaikan dan pengembangan sistem pembelajaran, selain itu fungsi lain yaitu untuk akreditasi, dari keterangan tersebut dapat disimpulkan tujuan evaluasi yang utama adalah untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar, sedangkan fungsi evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada program pengajarannya. Ciri-ciri evaluasi yang baik yaitu desain atau rancangan program komprehensif, perubahan-perubahan tingkah laku, hasil-hasil evaluasi harus disusun dan dikelompokkan untuk memudahkan interpretasi, dan program evaluasi haruslah saling berkesinambungan dan saling berkaitan.

2.10.2 Tinjauan Metode *Edutaiment*

1. Pengertian *Edutaiment*

Pengertian *edutainment* menurut Sutrisno (2005:31) diambil dari segi *etimologis* yaitu *edutainment* berasal dari kata *education* dan *edutainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *edutainment* adalah Hiburan. Jadi dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi *terminology*, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Contoh pembelajaran yang menyenangkan seperti dilakukan degan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), video dan demonstrasi. Menurut Suharyanto mengemukakan dalam bukunya (2009:4) pengertian *edutaiment* bahwa ”*Edutainment adalah seni yang dimainkan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang ditentukan*”.

Dalam *edutainment* terdapat aktivitas yang berbeda yaitu mendidik dan menghibur pembelajar. alat/media untuk *edutainment* yaitu televisi, buku, video, computer games dan sebagainya. Menurut Marc (seperti dikutip Suharyanto H. 2009:1) menunjukkan bahwa penggunaan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran tidak hanya mendidik tetapi juga memberikan stimulan aktifitas emosi seseorang pada pembelajar. Secara umum melalui pendengaran dan penglihatahan yang menghibur, seseorang akan merespon dengan cara yang berbeda dan kemudian mengikuti alut entertaint yang diberikan dan akan tersimpan dalam memori. Dari tiga sumber tersebut disimpulkan bahwa *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh

seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon. *Edutainment* bisa dikatakan berhasil jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

2. Muatan Metode *Edutainment*

Metode *edutainment* memiliki prinsip bermuatan pendidikan dan hiburan. Tentu dengan adanya hiburan tidak mungkin dalam pembelajaran metode *edutaiment* berpusat hanya pada guru dan siswa pasif, namun sebaliknya dengan metode *edutaiment* sikap pasif sangat tidak mendukung metode ini. Prinsip utama metode *edutainment* adalah Pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*). Masing-masing muatan tesebut dapat kita tahu pengertiannya yaitu pendidikan dan hiburan, dalam paparan berikut ini:

1) Pendidikan (*Education*)

Menurut Imam Barnadib (2004:45) Pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa. Tingkah laku pada siswa terdiri dari dua aspek yaitu aspek objektif dan aspek subjektif dari tingkah laku. Pendidikan dan pengajaran menginginkan tingkah laku yang mempunyai ciri seperti berkembang secara berkelanjutan sepanjang hidup, pola organisasi kepribadian berbeda untuk setiap orang dan bersifat unik, dan kepribadian bersifat dinamis, terus berubah melalui cara-cara tertentu. Menurut Imam Barnadib (2002:25) mengemukakan pengertian tentang pendidikan yaitu fenomena utama dalam kehidupan manusia

dimana orang yang telah dewasa membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik untuk menjadi manusia dewasa. Pendidikan menjadi ilmu bila pengetahuan tentang pendidikan itu dipelajari dengan menggunakan kaidah keilmuan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dari orang dewasa membantu dalam pertumbuhan, mengembangkan/mengubah tingkah laku siswa yang bertujuan agar siswa dapat terus berkembang secara berkelanjutan dengan memiliki pola kepribadian yang berbeda-beda dan terus mengalami perubahan dengan cara-cara tertentu untuk menjadi manusia dewasa.

2) Hiburan/*Entertaiment*

Menurut Jenkins (1986:53) "Pendidikan itu bagus bila dengan unsur *entertainment*". Menurutnya peranan *entertainment* dalam proses pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah kekuatan yang dapat memotivasi seseorang untuk beraktifitas belajar. Metode pendidikan yang memiliki muatan *entertainment* yaitu *cooperative learning*, *role playing*. Metode tersebut dapat diperluas dalam bentuk seni (melukis, fotografi), animasi, komik, kartun, drama, kunjungan kemusium atau ke tempat pusat ilmu pengetahuan, permainan, radio dan program music, interview, *talks show*, media cetak ataupun elektronik, program TV, film, video games, digital simulation dll. Pada pengertian *entertainment* di atas diperoleh dari penelitian Jenkins (1986:56) yang bertanya pada anak-anak tentang tugas sekolah yang harus dikerjakan di rumah dinyatakan bahwa mereka akan selalu menjawab itu sangat sulit, namun ketika diberi pertanyaan bagaimana dengan bermain game, mereka menjawab bahwa itu mudah dilakukan. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa anak lebih cenderung memilih kegiatan yang bermuatan hiburan. Pada dasarnya, tujuan hidup manusia yang hakiki adalah kebahagiaan

yang identik dengan kesenangan, baik kesenangan lahir maupun batin. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika para teoretikus pendidikan modern menggunakan metode yang lebih humanis dan mengedapankan kesenangan anak didik dalam proses pembelajaran. (Neville Bennet, 2003:13). Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain, bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis pilihan strategi pembelajaran edutainment ini juga berlandaskan pada hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan fun dan bebas dari tekanan (revolutional learning). Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

3. Prinsip *Edutainment*

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, dan bukan lagi menjadi momok yang menakutkan bagi peserta didik. Sehingga kemasan pembelajaran yang menarik pastilah akan mendapat perhatian yang serius dari para peserta didik. Dalam hal ini *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Sebab konsep ini menawarkan sebuah perpaduan dua aktifitas yaitu pendidikan dan hiburan. Munculnya konsep *edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, Jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak

terduga sebelumnya dan bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Fungsi *edutainment* adalah upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakekat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakininya bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuh kembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalaninya, memotivasi setiap peserta didik untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar.

Banyak istilah yang digunakan sejalan dengan konsep *edutainment* tersebut, antara lain "PAKEM" adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menyajikan dengan atraktif/menarik dengan hasil terukur sesuai yang diharapkan siswa belajar secara aktif. Di bawah ini teori tentang model pembelajaran PAKEM. Menurut Kokom Komariah (2011:11) PAKEM merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif tersebut dimaksudkan bahwa pembelajaran guru harus menciptakan suasana sehingga memicu siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran inovatif dilakukan dengan cara mengakomodasi perbedaan siswa supaya hasil belajar optimal. Dengan menggunakan multimetode, multimedia, berpusat pada siswa, dilakukan secara alami dan memberikan peluang siswa mengalami sendiri. Untuk kreatif dimaksudkan guru mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan

adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatinanya secara penuh, selain itu kegiatan belajar selain aktif juga harusefektif agar mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat Mulyasa (2006:112) pembelajaran aktif berarti pembelajaran perlu mengaktifkan semua siswa dan guru, baik secara fisik (termasuk segenap indera), mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Pembelajaran yang kreatif mempunyai makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan acuan kurikulum, karena kurikulum sekedar dokumen dan rencana, maka perlu dikritisi, perlu dikembanhkan secara kreatif. Dengan demikian ada kreativitas pengembangan kompetensi dasar dan juga ada kreativitas dalam pelaksanaannya di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe gaya belajar siswa. Pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Disamping itu banyak pengalaman dan hal yang didapat siswa, bahkan guru pun pada setiap kegiatan pembelajaran mendapatkan pengalaman baru sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran, pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi atau refleksi yang dilakukan oleh guru dan siswa yang didukung oleh data catatan guru. Adapun pembelajaran yang menyenangkan memiliki makna luas bukan hanya berarti siswa belajar selalu diselingi banyak

lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh siswa, siswa merasa nyaman, aman, dan mengasyikkan. Mengasyikkan mengandung unsur yaitu dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu. Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi positifnya secara optimal. Dengan demikian diharapkan kelas siswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri, dan mempunyai semangat kompetitif dalam nuansa kebersamaan.

Prinsip model pembelajaran PAKEM Menurut Dinn Wahyudin (1995:34) PAKEM merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya.

a. Proses komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play).

b. Proses interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multi media, referensi, lingkungan dsb).

c. Proses refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, apa yang mereka telah lakukan).

d. Proses eksplorasi (dan siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara).

Di atas sudah dijabarkan tentang prinsip Karakteristik Model pembelajaran PAKEM. Menurut Dinn Wahyudin (1995:34) karakteristik PAKEM memenuhi kriteria seperti berikut:

a) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.

b) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.

c) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.

d) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan, pojok baca.

e) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.

f) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Dilihat dari keterangan yang telah dipaparkan di atas prinsip utama PAKEM hampir sama dengan metode pembelajaran *edutainment* yang tidak hanya mengacu pada pendidikan namun juga bermuatan hiburan. Metode edutainment merupakan percampuran antara beberapa metode yang menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Aspek-Aspek yang harus Dipenuhi dalam Metode *Edutainment*

Adapun penerapan dari konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur atau edutainment, hendaknya para guru untuk memperhatikan metode belajar siswanya. Sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman metode belajar siswanya. Akan tetapi pada dasarnya, sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

Proses pembelajaran Edutainment diterapkan dengan memenuhi aspek berikut :

1) Memberikan kemudahan

Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain, dan agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan pembelajar. Mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik.

3) Menarik minat.

Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan. Upaya untuk menarik perhatian dapat dilakukan dengan cara berikut seperti melakukan komunikasi terbuka, yakni guru

mendorong siswanya untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan pelajaran yang disajikan, sehingga dapat menjadi apersepsi dalam pikirannya, memberikan pengetahuan baru, memberikan model perilaku yang baik, memberikan permainan agar tidak monoton dalam pembelajaran.

4) Menyajikan materi yang relevan.

Menunjukkan bahwa materi pelajaran itu relevan dan penting bisa dilakukan dengan beberapa cara yaitu memvisualisasikan tujuan pembelajaran, meyakinkan peserta didik akan pentingnya materi, mengulang penjelasan untuk memperkuat materi yang disampaikan.

5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.

Seperti halnya teori pembelajaran quantum, keterlibatan emosi positif dalam pembelajaran seperti rasa senang akan berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.

6) Melibatkan semua indra dan pikiran.

Proses pembelajaran, seyogyanya bersifat menyeluruh, dengan aplikasi fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Sebab belajar berdasarkan aktivitas, secara umum lebih efektif dari pada yang didasarkan pada presentasi.

7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Kemampuan siswa yang berbeda-beda akan mempengaruhi hasil belajar. Pendidik diharapkan dapat mampu melihat masing-masing kemampuan siswa.

8) Memberikan pengalaman sukses.

Pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik hingga mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, haruslah memperhatikan beberapa aspek yang akan

mendudkung keberhasilannya, yang antara lain adalah proses pembelajaran, yang mana dalam proses tersebut terjadi interaksi langsung antara guru, siswa dan materi, sedangkan ketentuan keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidaklah diukur dari hasil akhir yang berupa ujian, melainkan bagaimana guru dapat memberikan motivasi penuh terhadap siswanya agar dapat menumbuh kembangkan serta mengarahkan potensi yang dimilikinya sehingga tercipta suasana belajar dalam dirinya karena tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dari edutainment akan dapat diraih jika seorang guru mempunyai kualitas kepribadian antara lain memiliki kepedulian terhadap siswa dan proses penyampaian bahan ajar, mampu mengembangkan kreatifitas mengajarnya, keberanian untuk menempuh resiko, tidak merasa takut akan menyalahi asumsi-asumsi pembelajaran yang telah mapan, dan berani mengambil langkah-langkah baru untuk di coba, dan senantiasa terbuka terhadap hal-hal baru serta senantiasa siap untuk belajar. Hal yang bisa dilakukan oleh guru membantu pembelajar meraih sukses dalam setiap pembelajaran yaitu menyajikan materi pelajaran dengan sajian multisensori yang dapat ditangkap oleh keragaman modalitas belajar siswa, membuat kelompok-kelompok kecil sebagai pemantapan belajar dan kerjasama komunikatif antar siswa, dan memberikan tugas perseorangan sebagai aplikasi kepribadian masing-masing siswa.Bagaimana pun juga, peran seorang pendidik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, sebab media yang menyajikan konsep edutainment hanyalah sebatas perangkat jika tidak diarahkan untuk diolah dan diproses menjadi pola berpikir kritis.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya prilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu kontek khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2011:6).

Penelitian kualitatif lebih mengutamakan segi proses daripada hasil dan dimungkinkan bahwa dengan proses akan terlihat hubungan-hubungan yang jelas dari objek yang sedang diteliti dan memberikan pemaknaan yang utuh dari fokus yang ditelaah (Hikmat, 2011: 40). Oleh karena itu diharapakan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu.

3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Ratna (2009: 47) mengemukakan bahwa dalam ilmu sastra, sumber data dari penelitian kualitatif

adalah karya atau naskah, sedangkan data penelitiannya sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat, dan wacana.

Jadi, sumber data dalam penelitian ini berupa struktur *joke* komika Cemen di acara *stand up comedy academy* di Indosiar. Sumber data tersebut didapatkan dari pengumpulan data yang sudah didokumentasikan dalam bentuk video yang di unduh dari *Youtube* dengan *link* sebagai berikut,

1. Tema 1 “Setan Teh Tubruk”
   https://www.youtube.com/watch?v=3T5pAYuW2zw di unduh pada tanggal 27 Februari 2015, pukul 19:30 WIB.

2. Tema 2 “Dangdut Bermutu vs Woyo-woyo”
   https://www.youtube.com/watch?v=_YZQuaWHGkA di unduh pada tanggal 27 Februari 2015, pukul 19:45 WIB.

3. Tema 3 "Cewek Metropolitan VS Cewek Cikarang"
   https://www.youtube.com/watch?v=hXCtrH-B8ew di unduh pada tanggal 28 Februari 2015, pukul 01:30 WIB.

4. Tema 4 “Makanan Wartek”
   https://www.vidio.com/watch/181767-stand-up-comedy-academy-full-episode-8-besar di unduh pada tanggal 28 Februari 2015, pukul 01:33 WIB.

5. Tema 5 “Cemen COC Tawuran Online”
   https://www.youtube.com/watch?v=pLVppvkWgIQ di unduh pada tanggal 27 Februari 2015, pukul 19:35 WIB.

6. Tema 6 “Pengalaman Hidup yang Paling Pahit” https://www.vidio.com/users/indosiar/channels/273871-stand-up-comedy-academy-2015 di unduh pada tanggal 28 Februari 2015, pukul 07:00 WIB.

7. Tema 7 “Guru SD https://www.vidio.com/watch/170632-guru-sd-cemen-brebes-stand-up-comedy-academy?channel_id=273871 diunduh pada tanggal 27 Februari 2015, pukul 20:00 WIB.

8. Tema 8 "Dangdut Goes International" https://www.youtube.com/watch?v=qRtIb69HHyI diunduh pada tanggal 30 Februari 2015, pukul 20:00 WIB.

9. Tema 9 "Cari Kerja" https://www.vidio.com/watch/186642-cari-kerja-cemen-brebes-peserta-stand-up-comedy-academy-4-besar?channel_id=273871 diunduh pada tanggal 30 Februari 2015, pukul 20:05 WIB.

10. Tema 10 "Uji Nyali" https://www.vidio.com/watch/184749-uji-nyali-cemen-brebes-peserta-stand-up-comedy-academy-7-besar?channel_id=273871 diunduh pada tanggal 30 Februari 2015, pukul 19:30 WIB.

Data dipilih sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitin dan menggunakan pengambilan data secara acak dan sesuai yang dibutuhkan oleh peneliti.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak. Teknik simak adalah teknik yang digunakan dalam penyediaan data dengan cara peneliti melakukan penyimakan penggunaan bahasa (Mahsun, 2012:242). Istilah menyimak ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2012:92). Teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan teknik simak.

Dalam penelitian ini, peneliti menyimak penggunaan bahasa Cemen khususnya struktur dasar *joke* komika Cemen di *stand up comedy academy* di Indosiar. Setelah peneliti melakukan penyimakan, kemudian peneliti menandai dan mencatat bagaimana penggunaan struktur *joke* komika Cemen dan menganalisis sesuai dengan struktur *joke*nya.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasi dan mengelompokan data (Mahsun, 2012:253). Teknik analisis data dilakukan dengan tahap-tahap yang dijabarkan melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

1. Pengumpulan data yang sudah didokumentasikan dalam bentuk video yang di unduh dari Youtube dan tayangan ulang pada acara *stand up comedy academy* di Indosiar.
2. Data dipilih sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian dan menggunakan pengambilan data secara acak dari 10 video komika Cemen pada *stand up comedy academi* di Indosiar.

3. Menyimak, mencatat dan menganalisis bagaimana struktur *joke* yang digunakan oleh komika Cemen.
4. Mengimplikasikan hasil kajian dengan pembelajaran bahasa Indonesia.
5. Berdasarkan hasil identifikasi dan klasifikasi data serta kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, dilakukan kegiatan penarikan simpulan sementara.
6. Memeriksa kembali data yang sudah dihimpun.
7. Menarik simpulan akhir penelitian.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap struktur *joke* komika Cemen pada *stand up comedy academy* di Indosiar, peneliti menyimpulkan sebagai berikut.

1) Struktur *joke* yang digunakan komikaCemen pada *stand up comedy academy* sama halnya dengan *struktur joke stand up comedy* pada umumnya terdapat 2 bagian yaitu *set up* dan *punch* yang berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*). Cara kerja sebuah *joke* yaitu *1st story* dan *2nd story*, *set up* dan *1st story*, dan *punch* dan *2nd story*. Di dalam *joke terdapat* tiga mekanisme untuk membangun dan menghubungkan *1st Story* dengan *2nd Story* yaitu *target assumption, reinterpretasi*, dan *connector*.
2) Dalam penelitian ini video komika Cemen pada acara *Stand Up Comedy Academy* yang tayang di Indosiar dapat dipergunakan oleh guru untuk sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang nantinya akan dipergunakan dalam menyiapkan alat-alat audio visual. Guru juga bisa mengkaitkan dan mengevaluasi ringkasan video *stand up comedi* sebagai bahan ajar karena dalam struktur dalam *stand up comedy* memiliki beberapa kesamaan dengan struktur yang ada dalam pembelajaran teks anekdot.
3) Peneliti mencoba untuk menggunakan starategi baru dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, untuk lebih memberikan motivasi dan menarik minat

siswa maka dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan konsep penyelenggaraan yang mengacu pada suatu pola pembelajaran dan teknik penyampaian materi yang dikemas dalam *edutainment* yang lebih menarik bagi peserta, yaitu pengenalan yang mudah dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran dengan menyisipkan *joke stand up comedy* oleh pengajar, tetapi masih berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap struktur *joke* komika Cemen pada *stand up comedy academy* di Indosiar dan pemanfaatannya dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA), peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Guru dapat megunakan hasil penelitian ini untuk dijadikan bahan ajar tentang teks anekdot yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai keterampilan menulis, yaitu membandingkan dan memproduksi tek anekdot. Kegiatan pembelajaran tersebut berkaitan langsung dengan pemahaman akan kemampuan berkomunikasi, yakni menulis sesuai struktur.
2. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai strategi pembelajaran dengan menyisipkan *joke stand up comedy* di dalam penjelasannya, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Siswa akan lebih mengapresiasi guru yang sedang menjelaskan materi sehingga apa yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah diingat oleh siswa.

3. Dalam penelitian ini peneliti juga mengunakan strategi pembelajarann dengan metode baru yaitu dengan metode *edutainment*. Untuk itu peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih berkelanjutan dari apa yang sudah peneliti lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.

Dean, Greg. 2012. *Step By Step To Stand-Up Comedy*. Jakarta Selatan: Bukune.

Depdiknas. 2008. KBBI. Gramedia Pustaka

Dimyati dan Mudjiono.2009. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Asdi Mahasatya.

Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.

Mahsun. 2012. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya Edisi Revisi.* Jakarta: Rajawali Pers.

Muzamiroh, Mida Latifatul. 2013. *Kumpas Tuntas Kurikulum 2013.* _ :Kata Pena.

Papana, Ramon. 2012. *Kiat Tahap Awal Stand Up Komedy Indonesia Kitab Suci.* Jakarta Selatan: medikita.

Permana, Haris. 2014. *Stand Up Comedy.*Yogyakarta: Platinum.

Pragiwksono Pandji. 2012. *Merdeka dalam bercanda.* Yogyakarta: Anggota Ikapi.

Syamsuddin dan Vismaia. 2011. *Metode Penelitian Bahasa Indonesia.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Publishing, Hi-Fest. 2010. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan.* Jakarta: PT Buku Kita.

Rusminto. 2012. *Analisis Wacana, Sebuah kajian Teoretis dan Praktis.* Bandar Lampung; Universitas Lampung.

Saminanto. 2012. *Mengembangkan RPP PAIKEM, EEK, dan Berkarakter*.

Semarang: RaSAIL Media Group.

Suyanto, Edi. 2011. *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar.* Yogyakarta: Armada Media.

Universitas Lampung.2012.*Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*.Bandar Lampung:Universitas Lampung.

Wetty, Ny Nyoman. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.