



## Potensi *Stand Up Comedy* pada Kanal Youtube dalam Model Pembelajaran Sinektik: Perspektif Guru Sekolah Dasar

Sandra Tri Febriani<sup>1</sup>, Nazurty<sup>2</sup>, Irma Suryani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Jambi, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [sandratrifebriani2000@gmail.com](mailto:sandratrifebriani2000@gmail.com)

### ABSTRACT

#### ARTICLE INFO

##### Article history:

Received

April 14, 2026

Revised

April 16, 2026

Accepted

April 23, 2026

Persistent constraints in idea generation continue to characterize narrative writing among sixth-grade elementary students, whose cognitive development remains closely tied to concrete and experiential stimuli. The integration of stand-up comedy content from YouTube into a synectics-based learning framework emerges as a pedagogical alternative that bridges affective engagement and cognitive activation. The underlying assumption positions humor-driven narratives and analogical thinking as complementary mechanisms for stimulating creative expression in writing. A qualitative descriptive-exploratory approach was employed, centering on in-depth semi-structured interviews with primary school teachers. The analytical process followed a thematic orientation, capturing how teachers interpret the relevance, feasibility, and pedagogical implications of the proposed model within classroom practice. The findings reveal a consistent recognition of contextual relevance and motivational value, particularly in facilitating idea generation through relatable and humorous narratives. At the same time, concerns regarding classroom control, content appropriateness, and instructional alignment indicate that implementation is neither automatic nor neutral. The significance of these findings lies in repositioning instructional innovation as a teacher-mediated process, in which effectiveness depends less on the model itself than on the pedagogical judgment that shapes its adaptation and enactment.

**Keywords:** *Creativity, Humor, Synectics, Writing, YouTube.*

How to cite

Febriani, S. T., Nazurty, N., & Suryani, I. (2026). Potensi Stand Up Comedy pada Kanal Youtube dalam Model Pembelajaran Sinektik: Perspektif Guru Sekolah Dasar. *Journal of Society Counseling*. 4(1).

Journal Homepage

<https://journal.scidacplus.com/index.php/josc>

This is an open-access article under the CC BY-SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

ScidacPlus

### PENDAHULUAN

Siswa kelas VI sekolah dasar, yang umumnya berada pada rentang usia 11–12 tahun, menempati fase transisional dari tahap operasional konkret menuju tahap operasional formal (Madanagopal, 2020). Pada fase ini, kemampuan berpikir logis mulai berkembang, namun masih sangat dipengaruhi oleh pengalaman empiris, representasi visual, serta keterkaitan dengan realitas keseharian (Boateng et al., 2024; Widodo & Astuti, 2024). Kapasitas imajinatif mulai tumbuh lebih kompleks, tetapi tetap membutuhkan stimulus konkret sebagai pemicu. Dalam tahap tersebut, konstruksi makna paling efektif berlangsung melalui representasi naratif yang

memungkinkan individu mengorganisasi pengalaman menjadi suatu narasi kontekstual (Bouizegarene et al., 2024; Huang et al., 2026).

Kecenderungan siswa usia ini untuk merespons pengalaman yang bersifat emosional dan kontekstual memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari dimensi afektif. Krashen (dalam Özdemir & Seçkin, 2025) Konsep *affective filter* menunjukkan bahwa hambatan emosional seperti kecemasan dan tekanan akademik dapat mengganggu proses produksi bahasa. McCauley & McHugh (2021) Memperkuat argumen tersebut dengan menunjukkan bahwa minat situasional yang dipicu oleh stimulus menarik memiliki peran signifikan dalam menggerakkan keterlibatan kognitif yang lebih dalam, terutama dalam aktivitas literasi. Perkembangan lingkungan digital telah membentuk ekosistem belajar baru bagi siswa sekolah dasar, termasuk kelas VI. YouTube menjadi salah satu medium dominan yang tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga secara tidak langsung membentuk cara berpikir, cara bercerita, dan cara memahami realitas (Shiryayeva et al., 2019). Kearney dan Schuck (2019) Menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Mayer melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa integrasi visual dan audio memperkuat proses encoding informasi dalam memori jangka panjang (Bali et al., 2026).

Paparan terhadap konten berbasis video secara intensif juga berkontribusi terhadap terbentuknya sensitivitas naratif pada siswa. Melanie C. Green dalam buku *Entertainment-Education Behind the Scenes* (2021) Mengemukakan bahwa keterlibatan dalam narasi mampu menghasilkan *narrative transportation*, yaitu kondisi di mana individu terlarut dalam cerita dan membangun koneksi emosional dengan isi narasi. Kondisi ini berimplikasi pada meningkatnya kemampuan memahami alur, konflik, serta sudut pandang dalam sebuah cerita, yang merupakan komponen esensial dalam menulis cerpen.

Di antara berbagai bentuk konten yang tersedia di YouTube, *stand up comedy* menampilkan struktur naratif yang khas berbasis observasi kehidupan sehari-hari. Double (2014) Mengidentifikasi *stand up comedy* sebagai bentuk *observational discourse* yang mengolah pengalaman sederhana menjadi refleksi yang memiliki daya tarik universal. Humor yang dihasilkan tidak bersifat spontan semata, melainkan melalui proses kognitif yang melibatkan inkongruitas, reinterpretasi, dan penyusunan ulang makna (Chang et al., 2023; Hatzithomas, 2024). Struktur *setup* dan *punchline* dalam *stand up comedy* memiliki kemiripan dengan konstruksi konflik dalam narasi. Wilson (2025) Menjelaskan bahwa humor naratif bekerja melalui pembalikan ekspektasi, sebuah mekanisme yang juga menjadi inti dalam pengembangan alur cerita. Pola ini menyediakan model implisit bagi siswa dalam memahami bagaimana sebuah peristiwa sederhana dapat dikembangkan menjadi cerita yang memiliki ketegangan dan resolusi.

Respons afektif berupa tawa yang muncul dari humor memiliki dimensi neurokognitif yang signifikan. Emosi berperan dalam memperkuat proses belajar dan pengambilan keputusan (Wardani, 2025; Kwon et al., 2017). Kondisi emosional yang positif dapat menurunkan hambatan kognitif dan meningkatkan fleksibilitas berpikir. Hal ini menjadi relevan bagi siswa kelas VI yang mulai menghadapi tuntutan akademik yang lebih kompleks, termasuk dalam keterampilan menulis. Realitas di kelas menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen pada siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan mendasar. Berbagai penelitian (Barton et al., 2024; Dewi & Siregar, 2022; Linjun et al., 2025) Menemukan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide awal, mengembangkan alur cerita, serta mengekspresikan imajinasi dalam bentuk tulisan yang utuh. Rendahnya kualitas tulisan siswa berkaitan dengan kurangnya strategi pengembangan ide dan minimnya stimulus yang mampu memicu kreativitas.

Praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada produk turut mempersempit ruang eksplorasi kreatif siswa. Rifenburg & Roen (2020) Mengkritik pendekatan pengajaran menulis yang tidak memberikan *scaffolding* yang memadai dalam proses ideasi. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami beban kognitif berlebih ketika diminta menghasilkan teks, yang pada akhirnya memunculkan fenomena *writing block* bahkan pada jenjang sekolah dasar.

Model pembelajaran sinektik yang dikembangkan oleh Gordon (1961) Menawarkan pendekatan berbasis analogi untuk mengembangkan kreativitas. Proses analogi memungkinkan siswa membangun hubungan antara pengalaman konkret dan representasi imajinatif. Guilford (dalam Wu et al., 2023) Kemampuan ini dikategorikan sebagai bagian dari berpikir divergen yang menjadi inti dari kreativitas. Aktivitas seperti analogi personal dan analogi langsung memungkinkan siswa menghidupkan objek, situasi, atau pengalaman menjadi bahan narasi yang lebih kaya.

Landasan konstruktivistik dari pendekatan ini dapat ditelusuri pada pemikiran Vygotsky (1978) Yang menekankan peran bahasa dan imajinasi sebagai alat mediasi dalam perkembangan kognitif. Transformasi pengalaman menjadi simbol dan narasi merupakan proses internalisasi yang krusial dalam pembelajaran menulis. Sinektik menyediakan mekanisme sistematis untuk memfasilitasi proses tersebut melalui tahapan yang terstruktur, namun tetap membuka ruang eksplorasi.

Integrasi *stand up comedy* sebagai stimulus berbasis pengalaman dengan model sinektik sebagai kerangka kognitif menghasilkan konfigurasi pembelajaran yang simultan pada aspek afektif dan intelektual. Stimulus humoris menyediakan konteks konkret yang dekat dengan kehidupan siswa kelas VI, sementara proses analogi mengarahkan transformasi pengalaman tersebut menjadi ide cerita. Kombinasi ini berpotensi mengatasi hambatan ideasi sekaligus meningkatkan kualitas narasi yang dihasilkan siswa.

Penguatan argumen penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari perspektif guru sekolah dasar sebagai aktor utama dalam implementasi pembelajaran. Efektivitas pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan konten, pedagogi, dan karakteristik peserta didik (Eragamreddy, 2025; Viehmann et al., 2024). Pemanfaatan YouTube dan *stand up comedy* menuntut kemampuan guru dalam melakukan kurasi konten, mengelola dinamika kelas, serta mengarahkan proses berpikir siswa agar tetap berada dalam koridor tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, fokus pada perspektif guru menjadi krusial untuk memahami bagaimana inovasi ini dimaknai, diterapkan, serta diadaptasi dalam praktik nyata di kelas VI sekolah dasar. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator teknis, tetapi juga sebagai mediator pedagogis yang menentukan apakah stimulus digital dan model kreatif dapat benar-benar bertransformasi menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Kajian mengenai potensi pemanfaatan *stand up comedy* pada kanal YouTube dalam model pembelajaran sinektik, oleh karena itu, memperoleh relevansinya dalam upaya menjembatani kebutuhan perkembangan siswa, dinamika media digital, dan kompetensi profesional guru dalam pembelajaran menulis cerpen.

## METODE

Penelitian ini bertolak dari pendekatan kualitatif dengan corak deskriptif-eksploratif, yang memang lazim digunakan ketika peneliti ingin menangkap cara pandang dan pengalaman guru secara lebih utuh, bukan sekadar mengukur hasil belajar (LÖSCH et al., 2023; Thorne, 2025). Dalam kerangka ini, perhatian utama diarahkan pada bagaimana guru memaknai kemungkinan pemanfaatan *stand up comedy* di YouTube dalam model sinektik, sebuah gagasan yang

menyentuh wilayah pertimbangan profesional, intuisi pedagogis, sekaligus imajinasi mereka tentang pembelajaran yang lebih hidup.

Sebanyak 6 guru kelas VI yang mengajar Bahasa Indonesia menjadi subjek penelitian dengan pertimbangan pemilihan secara purposif karena kedekatan mereka dengan problem nyata pembelajaran menulis, seperti kebuntuan ide dan rendahnya minat siswa. Guru tidak diposisikan sebagai pelaksana teknis semata, melainkan sebagai subjek reflektif yang membawa pengalaman, penilaian, dan kehati-hatian pedagogis. Fokus kajian bergerak secara alami dari pemahaman guru tentang karakter siswa, ke cara mereka melihat YouTube sebagai media belajar, hingga respons mereka terhadap humor sebagai pemantik ide, lalu berujung pada pertimbangan apakah model sinektik benar-benar mungkin dihidupkan di kelas.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur yang memungkinkan percakapan berkembang secara lentur namun tetap terarah, sehingga narasi pengalaman guru dapat muncul secara kaya dan kontekstual (Barkhuizen & Wette, 2008). Analisis dilakukan secara tematik melalui pembacaan berulang untuk menemukan pola makna yang membentuk cara pandang guru. Keabsahan dijaga melalui dialog antarperspektif dan konfirmasi kembali kepada informan. Dengan demikian, penelitian ini tidak berhenti pada deskripsi, tetapi berusaha menangkap denyut pertimbangan pedagogis guru tempat di mana sebuah inovasi benar-benar dipertimbangkan, dinegosiasikan, dan pada akhirnya diterima atau ditinggalkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Relevansi menjadi titik awal dalam memahami bagaimana guru memaknai dan menerima suatu inovasi pembelajaran. Pada tahap ini, pertimbangan guru belum berfokus pada aspek implementatif seperti dapat atau tidak diterapkan, melainkan lebih pada kesesuaian awal antara karakteristik model dengan kondisi nyata siswa kelas VI. Dengan kata lain, relevansi berfungsi sebagai pintu masuk sebelum model tersebut dinilai lebih jauh dalam praktik pembelajaran. Untuk memperjelas bagaimana guru memandang relevansi tersebut, temuan penelitian dirangkum dalam tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Relevansi Model dalam Perspektif Guru**

<b>Indikator</b>	<b>Temuan</b>
Kedekatan dengan dunia siswa	Media YouTube dianggap bagian dari keseharian siswa
Kesesuaian bentuk penyajian	Penyampaian humor dinilai lebih mudah dipahami
Daya tarik awal	Model dianggap mampu menarik perhatian siswa sejak awal

Temuan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa guru secara konsisten memposisikan kedekatan dengan dunia siswa sebagai kekuatan utama model pembelajaran ini. Media YouTube tidak dipersepsikan sebagai sesuatu yang asing atau dipaksakan masuk ke dalam kelas, melainkan sudah menjadi bagian dari pengalaman keseharian siswa. Kondisi ini membuat proses pembelajaran tidak dimulai dari titik nol, tetapi berangkat dari sesuatu yang telah familier bagi siswa. Selain itu, bentuk penyajian yang memanfaatkan humor dinilai memberikan karakter yang lebih cair dibandingkan dengan teks naratif konvensional. Guru melihat bahwa penyampaian yang ringan dan komunikatif memungkinkan siswa lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan. Relevansi tidak hanya dimaknai sebagai kesesuaian konten, tetapi juga sebagai kemudahan akses kognitif siswa terhadap materi pembelajaran.

Namun demikian, jika ditelaah lebih jauh, temuan ini juga membuka ruang refleksi bahwa kedekatan dengan dunia siswa tidak secara otomatis menjamin kedalaman pemahaman. Artinya,

aspek relevansi perlu dipertimbangkan secara bersamaan dengan bagaimana model tersebut mengarahkan siswa pada proses berpikir yang lebih substantif.

Berangkat dari aspek relevansi, pembahasan kemudian bergeser pada bagaimana guru memaknai fungsi *stand up comedy* dalam pembelajaran. Pada tahap ini, *stand up comedy* tidak lagi dilihat sekadar sebagai media yang menarik, tetapi mulai diposisikan sebagai bagian dari strategi pedagogis yang memiliki fungsi tertentu. Untuk menggambarkan hal tersebut, temuan disajikan dalam Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Fungsi Stand Up Comedy sebagai Stimulus Ide**

Indikator	Temuan
Daya tarik pembelajaran	Membuat suasana lebih hidup dan tidak monoton
Sumber ide	Membantu siswa menemukan ide cerita
Pemahaman konflik	Menunjukkan kejadian sehari-hari yang dapat dikembangkan
Dampak emosional	Menciptakan suasana santai dan tidak menekan

Guru menunjukkan pemahaman yang cukup reflektif terhadap fungsi *stand up comedy*. Mereka tidak berhenti pada aspek menarik, tetapi melihat potensi lebih dalam sebagai pemantik ide. Cerita-cerita sederhana yang disampaikan komika dipahami sebagai representasi pengalaman yang dapat diolah kembali oleh siswa menjadi narasi. Menariknya, guru mengaitkan langsung humor dengan proses berpikir siswa. Ketika siswa tertawa, mereka sebenarnya sedang menangkap sesuatu yang tidak biasa dari situasi yang biasa. Di titik inilah guru melihat adanya peluang untuk mengarahkan siswa masuk ke proses ideasi.

Di sisi lain, suasana santai yang dihasilkan juga dimaknai sebagai faktor penting dalam pembelajaran menulis. Guru menyadari bahwa tekanan sering kali menjadi penghambat utama siswa dalam menulis, sehingga kondisi emosional yang lebih rileks dapat membuka ruang ekspresi yang lebih luas.

### Persepsi Guru terhadap Model Sinektik

Cara guru memaknai suatu model pembelajaran tidak hanya menentukan bagaimana model tersebut dipahami, tetapi juga bagaimana ia akan diadaptasi dalam praktik kelas. Dalam model pembelajaran sinektik, pemaknaan ini menjadi krusial karena model tersebut tidak sekadar menawarkan langkah-langkah pembelajaran, melainkan suatu cara berpikir yang berbasis pada analogi dan imajinasi. Dengan demikian, yang dipertaruhkan bukan hanya kesesuaian metode, tetapi juga keselarasan antara karakter dasar model dengan pola kognitif siswa sekolah dasar.

Pada titik ini, guru tidak serta-merta menerima sinektik sebagai paket yang siap digunakan. Sebaliknya, terdapat proses penilaian awal yang melibatkan pertimbangan terhadap tingkat kompleksitas, fleksibilitas penerapan, serta relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran. Cara guru membaca aspek-aspek tersebut menjadi penentu apakah sinektik diposisikan sebagai strategi utama, alat bantu, atau bahkan hanya sebagai inspirasi dalam merancang pembelajaran. Untuk memperlihatkan bagaimana persepsi tersebut terbentuk, temuan dirangkum dalam Tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Persepsi terhadap Sinektik**

Indikator	Temuan
Kesesuaian dengan siswa	Analogi sejalan dengan cara berpikir imajinatif siswa
Tingkat kompleksitas	Perlu penyederhanaan dalam penerapan
Fleksibilitas	Tidak harus mengikuti sintaks secara kaku
Fungsi utama	Membantu pengembangan dan pengayaan ide

Temuan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa analogi sebagai inti sinektik dipandang selaras dengan karakter berpikir imajinatif siswa sekolah dasar. Aktivitas membayangkan, mengandaikan, dan membandingkan telah menjadi bagian dari cara siswa memahami dunia, sehingga model ini tidak hadir sebagai sesuatu yang asing. Kedekatan ini memberi landasan awal yang memudahkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, guru tidak menerapkan sinektik secara utuh sebagaimana dirumuskan secara konseptual. Terdapat kecenderungan untuk menyederhanakan istilah maupun tahapan, sehingga model lebih fleksibel dan kontekstual. Dalam praktiknya, sinektik tidak diposisikan sebagai prosedur yang harus diikuti secara kaku, tetapi sebagai kerangka yang dinegosiasikan dengan kondisi kelas. Fleksibilitas ini sekaligus menegaskan bahwa fungsi utama sinektik, dalam pandangan guru, terletak pada kemampuannya membantu siswa mengembangkan dan memperkaya ide, bukan pada kepatuhan terhadap sintaks yang telah ditetapkan.

Penerimaan terhadap suatu model pembelajaran tidak pernah berdiri tanpa pertimbangan risiko. Dalam praktiknya, guru tidak hanya membaca potensi, tetapi juga mengantisipasi konsekuensi yang mungkin muncul ketika model tersebut dihadirkan di kelas. Ketegangan antara upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan kebutuhan menjaga keterarahan proses belajar menjadi salah satu titik krusial dalam menilai kelayakan implementasi.

Pertimbangan tersebut menunjukkan bahwa inovasi tidak dipahami secara idealistik, melainkan ditempatkan dalam kerangka realistik yang mempertimbangkan dinamika kelas secara menyeluruh. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna model, tetapi juga sebagai pengendali yang memastikan bahwa setiap elemen pembelajaran tetap berada dalam batas yang mendukung tujuan belajar. Temuan terkait kekhawatiran tersebut dirangkum dalam Tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Kekhawatiran Guru**

<b>Indikator</b>	<b>Temuan</b>
Kontrol kelas	Risiko kelas menjadi terlalu santai
Fokus belajar	Siswa bisa lebih fokus pada hiburan
Seleksi konten	Tidak semua materi layak digunakan
Kesiapan guru	Mebutuhkan pengelolaan yang terarah

Kesadaran guru terhadap potensi pergeseran fungsi pembelajaran ketika unsur hiburan menjadi terlalu dominan. Risiko kelas yang terlalu santai tidak semata-mata dipahami sebagai perubahan suasana, tetapi sebagai kemungkinan melemahnya struktur interaksi belajar yang selama ini dijaga. Dalam hal ini, kontrol kelas tetap diposisikan sebagai prasyarat agar proses pembelajaran tidak kehilangan arah. Di sisi lain, kekhawatiran terhadap fokus belajar mengindikasikan adanya batas tipis antara keterlibatan dan distraksi. Ketika siswa lebih terikat pada aspek hiburan, terdapat kemungkinan bahwa pesan pembelajaran tidak lagi menjadi pusat perhatian. Hal ini menempatkan guru pada posisi yang tidak sederhana, karena daya tarik yang sama yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan justru berpotensi mengaburkan tujuan belajar jika tidak dikelola secara cermat.

Aspek seleksi konten juga muncul sebagai bentuk kesadaran kritis bahwa tidak semua materi dari *stand up comedy* memiliki kesesuaian dengan konteks pendidikan dasar. Dengan demikian, proses kurasi menjadi bagian integral dari implementasi, bukan sekadar langkah tambahan. Guru dituntut untuk menilai tidak hanya relevansi tema, tetapi juga kesesuaian nilai, bahasa, dan tingkat kompleksitas dengan karakteristik siswa. Keberhasilan model tidak dapat dilepaskan dari kesiapan guru dalam mengelola alur pembelajaran. Kesiapan tersebut mencakup kemampuan menjaga keseimbangan antara suasana yang cair dan struktur yang tetap terarah.

Dengan kata lain, batasan yang diidentifikasi guru bukan semata hambatan, tetapi sekaligus penanda bahwa implementasi model memerlukan kontrol pedagogis yang konsisten.

### Penilaian Guru terhadap Potensi Implementasi Model

Setelah mempertimbangkan kesesuaian dan berbagai batasan yang mungkin muncul, guru sampai pada tahap penilaian yang lebih menyeluruh terhadap kemungkinan penerapan model dalam pembelajaran. Penilaian ini tidak bersifat dikotomis antara layak atau tidak layak, melainkan merupakan hasil dari proses penyeimbangan antara potensi manfaat dan tantangan implementasi. Dalam kerangka ini, keputusan guru mencerminkan bentuk penerimaan yang bersifat reflektif dan bukan sekadar persetujuan, tetapi penerimaan yang disertai dengan syarat dan kesadaran akan peran yang harus dijalankan. Temuan terkait penilaian tersebut disajikan dalam Tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Potensi Implementasi**

<b>Indikator</b>	<b>Temuan</b>
Kelayakan	Model dapat diterapkan
Manfaat utama	Membantu kreativitas menulis
Adaptabilitas	Dapat disesuaikan dengan kondisi kelas
Faktor kunci	Bergantung pada peran guru

Temuan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa model ini dipandang memiliki kelayakan untuk diterapkan, terutama dalam pembelajaran menulis cerpen yang menuntut kemampuan eksplorasi dan pengembangan ide. Kelayakan ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan akumulasi dari kesesuaian awal model dengan dunia siswa, kemampuannya menghadirkan stimulus yang menarik, serta fleksibilitasnya untuk disesuaikan dengan kondisi kelas. Dalam hal ini, potensi model terletak pada kemampuannya menjembatani antara pengalaman keseharian siswa dengan tuntutan kognitif dalam pembelajaran.

Namun demikian, manfaat tersebut tidak dipahami sebagai sesuatu yang otomatis. Guru secara konsisten menempatkan kreativitas siswa sebagai hasil yang perlu difasilitasi, bukan sekadar dampak langsung dari penggunaan model. Artinya, model hanya membuka kemungkinan, sementara realisasi dari kemungkinan tersebut tetap bergantung pada bagaimana proses pembelajaran diarahkan. Di sinilah adaptabilitas menjadi sekaligus kekuatan dan tantangan: di satu sisi memungkinkan penyesuaian, tetapi di sisi lain menuntut ketepatan dalam pengambilan keputusan pedagogis. Penekanan pada peran guru sebagai faktor kunci memperlihatkan bahwa seluruh temuan sebelumnya—mulai dari relevansi dengan dunia siswa, fungsi sebagai stimulus ide, fleksibilitas dalam penerapan, hingga berbagai kekhawatiran terhadap kontrol dan fokus belajar yang bermuara pada satu titik yang sama. Model tidak pernah berdiri sendiri. Ia selalu berada dalam relasi dengan bagaimana guru memaknai, memilih, menyederhanakan, dan mengelolanya di dalam kelas.

Dengan demikian, potensi implementasi yang diakui guru tidak dapat dilepaskan dari kesadaran bahwa inovasi pembelajaran bukan sekadar menghadirkan sesuatu yang baru, tetapi memastikan bahwa kebaruan tersebut tetap berada dalam kendali pedagogis yang jelas. Dalam kerangka ini, model sinektik berbasis *stand up comedy* tidak hanya dipahami sebagai alternatif metode, tetapi juga sebagai ruang kemungkinan yang efektivitasnya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menjaga keseimbangan antara daya tarik, relevansi, dan keterarahan proses belajar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru menempatkan relevansi sebagai dasar utama dalam menerima suatu inovasi pembelajaran. Cara guru melihat kedekatan antara YouTube

dengan kehidupan siswa kelas VI memperlihatkan bahwa pertimbangan pedagogis tidak lagi semata-mata berbasis kurikulum, tetapi juga berbasis pengalaman belajar siswa. Perspektif ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun dari pengalaman yang bermakna. Piaget (1972) menempatkan siswa usia 11–12 tahun pada fase transisi operasional konkret menuju formal, di mana pemahaman masih sangat bergantung pada pengalaman nyata. Temuan ini memperkuat bahwa pilihan media seperti YouTube bukan sekadar modern, tetapi secara kognitif memang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Pandangan guru terhadap bentuk penyajian humor sebagai sesuatu yang lebih mudah dipahami menunjukkan adanya kesadaran implisit terhadap mode representasi naratif (Nijholt, 2020; Saputra et al., 2022). Narasi yang bersifat ringan dan komunikatif memungkinkan siswa mengorganisasi pengalaman menjadi struktur cerita yang bermakna. Berbagai penelitian (Chalkias et al., 2023) Menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video seperti YouTube dalam pembelajaran dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan konteks yang lebih hidup dan dekat dengan pengalaman mereka. Dengan demikian, relevansi yang ditangkap guru bukan hanya bersifat praktis, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kuat dalam perkembangan kognitif dan pembelajaran naratif.

Temuan terkait fungsi *stand up comedy* sebagai pemantik ide memperlihatkan bahwa guru memahami bahwa pembelajaran menulis tidak dapat dilepaskan dari proses ideasi. Ketika guru menilai bahwa cerita humor dapat membantu siswa menemukan ide, hal tersebut selaras dengan konsep *affective filter* dari Krashen (1982) Di mana kondisi emosional yang positif mampu menurunkan hambatan dalam produksi bahasa. Tawa dan suasana santai bukan sekadar efek samping, melainkan bagian dari mekanisme yang membuka akses kognitif siswa terhadap ide.

Dalam perspektif psikologi kognitif, humor bekerja melalui mekanisme inkongruitas yakni ketika sesuatu yang tidak terduga muncul dari situasi yang familiar (Lam, 2022; Welding, 2024). Temuan guru yang menyatakan bahwa *stand up comedy* membantu siswa melihat suatu kejadian unik menunjukkan bahwa siswa sebenarnya sedang dilatih untuk mengenali konflik dan sudut pandang alternatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamer (2020) Yang menyatakan bahwa struktur humor memiliki kemiripan dengan struktur naratif, khususnya dalam pembentukan ekspektasi dan penyimpangan. Dengan demikian, apa yang dilihat guru sebagai pemantik ide sebenarnya merupakan proses kognitif kompleks yang mendukung konstruksi cerita.

Penekanan guru pada suasana belajar yang santai juga memperlihatkan keterkaitan antara dimensi afektif dan kognitif. Temuan ini menunjukkan bahwa guru, meskipun tidak secara eksplisit menggunakan istilah teoretis, telah memahami bahwa kondisi emosional siswa memengaruhi kemampuan mereka dalam menulis. Hal ini memperkuat bahwa penggunaan humor bukan sekadar variasi metode, tetapi memiliki implikasi langsung terhadap kualitas proses belajar.

Pada aspek model sinektik, temuan menunjukkan bahwa guru menerima konsep analogi, tetapi melakukan penyederhanaan dalam penerapannya. Hal ini memperlihatkan bahwa guru tidak mengadopsi model secara tekstual, melainkan melakukan reinterpretasi sesuai dengan konteks kelas. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Gordon (1961) yang menempatkan sinektik sebagai proses fleksibel dalam membangun kreativitas melalui analogi, bukan sebagai prosedur kaku.

Kemampuan siswa dalam melakukan analogi juga memiliki landasan kuat dalam teori Vygotsky (1978), khususnya terkait peran imajinasi sebagai bagian dari perkembangan kognitif. Aktivitas seperti mengandaikan dan membandingkan memungkinkan siswa mentransformasikan pengalaman konkret menjadi representasi simbolik. Temuan guru yang menyatakan bahwa

analogi lebih dekat dengan cara berpikir siswa menunjukkan adanya kesesuaian antara model sinektik dan perkembangan kognitif siswa kelas VI.

Berbagai penelitian (Puspitoningrum et al., 2024; Richards, 2013; Sahoo et al., 2026) Menunjukkan bahwa teknik penulisan kreatif yang melibatkan asosiasi dan analogi mampu meningkatkan kemampuan ekspresi bahasa karena mendorong siswa untuk menghubungkan pengalaman dengan imajinasi. Hal ini memperkuat temuan bahwa sinektik, ketika dipadukan dengan stimulus yang tepat, dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran menulis.

Kekhawatiran guru terhadap potensi distraksi mengungkap dimensi lain yang tidak kalah penting, yaitu kontrol pedagogis. Guru menyadari bahwa media yang menarik tidak selalu berbanding lurus dengan efektivitas pembelajaran. Perspektif ini sejalan dengan konsep *pedagogical content knowledge* dari Shulman (1987), yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran terletak pada kemampuan guru dalam mengelola interaksi antara konten, metode, dan karakteristik siswa. Penekanan pada kurasi konten juga menunjukkan bahwa guru memosisikan dirinya sebagai filter pedagogis dalam ekosistem digital. Di tengah melimpahnya konten YouTube, guru tidak hanya berperan sebagai pengguna, tetapi juga sebagai penentu nilai. Hal ini memperkuat bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak bersifat netral, melainkan memerlukan pertimbangan etis dan edukatif.

Pada akhirnya, temuan mengenai potensi implementasi menunjukkan bahwa guru menerima model ini secara bersyarat. Penerimaan tersebut tidak bersifat absolut, tetapi bergantung pada kemampuan guru dalam mengadaptasi dan mengendalikan proses pembelajaran. Perspektif ini menegaskan bahwa inovasi pedagogis tidak pernah berdiri sendiri. Sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai penelitian tentang pembelajaran kreatif, keberhasilan metode sangat ditentukan oleh bagaimana guru memaknainya dalam praktik (Dorina-Viktoria, 2023).

Dengan demikian, integrasi *stand up comedy* pada kanal YouTube dalam model sinektik tidak dapat dipahami hanya sebagai kombinasi media dan metode. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa makna pedagogisnya dibentuk melalui interpretasi guru yang mempertimbangkan relevansi, fungsi kognitif, dampak afektif, serta implikasi praktis dalam pengelolaan kelas. Perspektif guru menjadi titik temu antara teori dan praktik, sekaligus penentu apakah inovasi tersebut dapat benar-benar hidup dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Relevansi, keberterimaan, dan potensi model pembelajaran yang mengintegrasikan *stand up comedy* pada kanal YouTube dengan pendekatan sinektik tidak berdiri pada aspek kebaruan semata, melainkan pada kesesuaiannya dengan cara guru membaca realitas kelas. Guru menangkap bahwa kedekatan media dengan pengalaman keseharian siswa membuka akses awal terhadap keterlibatan belajar, sementara struktur humor menyediakan jembatan ide yang selama ini menjadi titik lemah dalam menulis cerpen. Pada saat yang sama, penerimaan terhadap sinektik tidak bersifat tekstual, melainkan adaptif yakni analogi dipertahankan sebagai inti, tetapi prosedurnya dinegosiasikan agar selaras dengan kapasitas berpikir siswa. Di sini terlihat bahwa makna pedagogis model tidak inheren pada desainnya, tetapi dikonstruksi melalui pertimbangan profesional guru yang menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan kontekstual secara simultan. Implikasinya mengarah pada penegasan bahwa inovasi pembelajaran berbasis media digital dan kreativitas hanya akan operasional ketika guru memiliki ruang interpretasi dan kendali pedagogis yang kuat. Di sisi lain, penelitian ini juga dibatasi oleh fokusnya yang hanya menggali perspektif guru tanpa menguji implementasi langsung di kelas, sehingga efektivitasnya

dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa masih memerlukan verifikasi empiris lebih lanjut melalui studi yang bersifat praktik atau intervensi.

## REFERENSI

- Bali, C., Tasdelen, B., Bandi, S., & Zsidó, A. (2026). Understanding the cognitive cost of multimedia learning: effects of visual load and language proficiency. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-025-00699-2>
- Barkhuizen, G., & Wette, R. (2008). Narrative frames for investigating the experiences of language teachers. *System*, 36(3), 372–387. <https://doi.org/10.1016/j.system.2008.02.002>
- Barton, G., Khosronejad, M., Ryan, M., Kervin, L., & Myhill, D. (2024). Teaching creative writing in primary schools: a systematic review of the literature through the lens of reflexivity. *Australian Educational Researcher*, 51(4), 1311–1330. <https://doi.org/10.1007/s13384-023-00641-9>
- Boateng, S. L., Penu, O. K. A., Boateng, R., Budu, J., Marfo, J. S., & Asamoah, P. (2024). Educational technologies and elementary level education – A bibliometric review of scopus indexed journal articles. *Heliyon*, 10(7), e28101. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28101>
- Bouzegarene, N., Ramstead, M. J. D., Constant, A., Friston, K. J., & Kirmayer, L. J. (2024). Narrative as active inference: an integrative account of cognitive and social functions in adaptation. *Frontiers in Psychology*, 15(June), 1–19. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1345480>
- Chalkias, I., Tzafilkou, K., Karapiperis, D., & Tjortjis, C. (2023). Learning Analytics on YouTube Educational Videos: Exploring Sentiment Analysis Methods and Topic Clustering. *Electronics (Switzerland)*, 12(18). <https://doi.org/10.3390/electronics12183949>
- Chang, C. Y., Chan, Y. C., & Chen, H. C. (2023). Verification of the Four-Stage Model of Humor Processing: Evidence from an fMRI Study by Three-Element Verbal Jokes. *Brain Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/brainsci13030417>
- Dewi, U., & Siregar, F. R. (2022). Exploring Students' Interest and Challenges in Writing Fiction in Creative Writing Class. *IJEE (Indonesian Journal of English Education) Website*, 9, 359–371. <https://doi.org/10.15408/ijee.v9i2.28372>
- Double, O. (2014). *Getting the Joke: The Inner Workings of Stand-Up Comedy*. Bloomsbury.
- Eragamreddy, N. (2025). Exploring the use of Emerging Social Media Platforms for Language Teaching. *International Journal of Social Science Humanity & Management Research*, 04(05), 975–987. <https://doi.org/10.58806/ijsshmr.2025.v4i5n20>
- Frank, L. B., & Falzone, P. (2021). *Entertainment-Education Behind the Scenes*. Springer Nature Switzerland AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-63614-2>
- Gordon, W. J. J. (1961). *Synectics: The Development of Creative Capacity*. Harper & Row.
- Hamer, T. (2020). *A Critique of Humorous Absurdism*.
- Hatzithomas, L. (2024). Play-mirth theory: a cognitive appraisal theory of humor. *Frontiers in Psychology*, 15(December). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1473742>
- Huang, O., Fatir, M., Luo, T., Suh, S., Subramonyam, H., & Nobre, C. (2026). Narrative Scaffolding: A Narrative-First Framework for Data-Driven Sensemaking. In *International Conference on Intelligent User Interfaces, Proceedings IUI* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3742413.3789062>
- Kearney, M., & Schuck, S. (2019). Technology-Enhanced Learning in Primary Education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(3), 1–15. <https://doi.org/10.14742/ajet.4513>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon.
- Kwon, K., Hanrahan, A. R., & Kupzyk, K. A. (2017). Emotional expressivity and emotion regulation: Relation to academic functioning among elementary school children. *School Psychology Quarterly*, 32(1), 75–88. <https://doi.org/10.1037/spq0000166>
- Lam, C. (2022). How digital platforms facilitate parody: online humour in the construction of

- Hong Kong identity. *Comedy Studies*, 13(1), 101–114. <https://doi.org/10.1080/2040610X.2022.2040805>
- Linjun, E., Du, Z., Chang, C., Kuo, H., Chen, I., Wang, L., & Shen, T. (2025). Canvas and quill : Improving students ' creativity and writing composition through creative painting diary. *Thinking Skills and Creativity*, 57(October 2024), 101820. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101820>
- LÖSCH, S., RAMBO, C. A., & de Lima FERREIRA, J. (2023). Exploratory Research in the Qualitative Approach in Education. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 18, 1. [https://openurl.ebsco.com/contentitem/doi:10.21723%2Friaee.v18i00.17958](https://openurl.ebsco.com/contentitem/doi:10.21723%2Friaee.v18i00.17958?sid=ebsco:plink:crawler&id=ebsco:doi:10.21723%2Friaee.v18i00.17958)
- Madanagopal, D. (2020). *Piaget ' s Theory and Stages of Cognitive Development- An Overview*. 6691. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- McCauley, V., & McHugh, M. (2021). An observational narrative of student reaction to video hooks. *Education Sciences*, 11(6), 1–20. <https://doi.org/10.3390/educsci11060286>
- Nijholt, A. (2020). “All the world’s a stage”: incongruity humour revisited. *Annals of Mathematics and Artificial Intelligence*, 88(5–6), 405–438. <https://doi.org/10.1007/s10472-018-9609-7>
- Özdemir, O., & Seçkin, H. (2025). Exploring foreign language anxiety in higher education: Multifaceted insights into causes, impacts, and coping strategies. *Social Sciences and Humanities Open*, 11(February). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101364>
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Puspitoningrum, E., Khan, R. I., & Swanjaya, D. (2024). Creative Writing as an Effort to Improve Children ' s Emotional Intelligence. *Qubahan Academic Journal*, 4(3), 1–12. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a695>
- Richards, J. C. (2013). Creativity in Language Teaching. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 1(May), 19–43.
- Rifenburg, M., & Roen, D. (2020). Contemporary Perspectives on Cognition and Writing. In *Contemporary Perspectives on Cognition and Writing*. <https://doi.org/10.37514/per-b.2017.0032>
- Sahoo, P. K., Dash, K. R., & Rana, S. (2026). Dialogue embedded synectics model of teaching : a hybrid model for promotion of creativity. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, April. <https://doi.org/10.1108/JRIT-08-2023-0117>
- Saputra, G. W. A., Mbete, A. M., & Muliana, I. N. (2022). Humor Discourse in Art Performances of Shadow Puppets Cenk Blonk. *Austronesian: Journal of Language Science & Literature*, 1(2), 56–73. <https://doi.org/10.59011/austronesian.1.2.2022.56-73>
- Shiryayeva, T., Arakelova, A., Golubovskaya, E., & Mekeko, N. (2019). Shaping values with " YouTube freedoms " : linguistic representation and axiological charge of the popular science IT-discourse. *Heliyon*, 5(November), e02988. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02988>
- Thorne, S. (2025). Interpretive description: Qualitative research for applied practice, Second edition. In *Interpretive Description: Qualitative Research for Applied Practice, Second Edition*. <https://doi.org/10.4324/9781315545196>
- Viehmann, C., Fernández Cárdenas, J. M., & Reynaga Peña, C. G. (2024). The Use of Socioscientific Issues in Science Lessons: A Scoping Review. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 16, Issue 14). <https://doi.org/10.3390/su16145827>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wardani, D. O. K., & Patindra, G. (2025). Pedagogy in Artificial Intelligence : Optimizing Chatbots in the Learning of Indonesian Language and Literature Pedagogis dalam Artificial Intelligence : Optimalisasi Chatbot dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Expertnet: Exloration Journal of Technological Education Trends*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37630/expertnet.v2i1.222>

- Welding, P. (2024). Oops, I Did It Again! The Humour of Incongruity, Risk-Taking and Creativity in Art Practice and Everyday Life. *Societies*, 14(3). <https://doi.org/10.3390/soc14030035>
- Widodo, A., & Astuti, B. (2024). Critical Analysis of Social Cognitive Learning Theory and Its Implementation in Elementary Schools. *MANDALIKA : Journal of Social Science*, 2(1), 6–12. <https://doi.org/10.56566/mandalika.v2i1.148>
- Wilson, J. M., Moyer-Gusé, E., & Bonus, J. A. (2025). If I Don't Laugh, I'll Cry: Examining the Mechanisms and Gratifications of Humor in Eudaimonic Entertainment Experiences. *Media Psychology*, 28(4), 439–463. <https://doi.org/10.1080/15213269.2024.2396289>
- Wu, J., Zhou, W., & Shao, B. (2023). On English proverb variation from the perspective of linguistic creativity. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1213649>
- 

**Copyright Holder :**

© Febriani, S. T., Nazurty, N., & Suryani, I. (2026).

**First Publication Right :**

© Journal of Society Counseling

**This article is under:**

