



**APERSEPSI PEMBELAJARAN MELALUI CERITA-CERITA LUCU UNTUK
MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DAN PROFESIONALISME GURU
DENGAN METODE PEMBELAJARAN TOTUR SEBAYA
DI SMAN 21 GARUT**

Hilman Ramdiana

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 21 Garut
Jl. Panorama Cibungur No.. 21 Sukamulya – Talegong - Garut
Email: hilmanramdiana@yahoo.com

<p>Article History</p> <p><i>Received: 28-11-2019</i> <i>Accepted: 15-01-2020</i> <i>Published: 28-02-2020</i></p> <hr/> <p>Keywords</p> <p><i>Apersepsi pembelajaran, Cerita lucu, Motivasi belajar, konsentrasi, Antusias</i></p>	<p>Abstrak</p> <p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh cerita humor pada kegiatan apersepsi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi, fokus dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Metode penelitian yang digunakan yakni metode kualitatif deskriptif melalui kegiatan pengamatan berkelanjutan. Sampel penelitian merupakan siswa Kelas X MIPA 2 SMAN 21 Garut pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 semester pada tahun pelajaran 2018-2019. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa apersepsi menggunakan cerita humor/lucu terbukti berhasil meningkatkan motivasi, fokus dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal itu ditunjang dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan apersepsi cerita humor dari 65 menjadi 92,86. Dengan demikian apersepsi cerita humor terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran yang bermutu.</i></p> <p>Abstract</p> <p><i>This research was conducted to determine the effect of humorous stories on apperception learning activities on increasing motivation, focus and enthusiasm of students following the lesson. The method used in this research is a descriptive qualitative method through continuous observation activities. The research sample is students of X MIPA 2 (21 Garut Senior High School) in the subject of Information and Communication Technology. The research was carried out for one semester in the 2018-2019 school year. Based on the results of data analysis, it can be concluded that apperception using humor or humorous stories proved to be successful in increasing student motivation, focus, and enthusiasm in following the lessons. This was supported by an increase in average student learning outcomes before and after applying the humor story perception from 65 to 92.86. Thus the perception of homur stories is proven to improve learning outcomes and teacher professionalism in managing quality learning.</i></p>
---	---

PENDAHULUAN

Peradaban dunia saat ini semakin maju dengan pesatnya. Semua bidang kehidupan mengalami perkembangan yang signifikan. Tidak terkecuali perkembangan dalam bidang pendidikan. Seandainya negara kita tidak di topang oleh landasan ideologis dan yuridis yang kokoh, maka bisa jadi negara kita akan terseret arus global dan persaingan dunia. Untuk memenangkan percatutan global tersebut, diantaranya adalah harus dilakukan peningkatan mutu pendidikan.

Pemerintah dan negara berkewajiban untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia (UUD, 1945).

Sesuai dengan PP Nomor 19 Tahun 2005 dan perubahan kedua nomor 32 tahun 2013 tentang standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 mengamanatkan bahwa : “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan 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” (Nomor, 32AD; Pemerintah, 19AD).

Berdasarkan hal di atas, bahwa proses pendidikan dan pembelajaran secara yuridis formal, dituntut harus diselenggarakan secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokratis dan dalam suasana yang mengesankan, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik pada satuan pendidikan manapun.

SMAN 21 Garut berada di wilayah Garut Selatan tepatnya di Kecamatan Talegong yang berada di ujung Kabupaten Garut, berbatasan dengan Kabupaten Cianjur di sebelah barat dan Kabupaten Bandung di sebelah utara. Penduduk Kecamatan Talegong rata-rata mempunyai IPM (Indeks Pembangunan Manusia) masih sangat rendah. Hal itu mempengaruhi rendahnya kesadaran orang tua untuk mendorong anaknya melanjutkan sekolah ke jenjang SMA. Anak ulusan SMP rata-rata disuruh orang tua untuk mencari pekerjaan di kota besar seperti Bandung. Rendahnya minat melanjutkan sekolah juga dipengaruhi alasan di SMA masih ada pungutan biaya SPP, dan lain-lain. Berdasarkan data yang dihimpun oleh dinas pendidikan setempat hanya 50 persen siswa SMP yang melanjutkan ke SMA.

Disebabkan oleh masalah perceraian dan kemiskinan orang tua menjadi faktor utama yang timbul dalam diri anak. Masalah dan konflik dalam keluarga, kenakalan remaja karena lingkungan masyarakat yang kurang mendukung menjadi kendala dalam proses pendidikan di sekolah. Sehingga masih kurang antusias dan kurangnya motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tingkah laku siswa pada saat di kelas ketika mengikuti pembelajaran masih banyak yang belum konsentrasi, mengobrol, bercanda, mengantuk, masih memikirkan pelajaran sebelumnya, kadang banyak juga siswa yang tidak tahu apa yang harus dikerjakan selama di dalam kelas.

Berdasarkan uraian latarbelakang tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengkajian secara mendalam dengan mengangkat judul: “Apersepsi Pembelajaran melalui Cerita-cerita Lucu untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Guru”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peran serta pendidik (guru) menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajarnya siswa sehingga siswa lebih bergairah dan antusias dalam belajar sehingga tercapai cita-cita masa depannya. Tugas seorang guru adalah mempersiapkan siswanya agar bisa menghadapi tantangan pada masa yang akan datang. Guru sebagai salah satu penentu keberhasilan pendidikan seyogyanya mampu menyiapkan siswanya untuk menghadapi tantangan yang akan terjadi di masa yang akan datang.

Kita sebagai guru tentunya sering berhadapan dengan siswa dengan berbagai macam ekspresi (emosi) siswa saat mereka tiba di sekolah. Ada siswa dengan ekspresi gembira, sedih, marah ataupun biasa-biasa saja saat mereka datang ke sekolah. Banyak siswa yang datang ke sekolah dengan membawa beban pikiran berbeda-beda. Hal ini tergantung pada kejadian yang siswa alami sebelumnya yakni di

rumah, misalnya ada siswa yang datang ke sekolah sambil cemberut karena sebelum berangkat dimarahin ibunya, atau kecapaian karena berangkat ke sekolah dengan berjalan kaki dengan jarak tempuh yang jauh dan medannya berbukit-bukit.

Pada awal proses pembelajaran guru masih banyak yang tidak melakukan apersepsi sebelum kegiatan inti dalam kegiatan pembelajaran, yaitu ketika guru mata pelajaran masuk kelas, dan setelah menyampaikan salam, berdo'a dan mengabsen kehadiran siswa satu persatu, langsung guru tersebut menyajikan materi pelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan itu tanpa menyiapkan terlebih dahulu kondisi fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pelajaran atau materi yang akan disampaikannya.

Kalau seandainya penulis analogikan dengan paduan suara, maka suara siswa belum sama sehingga kelas akan sumbang, atau penulis analogikan dengan proses kita menelepon seseorang, kita tidak akan bisa bertukar informasi seandainya telepon belum terhubung atau belum di angkat oleh yang punya telepon. Sama juga siswa kalau siswa belum terhubung dengan guru, pikirannya kemana saja otomatis materi/informasi tidak akan sampai kepada siswa.

Konsentrasi siswa saat belajar dipengaruhi oleh keadaan emosi siswa saat itu yaitu saat awal proses pembelajaran. Dengan demikian, seorang guru harus bisa mengkondisikan suasana kelas agar siswa benar-benar siap untuk belajar. Apabila di awal kegiatan pembelajaran guru tidak bisa mengkondisikan keadaan emosi siswa terlebih dahulu, maka konsentrasi siswa tidak akan terbangun sehingga siswa tidak bisa menerima informasi yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya nanti.

Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan ruhnya kurikulum, dan kurikulum merupakan ruhnya sekolah karena keberhasilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas sangat menentukan keberhasilan satuan pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum. Dengan demikian kegiatan pembelajaran yang terdiri dari proses perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil pembelajaran harus dikelola secara apik, sistematis dan terarah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran dalam satu pertemuan (tatap muka) yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup merupakan satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang tidak boleh terputus dalam upaya menciptakan pembelajaran efektif. Karena ketiga kegiatan tersebut saling berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya dan berkontribusi sangat tinggi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pengamatan penulis bahwa beberapa guru dalam melaksanakan proses pembelajarannya di kelas diperoleh fakta masih banyak guru dalam kegiatan pembelajaran tidak mengawalinya dengan kegiatan apersepsi yang merupakan inti dari kegiatan pendahuluan. Beberapa guru belum memahami konsep apersepsi itu sendiri. Mereka menganggap bahwa proses menyampaikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa atau menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai di awal pembelajaran adalah hanya itu saja sebagai apersepsi. Padahal tidak itu saja bagian dari apersepsi pada kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan. Sebagian pendidik yang lain sudah paham apersepsi secara konseptual, namun belum tahu cara melakukan apersepsi secara kontekstual dalam kegiatan pembelajaran.

Agar kejadian tersebut tidak terjadi, maka guru harus bisa melakukan apersepsi di awal pelajaran. Menurut (Munif, 2012) menyatakan bahwa menit-menit pertama dalam proses belajar adalah waktu yang terpenting untuk satu jam pembelajaran selanjutnya. Apersepsilah yang bisa dilaksanakan pada menit-menit pertama. Dengan apersepsi yang dilakukan di awal proses pembelajaran membuat otak anak siap untuk belajar. Kegiatan apersepsi yang tepat dapat membuat siswa merasa relaks dan senang dengan ditandai dengan wajah yang ceria, tersenyum, bahkan tertawa. Munif Chatib menyebut kondisi tersebut dengan Zona Alfa.

Kondisi zona alfa adalah di mana kondisi tahap paling bagus pada proses kreatifisasi otak seseorang. Kondisi ini dikatakan sebagai kondisi paling baik untuk berkonsentrasi yaitu belajar siswa.

Sebab pada kondisi ini neuron sel (sel saraf) sedang berada pada suatu keseimbangan, yaitu ketika tembakan impuls listrik sel-sel saraf seseorang secara bersamaan dan juga istirahat secara bersamaan sehingga timbul keseimbangan yang mengakibatkan kondisi relaksasi seseorang (Chatib, 2012)

Menurut (Munif, 2012) mengemukakan bahwa ada 4 (empat) cara untuk melakukan apersepsi atau membawa peserta didik ke kondisi zona gelombang alfa, yakni :

1. *Ice breaking* (memecah kebekuan)

Ice breaking adalah kegiatan memecahkan kebekuan, membangkitkan semangat, bahkan bisa juga digunakan untuk pemantapan konsep dan kembali masuk ke kondisi alfa.

2. Fun Story (cerita lucu)

Fun Story yaitu dapat berupa cerita lucu, gambar lucu, video lucu, atau teka-teki. Semua itu dapat diperoleh dari pengalaman pribadi, cerita dari pengalaman orang lain, buku-buku humor, dan lain-lain. Mengawali sebuah pembelajaran dengan cerita yang menyenangkan apalagi berhubungan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan adalah sebuah apersepsi yang akan menarik minat kelas

3. Musik

Musik yaitu mendengarkan musik dan lagu, dengan musik bisa diyakini dapat mengembalikan gelombang otak kembali ke zona alfa. Musik berpengaruh terhadap kekuatan otak manusia itu berdasarkan pendapat dan hasil penelitian yang menyatakan seperti itu. Berikut hasil penelitian Martin Gardiner dan Daniel Goleman yang dikutip oleh (Munif, 2012) mengatakan bahwa seni dan musik dapat membantu otak untuk fokus pada hal yang dipelajari sehingga musik dapat membuat siswa lebih pintar. Dengan demikian, musik merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melakukan apersepsi untuk mengantarkan siswa supaya berada pada suasana yang menyenangkan, memotivasi dan menginspirasi pikirannya.

4. Brain gym (senam otak)

Brain gym adalah serangkaian gerakan tubuh sederhana. Gerakan tubuh sederhana ini sangat baik dilakukan untuk apersepsi pada saat kegiatan pendahuluan awal pembelajaran, sebab dengan brain gym siswa dapat terbantu melepas stres, menjernihkan pikiran, dan meningkatkan daya ingat. Bahkan, hingga saat ini hampir semua sekolah terbaik di seluruh dunia menggemari brain gym. Dengan Gerakan ini membuat otak kiri dan kanan terangsang, meringankan atau merelaksasi bagian belakang dan bagian depan otak (dimensi kerja untuk fokus perhatian) serta merangsang sistem yang terkait dengan perasaan atau emosional, yakni otak tengah (limbis) dan otak besar (dimensi pemusatan).

Sedangkan penulis lebih sering menggunakan cara apersepsi dengan cerita lucu, humor, dan musik yang sedang populer dikalangan anak muda. Dengan cerita lucu atau humor siswa dapat tertawa lepas kadang sampai terbahak-bahak sehingga lebih mudah men trigger (pemicu) siswa untuk siap menerima materi pelajaran. Seperti yang di analogikan penulis mengenai proses telepon, kalau siswa sudah tertawa berarti siswa sudah terhubung dengan gurunya dengan demikian segala informasi yang disampaikan oleh guru akan mudah diserap oleh siswa (Hasibuan, 2017; Kuipers, 2015; Makewa, Role, & Genga, 2011; Wulandari, 2017).

Cerita lucu atau humor merupakan informasi yang ringan atau mudah diterima, diserap dimengerti oleh otak siswa, tidak perlu konsentrasi atau focus yang kuat (Darmansyah & Pd, 2011; Lathifah, Ramli, & Faizah, 2016; Taufan, 2018). Biasanya materi-materi pelajaran memerlukan konsentrasi atau focus yang kuat, sedangkan siswa masih belum sadar dengan kondisi yang baru, atau karena kondisi-kondisi lain yang sudah disebutkan sebelumnya di poin permasalahan. Kadang penulis bercerita menggunakan bahasa sunda supaya lebih cepat dimengerti oleh siswa dan siswa yang penting bisa tertawa atau minimal tersenyum.

Banyak cerita-cerita lucu yang penulis ceritakan kepada siswa berasal cerita kabayan (Kang Ibing), atau cerita dari teman yang sudah penulis sesuaikan dengan situasi atau keadaan yang mungkin lebih

mudah dipahami sehingga akan membuat banyak siswa yang tertawa, diantaranya cerita: (1) Kijang dan harimau, (2). Alat kelamin semut dihubungkan dengan cerita Nabi Nuh, (3). Mang Parta yang dirundung malang bertubi-tubi, (4) Ibu-ibu yang dituduh mencuri ikan dikolam pemilik, (5) Udin dan Udung, (6). Bapak-bapak yang belajar Bahasa Belanda, (7). Dan lain lain dari buku Sunda “Sabulangbentor” karangan Kang Taufikurohman penerbit Geger Sunten.

METODE

Dalam penelitian metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dan observatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian deskriptif mencoba menggali informasi sebanyak mungkin dengan cara mengamati dan mendalami semua subjek peneliti (Suharsimi, 2006).

Subjek penelitian yakni siswa kelas X-MIPA 2 SMAN 21 Garut sebanyak 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Proses observasi penelitian dilakukan selama lebih dari 5 tahun dengan melibatkan lebih dari 1000 siswa pada beberapa angkatan.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi (pengamatan langsung) di dalam kelas. Peneliti merupakan guru pengampu mata pelajaran TIK sehingga dapat mengamati secara langsung perubahan yang terjadi pada diri siswa selama mengikuti pembelajaran.

Tahapan penelitian meliputi perencanaan apersepsi pembelajaran menggunakan cerita humor. Pada tahap ini peneliti sekaligus guru TIK menyiapkan cerita humor yang akan diceritakan di kelas. Tahapan selanjutnya yakni pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memasukan cerita humor pada kegiatan apersepsi awal pembelajaran. Selanjutnya kegiatan pembelajaran inti sekaligus pengamatan langsung terhadap peningkatan motivasi, fokus dan antusias siswa selama pembelajarannya berlangsung. Data hasil pengamatan langsung kemudian dianalisis, dikaji, dan dijabarkan secara deskriptif. Hal itu dilakukan selama penelitian dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil evaluasi yang dilakukan dapat didistribusikan data hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh berdasarkan perolehan hasil evaluasi belajar setiap individu setelah melakukan setiap rangkaian kegiatan belajar mengajar dengan metode Apersepsi cerita lucu. Evaluasi dilakukan pada sebelum menggunakan apersepsi cerita lucu dan setelah menggunakan apersepsi cerita-cerita. Adapun data yang diperoleh siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar meteri Microsof Word Kelas X – MIPA 2 di SMA Negeri 21 Garut pada sebelum menggunakan apersepsi cerita lucu dan setelah menggunakan apersepsi cerita lucu

Kisaran Nilai siswa	Sebelum menggunakan apersepsi cerita-cerita lucu		Sesudah menggunakan apersepsi cerita-cerita lucu	
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
< 70	25	89,29%	3	10,71%
≥ 70	5	17,86%	23	82,14%
Sudah tuntas ≥ 70	5		26	
Nilai rata-rata	63,56		92,86%	

Tabel 2. Hasil observasi belajar pada pada sebelum menggunakan apersepsi cerita lucu dan setelah menggunakan apersepsi cerita lucu

Aspek	Nilai	
	Sebelum	Sesudah
Motivasi belajar siswa	35%	85%
Konsentrasi belajar siswa	33%	82%
Antusias belajar siswa	34%	83%
Hasil evaluasi / tes	45%	84%

Hasil penelitian tersebut dapat dijabarkan berdasarkan fase-fase kegiatan berikut ini :

a. Kegiatan sebelum siswa mendapatkan apersepsi cerita-cerita lucu

Pada kegiatan pembelajaran siswa tidak diberikan apersepsi cerita-cerita lucu dilaksanakan selama satu kali pertemuan. Materi yang diajarkan adalah:

1. Menentukan ukuran halaman, teks paragraf
2. Menyusun tabel: menyisipkan baris, menyisipkan kolom, menghapus baris, menghapus kolom, menggabungkan baris dan kolom.
3. Menginsert gambar, simbol, clipart, autoshape, wordart, grafik
4. Membuat Mail Merge.

Materi ini disampaikan dengan menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya. Ada empat tahap yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran tidak menggunakan apersepsi cerita-cerita lucu, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a) Peneliti membuat analisis kurikulum untuk meneliti kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran Tutor Sebaya.
- b) Membuat Rencana Program Pembelajaran (RPP)
- c) Membuat instrumen observasi
- d) Menyusun instrumen evaluasi

2. Pelaksanaan

- a) Menyiapkan siswa dengan membagi beberapa kelompok dan menjelaskan maksud pembagian kelompok dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.
- b) Menyampaikan materi pelajaran
- c) Memilih materi yang memungkinkan materi tersebut mudah dipelajari siswa secara mandiri.
- d) Materi pembelajaran dibagi dalam beberapa sub materi.
- e) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang berbeda karakteristik siswanya, sebanyak sub-sub materi yang akan disampaikan guru. Siswa-siswa yang mempunyai kemampuan lebih atau terampil disebar dalam setiap kelompok dan bertindak sebagai tutor sebaya
- f) Setiap kelompok diberi tugas mempelajari satu sub materi. Dan masing-masing kelompok dibantu oleh siswa yang mempunyai kemampuan lebih atau terampil sebagai tutor sebaya.
- g) Setiap kelompok diberi waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas
- h) Masing-masing kelompok melalui wakilnya menyampaikan sub materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan.
- i) Setelah semua kelompok menyampaikan tugasnya secara barurutan sesuai dengan urutan sub materi, beri kesimpulan dan klarifikasi seandainya ada pemahaman siswa yang tidak sesuai atau perlu diluruskan.

3. Observasi

- a) Situasi kegiatan pembelajaran

Pada proses kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan apersepsi cerita-cerita lucu belum terlaksana seperti yang diharapkan. Hal ini disebabkan masih saja ada siswa yang belum termotivasi belajar, belum fokus dan konsentrasi pada saat guru dan tutor menjelaskan, seperti menginsert gambar, simbol, clipart, autoshape, wordart, grafik dengan benar.

- b) Keaktifan siswa

Pada saat proses belajar siswa aktif untuk diskusi dan menampilkan hasil pembelajaran yang di berikan oleh guru dan tutor tetapi masih banyak yang tidak mencatat dalam buku catatan.

4. Refleksi dan perencanaan ulang

- a) Melalui wakilnya setiap kelompok menyampaikan sub materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan oleh guru yang bertindak sebagai nara sumber utama.
- b) Tugas kelompok yang diberikan oleh guru tidak selesai sesuai dengan waktu yang disediakan.

- c) Sub materi masing-masing kelompok yang disampaikan guru dapat disampaikan juga oleh tutor ke kelompoknya.
- d) Ada banyak siswa kurang merespon temannya sebagai tutor, baik itu dalam bentuk tanya jawab maupun pengerjaan latihan.
- e) Setelah evaluasi hasil belajar dilakukan didapat : 25 siswa atau 89,29 % memperoleh nilai < 70 dan 3 siswa atau 10,71 % memperoleh nilai ≥ 70 . KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran TIK adalah 70, sedangkan proses belajar mengajar berhasil jika sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai sama atau diatas KKM yaitu 70. Rata-rata nilai adalah 63,56.

Untuk memperbaiki kelemahan dan untuk mempertahankan keberhasilan pada pembelajaran dengan tidak menggunakan apersepsi cerita-cerita lucu, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan apersepsi cerita-cerita lucu dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Sebelum kegiatan inti pembelajaran guru memberikan apersepsi dengan cerita-cerita lucu.
- b. Memberikan motivasi kepada setiap kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran dan menyelesaikan tugas sebagai tutor.
- c. Mengingatkan kepada siswa yang menjadi tutor pada pembelajaran dengan diberikan apersepsi cerita-cerita lucu sama dengan pada pembelajaran sebelumnya.
- d. Siswa diberi penegasan supaya pada pembelajaran dengan diberikan apersepsi cerita-cerita lucu lebih menguasai materi yang telah diberikan tentang Microsoft Word

b. Kegiatan setelah siswa mendapatkan apersepsi cerita-cerita lucu

Pada proses pembelajaran siswa diberikan apersepsi cerita-cerita lucu ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun materi pelajaran yang diberikan pada pembelajaran dengan diberikan apersepsi cerita-cerita lucu yaitu.

1. Perencanaan

Perencanaan pada pembelajaran dengan diberikan apersepsi cerita-cerita lucu sama dengan perencanaan pada pembelajaran dengan tidak diberikan dulu apersepsi cerita-cerita lucu yaitu:

- a) Kurikulum dianalisis oleh peneliti untuk meneliti kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode Tutor Sebaya
- b) Membuat Rencana Program Pembelajaran (RPP)
- c) Menyusun instrumen untuk observasi
- d) Menyusun alat evaluasi pengajaran

2. Pelaksanaan

- a) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari tiga orang, anggota kelompok tidak dipilih berdasar anggota kelompok pada pembelajaran sebelum diberi apersepsi cerita-cerita lucu.
- b) Menyajikan materi pelajaran.
Materi yang diberikan pada pembelajaran dengan diberi apersepsi cerita-cerita lucu adalah mengolah kata pada Microsoft Word dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan.
- c) Pada saat diskusi kelompok guru memberikan arahan kepada masing-masing kelompok.
Setiap kelompok diberi tugas untuk mempelajari satu sub materi. Setiap kelompok dibantu oleh seorang siswa yang terampil sebagai tutor sebaya.
- d) Masing-masing kelompok melalui wakilnya menyampaikan sub materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan. Guru bertindak sebagai nara sumber utama
- f) Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dan pertanyaan.
Setelah tutor teman sebayanya menyampaikan materi yang telah diberikan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil secara barurutan sesuai dengan urutan sub materi, siswa diberikan kesimpulan dan klarifikasi seandainya ada pemahaman siswa yang salah dan perlu diluruskan.

3. Observasi

- a) Situasi kegiatan pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran siswa diberi dulu apersepsi cerita-cerita lucu telah terlaksana seperti yang diharapkan. Siswa telah menguasai sub sub materi yang diberikan seperti mengolah kata pada Microsof Word.

b) Keaktifan siswa.

Pada saat proses pembelajaran siswa sangat aktif dan menguasai materi, dari hasil penyampaian siswa menulis di buku catatan masing-masing

4. Refleksi

Setelah proses kegiatan dan tes hasil belajar pada pembelajaran dengan diberikan apersepsi cerita-cerita lucu dilaksanakan diperoleh hal-hal sebagai berikut:

- a) Siswa sangat termotivasi untuk belajar setelah mendengarkan apersepsi cerita-cerita lucu.
- b) Setiap kelompok menyampaikan sub materi yang diberikan dengan baik dan lancar.
- c) Semua siswa senang dan antusias mengerjakan tugas kelompoknya masing-masing.
- d) Siswa menyelesaikan tugas kelompoknya sesuai dengan waktu yang disediakan dan siswa menerima materi yang disampaikan oleh tutor.
- e) Setelah dilakukan evaluasi hasil pembelajaran diperoleh: 5 siswa atau 17,89 % memperoleh nilai < 70 dan 25 siswa atau 82,14 % memperoleh nilai \geq 70. KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran TIK adalah 70, sedangkan proses belajar mengajar berhasil jika sekurang-kurangnya 80 % siswa memperoleh nilai sama atau diatas KKM yaitu 70. Rata-rata nilai adalah 92,86.

Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Dasar utama terjadinya belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap pancaindra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respon (S-R). Yang dikutip dari (Sanjaya, 2006, 2015) berdasarkan menurut teori belajar Koneksionisme oleh Thorndike. Teori ini disebut juga dengan teori Stimulus-Respon. Gambaran ilustrasi, ketika ada setangkai bunga melati di taman yang indah dan harum di taman, sehingga dapat menjadi sebuah stimulus yang dapat mengakibatkan munculnya respons untuk memetikinya. Atau ketika dilampu merah seseorang mengendarai sepeda motor tiba-tiba lampu merah menyala, maka dengan seketika orang tersebut mengerem motornya dan kemudian berhenti. Penjelasan dalam kasus ini yaitu lampu merah merupakan stimulus bagi orang yang mengendarai sepeda motor, dan mengerem untuk menghentikan motornya merupakan respon.

Salah satu hukum belajar menurut Thorndike mengemukakan yaitu hukum kesiapan (law of readiness) (Thorndike, 2017). Menurut hukum ini manakala ada kesiapan dalam diri individu maka timbul hubungan antara stimulus dan respons akan mudah terbentuk. Jadi keberhasilan belajar seseorang sangat tergantung dari ada atau tidak adanya kesiapan belajar, ini merupakan implikasi praktis dari hukum ini;

Teori belajar sebagaimana uraian di atas, merupakan salah satu landasan pentingnya apersepsi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi hukum kesiapan yaitu, manakala dalam diri siswa sudah memiliki kesiapan dalam belajar maka setiap peserta didik akan merespons dengan cepat dari setiap stimulus. Sebaliknya, tidak mungkin setiap peserta didik akan merespons setiap stimulus yang muncul manakala dalam dirinya belum memiliki kesiapan.

Simpulan dari hukum di atas bahwa, guru jangan memulai penyajian materi pelajaran manakala peserta didik belum siap menerimanya agar peserta didik dapat menerima informasi sebagai stimulus yang diberikan oleh pendidik, terlebih dahulu pendidik harus memosisikan peserta didik dalam keadaan siap, baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Di sinilah pentingnya apersepsi sebagai stimulus khusus pada awal belajar yang bertujuan untuk meraih perhatian dari peserta didik.

Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Beberapa kegiatan guru yang bisa dilakukan saat apersepsi sangat beragam, berikut apersepsi yang bisa dilakukan :

1. Tepuk tangan, (Tepuk Energi)

Guru : “Tepuk energi”
Siswa : “ Wuuusss...” (tangan digerakan seperti orang mengeluarkan tenaga dalam)

2. Teka-teki

3. Gerak badan

Guru : “kalau guru mengangkat tangan ke atas maka kepala menoleh ke atas, kalau guru mengangkat tangan ke kiri maka kepala menoleh ke kiri, dan selanjutnya bisa ke bawah atau ke kanan.

4. Bernyanyi, dengan lirik diganti dengan lirik yang memotivasi

5. Permainan (game)

Sedangkan penulis dalam memberikan apersepsi dalam pembelajaran lebih cenderung dengan cerita lucu atau humor. Karena cerita lucu mudah dimengerti dan tidak memerlukan konsentrasi yang tinggi, sehingga siswa mudah terpengaruh untuk fokus, konsentrasi, dan memperhatikan kita untuk menerima materi pelajaran. Dengan cerita lucu siswa ada yang tertawa sampai terbahak-bahak, jadi tidak hanya muka dan mata atau anggota badan yang lain yang memperhatikan kita, tetapi hatinya juga sudah memperhatikan, sudah terbawa arus oleh cerita lucu tadi.

Hasil atau Dampak yang Dicapai

Dalam kegiatan pembelajaran seharusnya selalu dimulai dengan apersepsi untuk memosisikan peserta didik pada kondisi (zona) alfa sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran. Pada kondisi alfa peserta didik dalam keadaan siap menerima instruksi atau materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi pelajaran. Dengan demikian maka target pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan lebih mudah tercapai sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pemilihan apersepsi dengan cerita lucu (fun story) maka hati siswa yang sudah terbuka akan mudah diberikan atau dimasukan informasi, isme, doktrin dan motivasi-motivasi lain ke dalam diri siswa (Schmidt, 1994; Schmidt & Williams, 2001). Sehingga materi pelajaran juga akan mudah terserap oleh siswa. Apabila dalam pembelajaran siswa sudah kembali lagi ke zona beta atau tidak fokus lagi, maka kita tinggal kembali mengulas hal-hal yang membuat siswa tadi tertarik atau tertawa dengan cerita lucu kita.

Cerita humor terbukti berhasil menekan tingkat stress pasien di rumah sakit (Awaludin, Santoso, & Novitasari, 2016)h. Selain itu cerita humor dalam bentuk film dapat menurunkan tingkat stres mahasiswa yang sedang menyusun skripsi (Lathifah et al., 2016; Taufan, 2018). Dengan demikian banyak hasil riset yang mendukung pernyataan bahwa cerita humor efektif untuk menurunkan ketegangan dan meningkatkan kenyamanan.

Kendala-kendala yang Dihadapi dalam Melaksanakan Strategi yang Dipilih

Kadangkala proses apersepsi yang baik juga belum tentu menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal, misalnya siswa menguasai seluruh materi pembelajaran dengan memperoleh nilai ketuntasan di atas KKM, tapi minimal suasana kelas atau proses pembelajaran lebih hidup, aktif dan menyenangkan.

Tidak semudah membalikan tangan untuk melaksanakan perencanaan pembelajaran yang kita buat, butuh proses pemahaman dan latihan yang sering. Banyak kendala-kendala yang dihadapi untuk melakukan apersepsi di awal pembelajaran terutama membuat cerita-cerita lucu (fun story) diantaranya: (1) Sulit membuat atau mengemas sebuah cerita menjadi lucu dan menarik siswa untuk menjadi tertawa atau senang (relaks). Butuh kreativitas dan inovasi yang tinggi dari seorang guru. (2) Tidak semua guru berkarakter humoris, maka akan sulit guru menceritakan suatu cerita menjadi lucu, karena siswa melihat mimik muka gurunya juga tidak humoris. (3) Cerita-cerita lucu sangat terbatas, sehingga nanti mungkin siswa pernah mendengar cerita tersebut.

Faktor-faktor Pendukung

Dengan dituntutnya guru yang profesional maka tidak begitu sulitnya membuat apersepsi yang baik untuk memotivasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik. Faktor-faktor pendukung terciptanya apersepsi yang baik dengan cerita lucu (fun story) adalah sebagai berikut: (1) tuntutan guru profesional, yang selalu harus kreatif dan inovatif dalam mendidik para siswanya. (2) Secara psikis manusia atau siswa haus akan hiburan, jadi akan mudah diterima atau diserap oleh siswa cerita-cerita yang kita buat. (3). Banyak buku-buku cerita lucu, baik yang berbahasa Indonesia atau berbahasa Sunda, atau dari media internet juga banyak bisa di download.

Alternatif Pengembangan

Menurut Chatib (2012: 92) mengemukakan bahwa untuk melakukan apersepsi atau membawa peserta didik ke kondisi zona gelombang alfa, ada 4 (empat) cara yang bisa dilakukan, yakni : Ice breaking, fun story, musik, dan brain gym.

Dan yang penulis lebih tekankan pada penulisan best practice ini adalah apersepsi dengan cerita lucu atau fun story, banyak hal yang bisa dikembangkan untuk membuat apersepsi fun story diantaranya: (1) Bagi guru yang tidak mempunyai karakter humoris, bisa mendownload atau mencari cerita-cerita lucu orang lain dan kita hanya memperdengarkan kepada siswa. (2) Memperlihatkan video-video lucu tidak hanya cerita atau dongeng. (3) Atau sekarang banyak acara-acara di tv mengenai stand up comedy, yang bisa kita tiru dan dikembangkan isi ceritanya..

SIMPULAN

Berdasar kepda hasil analisis pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Dieroleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut. Bahawa suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dinamakan *pembelajaran efektif*. Sedangkan stimulus khusus pada awal belajar yang bertujuan meraih perhatian dari siswa adalah dikatakan Apersepsi. Apersepsi yang baik dapat menciptakan pembelajaran yang efektif karena apersepsi dapat mengantarkan siswa pada zona (kondisi) alfa, yaitu kondisi terbaik untuk belajar sehingga siswa lebih mudah mengerii dan menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Apersepsi dapat dilakukan melalui; fun story, ice breaking, brain gym dan musik, serta bisa pula disisipi dengan cerita motivasi atau kisah inspiratif, review materi pelajaran sebelumnya, sekilas info ataupun berita kondisi aktual, yang kesemuanya itu bertujuan untuk menarik perhatian siswa diawal pembelajaran. Apersepsi dengan fun story atau cerita-cerita lucu lebih membuat siswa terbuka hatinya atau segenap jiwa raganya siap menerima materi, informasi, doktrin dan isme-isme lainnya. Apersepsi dengan fun story atau cerita-cerita lucu lebih membuat kelas lebih hidup, atraktif dan menyenangkan

Penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut. Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus lebih banyak mengasah keterampilan-keterampilan mengajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai, dengan meningkatkan kemampuan menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang cocok dengan materi dan keadaan siswa. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru semestinya mempersiapkan bagaimana keadaan kelas yang kondusif, memperhatikan tempat duduk siswa, mempersiapkan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran. Guru sebelum mengajarkan materi pelajaran di kelas terlebih dahulu memberikan rangsangan atau stimulus khusus berupa penyampaian cerita-cerita lucu, cerita menarik yang berkaitan dengan materi yang akan dijelaskan, atau cerita-cerita lain yang bisa memotivasi siswa sehingga siap menerima materi pelajaran. Setelah itu barulah pendidik menjelaskan materi yang harus diajarkan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat

REFERENSI

- Awaludin, S., Santoso, A., & Novitasari, D. (2016). Terapi Humor untuk Menurunkan Intensitas Nyeri Pada Pasien Pasca Bedah Invasive. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), 59–66.
- Chatib, M. (2012). *Sekolah anak-anak juara: berbasis kecerdasan jamak dan pendidikan berkeadilan*.

Kaifa.

- Darmansyah, S. T., & Pd, M. (2011). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Hasibuan, J. S. (2017). *Pengaruh Pemberian Cerita Humor Melalui Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Recall Memory*.
- Kuipers, G. (2015). *Good humor, bad taste: A sociology of the joke*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Lathifah, N. B., Ramli, A. H., & Faizah, F. (2016). Pengaruh Tayangan Humor Terhadap Short Term Memory pada Mahasiswa Baru. *MEDIAPSI, 1(1)*, 10–16.
- Makewa, L. N., Role, E., & Genga, J. A. (2011). Teachers' use of humor in teaching and students' rating of their effectiveness. *International Journal of Education, 3(2)*, 1.
- Munif, C. (2012). Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara. *Bandung: Kaifa*.
- Nomor, P. P. R. I. (32AD). tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. *Dokumen Negara*.
- Pemerintah, P. (19AD). Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI*.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: kencana.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Schmidt, S. R. (1994). Effects of humor on sentence memory. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition, 20(4)*, 953.
- Schmidt, S. R., & Williams, A. R. (2001). Memory for humorous cartoons. *Memory & Cognition, 29(2)*, 305–311.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taufan, M. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran sisipan humor terhadap hasil belajar matematika. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 3(1)*, 23–32.
- Thorndike, E. (2017). *Animal intelligence: Experimental studies*. Routledge.
- UUD. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Sekretariat Jenderal MPR RI.
- Wulandari, N. (2017). Efektivitas Strategi Mengajar Menggunakan Humor Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X Di SMA X Bukittinggi. *Jurnal Riset Psikologi, 2015(1)*.