

Teaching Like TikTok

- Action Kit -



by Barakah Digital

Copyright & Disclaimer

© 2025 Barakah Digital. All rights reserved.

Diterbitkan oleh **Barakah Digital**

Penulis: **Aziz**

Buku ini dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Dilarang keras memperbanyak, menyalin, atau menyebarkan isi buku ini dalam bentuk dan cara apa pun, baik sebagian maupun seluruhnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Catatan santai:

Kalau abis baca ini hidup lo tetep gitu-gitu aja, ya salah sendiri. Ini bukan kitab suci, tapi kalau lo praktekin isinya, bisa kayak cheat code hidup — cuma bedanya, ini nggak ada versi bajakannya di dunia nyata.

Disclaimer rasional:

Oh ya, isi buku ini **nggak** gantiin peran psikolog, dokter, guru, atau financial planner lo, ya. Semua tips, strategi, dan insight di sini sifatnya referensi & inspirasi. Lo tetep perlu pakai logika, hati, dan kadang Google, buat ambil keputusan.

Prakata

Gue nulis ini sambil ngelawan ngantuk jam 2 pagi.

Bukan karena lagi semangat kayak abis minum 3 gelas kopi, tapi karena otak gue kebetulan lagi kebanjiran ide — kayak wastafel mampet yang tiba-tiba jebol.

Kalau lo baca ini pas lagi mager di kasur, sambil scroll HP dan bilang,

"Ah, baca dikit deh sebelum tidur"...

— yaudah, kita berarti di frekuensi yang sama. Bedanya, gue lagi nulis, lo lagi rebahan.

Gue bikin eBook ini bukan buat sok ngajarin. Gue mah siapa lah ya, nulis ginian juga sambil nyemil ciki rasa jagung.

Tapi gue percaya, kadang insight receh yang dibungkus santai justru lebih nyantol daripada teori setebal skripsi.

Jadi, lo anggap aja buku ini kayak temen ngobrol di warung kopi —

kadang serius, kadang absurd, kadang nyelekit tapi niatnya baik.

Kalau ada bagian yang bikin lo ngangguk-ngangguk, catet.

Kalau ada yang bikin lo pengen debat, simpen. Nanti kita bisa bahas sambil ngopi.

Intinya, gue pengen lo baca ini sambil senyum, sambil mikir,

dan kalau bisa — sambil nyiapin langkah kecil buat nyoba satu-dua tipsnya.

Karena teori tanpa praktek itu kayak punya treadmill tapi cuma dipake jemur baju.

Cara Efektif Terapkan Isi eBook

Gue nggak mau eBook ini cuma jadi “koleksi digital” yang nangkring di folder Download lo, terus nggak pernah dibuka lagi.

Jadi, sebelum lo mulai baca, ada beberapa cara biar isinya bener-bener nyangkut dan kepace di hidup lo:

1. Lo Bebas Baca Loncat-loncat

Ini bukan novel berseri yang kalau lo skip satu bab, lo langsung nyasar.

Lo bisa mulai dari bab yang paling lo butuh dulu.

Misalnya, lo lagi mentok bikin slide presentasi? Gas langsung ke bab “Format Slide Anti Ngantuk.”

2. Tapi, Jangan Skip Latihan Prakteknya

Serius, kalau lo cuma baca tanpa nyoba, itu kayak nonton tutorial masak di YouTube tapi nggak pernah masuk dapur.

Minimal, setiap kali nemu tips, langsung cobain hari itu juga.

3. Pake Sistem “1 Bab = 1 Insight”

Selesai baca satu bab, catet **satu hal** aja yang mau lo praktekin.

Boleh di sticky notes, notes HP, atau coretan di buku.

Nggak usah muluk-muluk 10 hal, nanti malah beban.

4. Ambil yang Cocok, Parkir yang Lain

Nggak semua tips di sini bakal cocok sama kondisi lo.

Yang nyantol? Pake.

Yang nggak? Simpen aja, mungkin bakal relevan bulan depan.

5. Kasih Diri Lo Deadline

Contoh: “Gue mau uji coba tips ini selama 7 hari.”

Kalau hasilnya oke, lanjutin. Kalau nggak, tweak dikit atau ganti jurus.

BAB 1 – Kenapa Lo Butuh ACTION KIT Ini

Lo tau nggak sih, bedanya orang yang “tau konsep” sama yang “bisa eksekusi”? Itu kayak bedanya orang yang nonton *MasterChef* sama yang beneran bisa masak. Yang satu jago komentar, “Ah, itu kurang garam tuh...” Yang satu lagi udah basah keringetan di dapur, nyicip kuah sambil ngatur kompor biar nggak gosong.

Nah, eBook utama lo itu ibarat acara *MasterChef*-nya. Penuh teori, insight, strategi — bikin lo ngerti *why*-nya. Tapi ACTION KIT ini... ini kayak daftar belanja bahan + resep praktisnya. Biar lo nggak cuma paham, tapi juga **jalanin**.

1. Buku Utama = Peta Besar, ACTION KIT = GPS di Tangan Lo

Buku utama ngasih lo gambaran besar — kayak peta dunia. Lo liat benua, lautan, negara... oke, keren. Tapi lo mau jalan dari rumah ke warung? Lo butuh GPS yang nunjukin tikungan, lampu merah, sama jalan tikusnya.

ACTION KIT ini GPS-nya. Lo nggak perlu bingung, “Mulainya dari mana, ya?” Tinggal ikutin step-nya, kayak main game *follow the quest*.

2. Mindset Guru Kreator

Gue percaya guru sekarang itu nggak cuma ngasih materi, tapi juga jadi **kreator konten** di kelasnya sendiri.

Bukan berarti lo harus joget di depan murid (kecuali lo mau). Tapi lo harus bisa bikin suasana yang *engage*, bikin murid betah, dan materi nyantol.

Buku utama ngajarin mindset ini. ACTION KIT kasih lo amunisinya:

- Script pembuka yang langsung nyantol
 - Pola slide biar murid nggak ngantuk
 - Cerita absurd tapi relevan buat ngehajar konsep
-

3. Quick Win Pertama

Lo nggak harus nunggu seminggu buat ngerasain manfaatnya.

Buka satu bab aja dari ACTION KIT ini, lo udah bisa dapet **quick win** buat besok ngajar.

Misalnya:

- Ubah pembukaan kelas dari “Anak-anak, buka buku halaman 34...” jadi “Eh, lo tau nggak kenapa lebah nggak pernah telat masuk sekolah?” (Trust me, ini langsung bikin mereka nengok).

Mindset Guru Kreator: Nggak Cuma Ngerti Konsep, Tapi Bisa Eksekusi

Guru zaman sekarang nggak cukup cuma “tahu materi”.

Itu udah *default*. Semua guru juga tau rumus, definisi, atau tanggal-tanggal sejarah.

Yang bikin beda adalah **cara lo bikin murid mau dengerin**.

Gue nyebut ini *mindset guru kreator*.

Bukan berarti lo harus jadi *influencer* atau tiap hari bikin konten viral.

Tapi lo udah siap “ngemix” materi lo jadi bentuk yang:

- Relevan sama dunia murid
- Punya *hook* yang bikin mereka berhenti main HP
- Ada sentuhan personal, biar nggak berasa robot baca teks

Gue juga sadar... ini nggak semua orang nyaman di awal.

Ada guru yang mikir, “*Gue kan bukan pelawak*” atau “*Ah, gue nggak kreatif*”.

Padahal kreatif itu skill, bukan bakat lahir.

Dan kabar baiknya? Lo bisa mulai dari hal kecil yang **langsung kepake besok**.

“Quick Win” Pertama yang Bisa Dicoba Besok

Gue tau lo mungkin belum siap ubah semuanya.

Jadi kita main aman dulu — satu langkah kecil.

Challenge besok pagi:

Ubah kalimat pembuka kelas lo.

Bukan yang standar, “Anak-anak, keluarkan buku kalian...”

Tapi yang bikin mereka mikir, senyum, atau minimal melirik ke lo.

Contoh:

“Lo tau nggak, kalau semua lalat di dunia ini tiba-tiba hilang, manusia cuma punya waktu 2 bulan sebelum panik?”

Abis itu sambungin ke materi lo.

Misal ini pelajaran Biologi → bahas peran lalat di ekosistem.

Kalau Fisika → bahas siklus hidup mahluk kecil dan energi.

Kalau Bahasa → suruh mereka bikin narasi pendek tentang “Dunia Tanpa Lalat”.

Gue nggak janji semua murid langsung terpukau.

Tapi percayalah, pembukaan beda itu bikin mereka ngeh:

“Oke, hari ini kayaknya nggak biasa nih...”

BAB 2 – Roadmap 30 Hari Ngajar ala TikTok

Gue nggak akan ngasih lo target muluk kayak “Ubah gaya ngajar lo dalam semalam.”
Itu kayak berharap badan jadi sixpack cuma gara-gara semalem minum infused water.

Yang kita mainkan di sini adalah **progress bertahap** — kayak algoritma TikTok yang pelan-pelan ngenalin konten lo ke lebih banyak orang.

Bedanya, “penonton” lo adalah murid, dan “kontennya” adalah materi pelajaran.

Roadmap ini dibagi jadi **4 tahap** selama 30 hari:

1. Awareness (Hari 1–7)

Tujuan: Murid mulai sadar kalau gaya ngajar lo beda.

Cara mainnya:

- Ubah pembukaan kelas jadi lebih nyantol.
- Pakai *pattern interrupt* minimal 2x seminggu (misal: pindah posisi ngajar, lempar pertanyaan absurd, pakai cerita random).
- Sisipin 1 cerita personal yang relevan sama materi.

Checklist Mingguan:

- ✓ Gue nggak mulai kelas dengan kalimat template.
 - ✓ Minimal ada 1 momen murid ketawa atau kaget.
 - ✓ Ada murid yang nyamperin atau DM nanya lanjutan materi.
-

2. Hook (Hari 8–14)

Tujuan: Murid mulai nungguin kelas lo.

Cara mainnya:

- Rancang *hook* pembuka beda-beda tiap pertemuan.
- Mainin *tone* suara: pelan → jeda → ledak di kata penting.
- Gunakan visual / slide yang memancing rasa penasaran (misal: foto close-up sesuatu yang nanti baru di-reveal).

Checklist Mingguan:

- ✓ Ada murid yang komentar “Hari ini bahas apa, Pak/Bu?” sebelum mulai.

- ✓ Materi pembuka bikin murid fokus < 1 menit.
 - ✓ Lo ngerasa enjoy bawainnya, bukan cuma formalitas.
-

3. Engage (Hari 15–21)

Tujuan: Murid aktif terlibat, bukan cuma pasif nyimak.

Cara mainnya:

- Selipin mini game atau kuis singkat 3–5 menit.
- Ajak murid bikin contoh mereka sendiri dari materi.
- Pakai teknik NLP ringan: *pacing* (“Lo pasti pernah...”) lalu *leading* ke poin materi.

Checklist Mingguan:

- ✓ Minimal 50% murid jawab atau komentar pas lo lempar pertanyaan.
 - ✓ Ada interaksi 2 arah (bukan cuma lo ngomong).
 - ✓ Murid mulai saling nyambungin ide.
-

4. Sustain (Hari 22–30)

Tujuan: Pola baru ini jadi gaya ngajar permanen lo.

Cara mainnya:

- Buat *signature move* lo sendiri (misal: selalu buka kelas pakai teka-teki, atau selalu tutup kelas pakai 1 kalimat motivasi).
- Bangun ritual kelas yang murid hafal.
- Lakukan evaluasi kecil di akhir minggu: apa yang klik, apa yang bikin sepi.

Checklist Mingguan:

- ✓ Lo punya minimal 3 *hook* andalan yang siap dipakai kapan aja.
 - ✓ Murid udah hafal gaya lo dan nungguin ciri khas itu.
 - ✓ Lo ngerasa lebih santai & percaya diri di depan kelas.
-

Checklist Mingguan & Indikator Keberhasilan

Gue tau kadang kita ngerasa udah “ngubah” gaya ngajar, tapi murid nggak terlalu ngeh. Makanya lo butuh **tolok ukur** yang jelas. Bukan buat bikin lo stres, tapi biar lo bisa liat progresnya kayak liat bar HP naik.

Minggu 1 (Awareness)

Checklist:

- Gue ubah pembukaan kelas minimal 3 kali dalam seminggu.
- Ada minimal 1 momen “pattern interrupt”.
- Gue ceritain 1 cerita personal yang nyambung ke materi.

Indikator Keberhasilan:

- Murid mulai kasih reaksi non-verbal (senyum, angkat alis, melirik temen).
 - Ada murid yang ngomong “Lho, hari ini beda, Pak/Bu”.
-

Minggu 2 (Hook)

Checklist:

- Gue bikin hook pembuka unik di tiap pertemuan.
- Gue pakai nada suara + jeda buat mancing perhatian.
- Gue siapkan visual / media pembuka yang bikin penasaran.

Indikator Keberhasilan:

- Murid mulai nungguin pembukaan lo.
 - Fokus kelas terbentuk dalam 1 menit pertama.
-

Minggu 3 (Engage)

Checklist:

- Gue bikin minimal 1 mini game / kuis dalam seminggu.
- Gue ajak murid bikin contoh mereka sendiri.
- Gue lempar pertanyaan terbuka ke kelas.

Indikator Keberhasilan:

- 50% murid aktif kasih respon.
 - Ada tawa / momen “heboh” positif di kelas.
-

Minggu 4 (Sustain)

Checklist:

- Gue punya signature move di pembukaan / penutupan kelas.
- Gue bikin ritual kelas yang murid hafal.
- Gue lakukan evaluasi mingguan.

Indikator Keberhasilan:

- Murid udah hafal gaya lo dan nungguin ciri khas itu.
 - Lo merasa ngajar lebih santai, nggak lagi ngandelin slide mati.
-

Strategi Evaluasi Diri

Gue nggak nyuruh lo bikin laporan panjang kayak skripsi.
Cukup pakai format simpel, tapi konsisten.

1. Jurnal 3 Kolom

Bagi kertas jadi 3 bagian:

- **Apa yang berhasil** (contoh: “Hook teka-teki bikin mereka langsung fokus”).
- **Apa yang nggak berhasil** (contoh: “Game tebak gambar kepanjangan, anak-anak mulai ngobrol sendiri”).

- **Apa yang mau gue coba minggu depan** (contoh: “Ubah game jadi 2 menit aja”).

2. Minta Feedback Diam-diam

Kadang murid lebih jujur kalau nggak ditanya langsung.

Pakai kotak komentar anonim atau Google Form simpel.

Tanya 3 hal: “Yang seru minggu ini?”, “Yang bikin bosen?”, “Ide buat minggu depan?”.

3. Bandingin Energi Lo

Setiap akhir minggu, tanya ke diri lo:

- Gue ngerasa lebih capek atau lebih enjoy?
- Murid lebih gampang diajak interaksi nggak?
- Ada momen “klik” yang bikin gue senyum pas pulang?

4. Revisi Cepat

Evaluasi itu kayak update aplikasi.

Lo nggak harus nunggu setahun buat patch bug.

Besok langsung coba tweak kecil dari catatan minggu ini.

BAB 3 – Script Pembuka Kelas yang Langsung Nyantol

Lo pernah nggak sih, mulai kelas dengan semangat... tapi murid lo malah kayak *loading* lama?

Nah, itu artinya lo butuh **hook** — kalimat pembuka yang nyantol ke otak mereka sebelum materi lo nyantol.

Bukan berarti harus selalu lucu, tapi harus bikin mereka mikir, senyum, atau minimal berhenti scroll HP.

Gue udah siapin 50+ contoh hook yang bisa lo modif sesuai pelajaran, kondisi, dan mood lo.

A. Hook Absurd Tapi Relevan (Bikin Ketawa Dulu, Baru Nyambungin ke Materi)

1. “Kalau bumi ini berhenti muter satu detik aja... kira-kira kita jadi apem atau donat?”
2. “Lo tau nggak kenapa rambut gue nggak pernah kusut kayak rumput liar?”
3. “Bayangin kalau semua ayam di dunia mogok bertelur... apa yang bakal chaos duluan?”
4. “Kalau HP lo cuma bisa install 1 aplikasi seumur hidup, pilih yang mana?”
5. “Pernah kebayang nggak kalau langit itu sebenarnya hologram?”
6. “Lo mau nggak kalau besok kita semua tukeran umur?”
7. “Kalau laut berubah jadi teh manis... kira-kira siapa yang untung besar?”
8. “Pernah mikir kenapa tutup botol air mineral warnanya beda-beda?”
9. “Kalau semua huruf vokal dihapus dari bahasa kita... kita masih bisa ngobrol nggak?”
10. “Kalau manusia punya tombol ‘mute’, siapa yang lo pencet duluan?”

B. Hook Penasaran (Bikin Mereka Mikir ‘Seriusan?’)

11. “Ada satu kebiasaan kecil yang bisa bikin otak lo lebih pintar dalam seminggu.”

12. "Kalau lo ngerti rahasia ini, PR matematika lo bisa selesai 3x lebih cepat."
 13. "Gue mau kasih tau cara bikin orang langsung percaya sama lo."
 14. "Lo pernah denger nggak teori kalau semut bisa prediksi gempa?"
 15. "Ada trik bahasa tubuh yang bisa bikin orang mikir lo jenius."
 16. "Kenapa huruf alfabet urutnya A sampai Z? Itu nggak random, lho."
 17. "Ada satu kesalahan kecil yang hampir semua orang lakuin pas ujian."
 18. "Pernah kebayang nggak kalau warna merah tiba-tiba hilang dari dunia?"
 19. "Lo tau nggak kenapa uang kertas baunya khas banget?"
 20. "Gue punya teka-teki yang cuma bisa dijawab orang super fokus."
-

C. Hook Fakta Unik (Buat Murid yang Suka 'Wow Moment')

21. "Otak manusia bisa nyimpen info sampai 2,5 petabyte. Itu setara 3 juta jam video YouTube."
 22. "Ada hewan yang nggak bisa mati kecuali dibunuh. Namanya... *Turritopsis dohrnii*."
 23. "Air panas bisa membeku lebih cepat daripada air dingin. Namanya efek Mpemba."
 24. "Kalau lo tulis angka 1 sampai 100, angka 9 paling sedikit muncul."
 25. "Lebah bisa mengenali wajah manusia."
 26. "Bintang laut nggak punya otak."
 27. "Air liur manusia bisa larutin logam tertentu."
 28. "Kalau lo potong bawang sambil kunyah permen karet, mata nggak pedih."
 29. "Tubuh lo punya bakteri lebih banyak daripada jumlah sel tubuh lo sendiri."
 30. "Pisang itu sebenarnya beri, tapi stroberi nggak."
-

D. Hook Pertanyaan Personal (Bikin Murid Ikut Curhat)

31. "Lo pernah nggak, lagi belajar malah kepikiran makan bakso?"
 32. "Kalau lo bisa libur sekolah 1 minggu penuh, mau ngapain?"
 33. "Apa hal paling aneh yang pernah lo lihat di kelas ini?"
 34. "Siapa di sini yang pernah ketiduran waktu belajar?"
 35. "Kalau lo dapet 1 juta rupiah sekarang, bakal lo apain?"
 36. "Pernah nggak pura-pura paham materi, padahal blank?"
 37. "Kalau lo bisa ganti nama lo hari ini, mau jadi siapa?"
 38. "Siapa di sini yang pernah bawa barang absurd ke sekolah?"
 39. "Apa pelajaran yang paling bikin lo takut?"
 40. "Kalau besok libur mendadak, lo mau kemana?"
-

E. Hook Visual / Aktivitas Singkat (Bikin Kelas Langsung Hidup)

41. Tunjukkan gambar close-up objek aneh: "Coba tebak ini apaan."
 42. Putar suara misterius 5 detik: "Menurut lo ini suara apa?"
 43. Tulis kata random di papan: "Apa hubungannya kata ini sama materi kita hari ini?"
 44. Bawa benda aneh ke kelas: "Ada yang tau ini gunanya apa?"
 45. Lakukan gerakan absurd: "Tebak ini mau nyambung ke materi apa."
 46. Gambarkan sesuatu di papan tanpa konteks.
 47. Lempar pertanyaan cepat: "3, 2, 1... sebutin warna yang bikin lo lapar!"
 48. Bagi kelas jadi 2 tim buat jawab teka-teki kilat.
 49. Suruh murid pilih antara dua pilihan absurd ("Lo pilih bisa terbang tapi nggak bisa tidur, atau tidur terus tapi nggak pernah capek?").
 50. Lakukan eksperimen mini 30 detik yang bikin mereka penasaran.
-

Tips Pakai Hook Ini:

- **Relevankan ke materi.** Kalau nggak, murid bakal mikir lo lagi *stand up comedy* bukan ngajar.
- **Latihan nada & jeda.** Hook yang biasa-biasa aja bisa jadi wow kalau cara bawanya pas.
- **Simpen reaksi murid.** Kalau mereka responnya gokil, masukin ke “bank hook” lo.

Action Step:

Pilih minimal 3 hook dari daftar ini, siapin buat minggu ini.

Pakai satu tiap pertemuan, catet efeknya. Minggu depan, ganti hook baru.

Format H.O.O.K (Hook – Observe – Offer – Keep)

Bayangin hook itu kayak umpan pancing.

Kalau umpannya dimakan, tapi lo nggak narik benang dan lanjut ke umpan berikutnya, ya ikannya kabur.

Makanya hook itu harus ada **alur**.

1. H – Hook (*Tarik Perhatian*)

Kalimat / visual / aktivitas absurd, unik, atau bikin penasaran di 10 detik pertama.

Tujuan: bikin murid berhenti ngobrol & nengok ke lo.

2. O – Observe (*Baca Reaksi & Kaitkan ke Mereka*)

Perhatiin reaksi mereka, terus sambungin ke pengalaman atau kondisi yang mereka ngerti.

Biar nggak berasa lo “maksa” nyambungin ke materi.

3. O – Offer (*Kasih Hubungan ke Materi*)

Jelasin kenapa hook tadi nyambung sama topik hari ini.

Ini transisi halus biar mereka paham, “Oh, ternyata ada hubungannya.”

4. K – Keep (*Jaga Atensi*)

Jangan cuma nyambungin sekali, tapi jaga kaitannya di tengah-tengah materi.

Kadang lempar lagi elemen dari hook di tengah pelajaran buat “nyetrum” fokus mereka lagi.

Contoh H.O.O.K per Mata Pelajaran

Matematika – Topik: Persentase

Hook:

“Kalau gue kasih lo diskon 50% dua kali, lo pikir itu gratis nggak?”

Observe:

Lihat yang senyum-senyum atau mulai debat, “Iya dong, dua kali 50% jadi 100% kan?”

Offer:

“Nah, ini contoh kenapa kita butuh ngerti persentase bener-bener. Karena dua kali diskon 50% itu hasilnya cuma 75%, bukan 100%. Hari ini kita bakal bahas kenapa.”

Keep:

Pas jelasin soal lain, lempar lagi: “Inget ya, ini kayak diskon dua kali tadi, jangan sampai ketipu promo.”

Biologi – Topik: Rantai Makanan

Hook:

“Kalau semua nyamuk di dunia punah, kira-kira manusia seneng atau malah panik?”

Observe:

Lihat reaksi: ada yang jijik, ada yang bilang “Alhamdulillah!”, ada yang mikir.

Offer:

“Faktanya, kalau nyamuk punah, banyak hewan yang kehilangan makanan, dan efeknya bisa berantai ke manusia. Hari ini kita bahas rantai makanan dan efek domino di alam.”

Keep:

Pas masuk ke contoh lain, bilang: “Nah, ini kayak kasus nyamuk tadi. Satu hilang, efeknya bisa panjang.”

Geografi – Topik: Perubahan Iklim

Hook:

“Kalau Jakarta tiba-tiba dingin kayak Bandung, kira-kira lo seneng atau malah bete?”

Observe:

Dengar jawaban, ambil yang unik atau lucu.

Offer:

“Perubahan suhu itu salah satu tanda perubahan iklim. Hari ini kita cari tau kenapa kota bisa tiba-tiba panas atau dingin drastis.”

Keep:

Di akhir pelajaran, lempar: “Bayangin kalau prediksi kita bener, minggu depan kita pakai jaket tebal di Jakarta.”

 Bahasa – Topik: Menulis Narasi**Hook:**

“Kalau lo cuma punya 3 kalimat buat nyaritain kecelakaan sepeda, kalimat pertama lo apa?”

Observe:

Dengerin kalimat murid, ambil yang paling kreatif.

Offer:

“Menulis narasi itu soal milih detail yang bikin pembaca kebayang. Hari ini kita bakal belajar bikin pembuka yang langsung nyantol kayak tadi.”

Keep:

Waktu review tulisan mereka, ingetin lagi contoh kalimat kreatif dari awal.

 Ekonomi – Topik: Inflasi**Hook:**

“Kalau harga bakso naik dari 10 ribu jadi 15 ribu, itu inflasi atau cuma abang baksonya pengen kaya mendadak?”

Observe:

Lihat yang ketawa atau mulai berargumen.

Offer:

“Nah, kita harus bedain kenaikan harga karena inflasi atau faktor lain. Hari ini kita kupas tuntas.”

Keep:

Pas jelasin contoh lain, bilang: “Inget ya, nggak semua harga naik itu inflasi. Abang bakso tadi beda kasus.”

 Tips Mainin H.O.O.K:

- Latihan transisi biar nggak kaku pas nyambungin.
- Simpan 5–10 hook andalan di “bank hook” lo.
- Kalau hook gagal (murid nggak bereaksi), tetep lanjut santai dan masuk ke materi.

 Action Step:

Pilih 3 hook dari daftar BAB 3 tadi, terus latihan transisinya pakai format H.O.O.K ini sebelum masuk kelas.

BAB 4 – Format Slide Anti Ngantuk

Slide itu kayak kostum di panggung.

Kalau kostumnya garing, penonton nggak akan peduli walaupun isi ceritanya bagus.

Begitu juga kelas lo: materi kuat tapi slide boring = fokus murid ambyar.

Gue udah siapin 10 pola slide yang **anti ngantuk** — gampang dibikin, gampang dipake, dan langsung bikin mata murid melek.

1. Curiosity → Answer → Relief

Gimana bentuknya:

- Slide pertama: pertanyaan/gambar misterius (tanpa jawabannya).
- Slide kedua: jawabannya + penjelasan singkat.
- Slide ketiga: visual lucu/absurd yang nge-reinforce jawabannya.

Kenapa works:

Rasa penasaran bikin otak tahan fokus lebih lama.

Contoh:

Slide 1: *“Apa yang terjadi kalau bumi berhenti muter 1 detik?”*

Slide 2: Penjelasan ilmiah singkat.

Slide 3: Meme orang mental ke tembok.

2. Big Contrast

Gimana bentuknya:

- Slide dibagi dua bagian (Before vs After, Mitos vs Fakta, Salah vs Benar).

Kenapa works:

Otak suka lihat perbandingan visual.

Contoh:

- *Mitos*: “Diskon 50% dua kali = Gratis.”
- *Fakta*: “Aslinya cuma 75%.”

3. 1 Big Visual, 1 Short Sentence

Gimana bentuknya:

- Full foto/ilustrasi layar penuh + 1 kalimat tegas.

Kenapa works:

Minim teks bikin fokus ke poin utama.

Contoh:

Gambar semut → teks: *"Tim kecil, dampak besar."*

4. Emoji Signal

Gimana bentuknya:

- Gunakan 3–5 poin singkat, tiap poin diawali emoji relevan.

Kenapa works:

Emoji jadi penanda visual yang gampang diingat.

Contoh:

- 📌 Langkah 1: Catat ide
 - 💡 Langkah 2: Kembangkan jadi konsep
 - 🚀 Langkah 3: Eksekusi
-

5. Story Frame

Gimana bentuknya:

- Slide dibagi jadi 3 urutan: Setting → Konflik → Solusi.

Kenapa works:

Struktur cerita bikin materi lebih gampang dicerna.

Contoh:

1. Setting: "Siswa mulai bosan di 15 menit pertama."
2. Konflik: "Fokus drop, ngobrol sendiri."

3. Solusi: "Pakai pattern interrupt tiap 10 menit."
-

6. Minimalist Punch

Gimana bentuknya:

- Background polos, 1 kata kunci besar di tengah.

Kenapa works:

Efek "mikro-fokus" bikin murid penasaran.

Contoh:

Slide: "*KENAPA?*" → Lanjut jelasin.

7. Layered Reveal

Gimana bentuknya:

- Mulai dari poin utama → klik untuk munculin detail tambahan.

Kenapa works:

Lo kontrol informasi biar murid nggak baca semua duluan.

Contoh:

Poin utama: "3 Penyebab Inflasi"

Klik 1: "Permintaan naik"

Klik 2: "Biaya produksi naik"

Klik 3: "Kebijakan moneter"

8. Meme Integration

Gimana bentuknya:

- Masukin meme yang relevan buat ngejaga mood.

Kenapa works:

Humor + materi bikin ingatan lebih kuat.

Contoh:

Materi antrian → meme "Sabar, ini ujian" dengan antrean KRL.

9. Color Code Logic

Gimana bentuknya:

- Gunakan warna berbeda untuk kategori/info berbeda.

Kenapa works:

Visual color-coding bantu otak nge-‘group’ informasi.

Contoh:

Merah = risiko, hijau = solusi, biru = data.

10. Quick Quiz Slide

Gimana bentuknya:

- Tulis pertanyaan, kasih 3 opsi jawaban, biarkan murid jawab sebelum lo lanjut.

Kenapa works:

Interaksi singkat bikin kelas “reset” fokusnya.

Contoh:

Pertanyaan: “Negara dengan konsumsi kopi terbesar di dunia?”

Opsi: A) Brazil B) Finlandia C) Italia

C → A → R: Kenapa Works?

- **Curiosity:** bikin otak “gatel” (curiosity gap). Fokus auto nge-zoom.
 - **Answer:** kasih jawaban singkat, jelas, gampang dicerna. Jangan kuliah umum.
 - **Relief:** kasih pelepas ketegangan—meme, analogi, aplikasi sehari-hari—biar info “nempel”.
Gue gak punya data sakti, tapi pola ini dipakai di dunia copywriting & pengajaran modern. HBR & edukator top sering nyentil konsep “curiosity gap” juga—intinya trigger → jawab → release.
-

Guardrails (Biar Gak Gaje)

- **Slide 1 (Curiosity):** 1 pertanyaan / 1 gambar misterius. Maks 8–10 kata.
 - **Slide 2 (Answer):** 1–3 poin inti atau 1 diagram sederhana. Maks 25–35 kata.
 - **Slide 3 (Relief):** 1 meme/analog/aktivitas 30–60 detik. Tutup dengan 1 kalimat pengait ke materi.
 - **Timing:** 20–40 dtk → 60–90 dtk → 30–60 dtk.
 - **Nada:** pelan → jeda → punchline. Jangan nyolot, tapi tegas.
 - **Tujuan:** 1 learning point per rangkaian C→A→R. Jangan rakus.
-

Template Copy–Paste (Isi Bracket-nya)

Slide 1 – Curiosity

“[Pertanyaan Absurd/Unik]?”
(gambar close-up [objek])

Talk track (10–20 dtk):

“Hmmm... penasaran gak sih? Lo juga pernah mikir gini gak?”

Slide 2 – Answer

Intinya: [Jawaban 1 kalimat].

- Poin 1: [Fakta ringkas]
- Poin 2: [Kenapa penting]
- Poin 3: [Contoh cepat]

Talk track (60–90 dtk):

“Jadi, sederhananya begini... (jelasin tanpa muter).”

Slide 3 – Relief

[Analogi/Meme/Latihan 30 dtk]

Pengait: “Nah, ini nyambung ke [materi bab ini] karena [alasan singkat].”

Talk track (30–60 dtk):

“Kasarnya, ini kayak [analogi receh]. Oke? Gas lanjut.”

Contoh Step-by-Step per Mata Pelajaran

1) Matematika – Persentase (Diskon Dua Kali)

Slide 1 (Curiosity):

“Diskon 50% dua kali = gratis?”

(gambar tag diskon dobel)

Talk track:

“Feeling lo bilang gratis. Bener gak? Ya kali...”

Slide 2 (Answer):

Intinya: $50\% + 50\% \neq 100\%$ (kali, bukan tambah).

- Harga 100 → diskon 50% = 50
- Diskon 50% lagi dari 50 = 25
- Sisa 25 (bukan 0)

Talk track:

“Makanya $2 \times 50\%$ jadinya 75%, bukan 100%. Matematikanya pakai perkalian.”

Slide 3 (Relief):

Meme promo: “Diskon 90% + 10% = ???”

Pengait: “Ntar di soal belanja, jangan ketipu angka kemepyar ya.”

2) Biologi – Rantai Makanan (Nyamuk Punah?)

Slide 1 (Curiosity):

“Kalau semua nyamuk punah, kita seneng atau panik?”

Talk track:

“Kayaknya seneng, kan? Gak gatal lagi. Tapi...”

Slide 2 (Answer):

Intinya: Hilangnya satu spesies → efek domino.

- Predator (ikan/kelelawar) kekurangan makan
- Populasi lain ikut berubah
- Ekosistem goyang, manusia kena dampaknya

Talk track:

“Rantai makanan itu jaringan; satu putus, yang lain dibawa.”

Slide 3 (Relief):

Tantangan 30 dtk: “Sebut 3 hewan yang makan nyamuk.”

Pengait: “Abis ini kita gambar web rantai makanan kelas kita.”

3) Fisika – Kenapa Langit Biru?

Slide 1 (Curiosity):

“Kenapa langit gak ungu aja?”

Talk track:

“Estetik sih... tapi fisiknya protes.”

Slide 2 (Answer):

Intinya: Hamburan Rayleigh.

- Cahaya biru terhambur lebih banyak
- Mata kita nangkap biru dominan
- Saat senja: jalur cahaya panjang → merah/kuning

Talk track:

“Simpelnya, partikel udara ‘ngacak-ngacak’ warna biru lebih heboh.”

Slide 3 (Relief):

Tunjuk 2 foto langit: siang vs senja.

Pengait: “Eksperimen mini nanti: senter + susu di air buat simulasi hamburan.”

4) Bahasa Indonesia – Tanda Baca (Koma Penyelamat)

Slide 1 (Curiosity):

“Mari makan Nenek.” vs “Mari makan, Nenek.”

Talk track:

“Yang satu ngajak makan bareng. Yang satu... ya tau sendiri.”

Slide 2 (Answer):

Intinya: Koma mengubah makna.

- Memisah sapaan/keterangan

- Menghindari ambigu
- Baca jadi natural

Talk track:

“Bego banget kalo salah koma, bisa gawat maknanya.”

Slide 3 (Relief):

Latihan 30 dtk: “Benerin 2 kalimat tanpa koma.”

Pengait: “Nanti tugas: bikin paragraf yang ‘hidup’ gara-gara koma.”

5) Ekonomi – Inflasi vs Harga Naik Biasa

Slide 1 (Curiosity):

“Bakso naik 5 ribu = inflasi?”

Talk track:

“Belum tentu. Jangan langsung nyolot ke abang bakso.”

Slide 2 (Answer):

Intinya: Inflasi = kenaikan harga umum & terus-menerus.

- Bukan 1 produk doang
- Ada faktor permintaan/biaya/kebijakan
- Diukur pakai indeks harga

Talk track:

“Kalau cuma warung sebelah doang yang naik, itu faktor lokal.”

Slide 3 (Relief):

Case mini: “Bandingin 3 barang: naik semua atau cuma satu?”

Pengait: “Nanti kita bikin ‘keranjang belanja’ kelas, ukur inflasi ala-ala.”

6) Sejarah – “Kenapa Kerajaan Pindah Ibu Kota?”

Slide 1 (Curiosity):

“Ngapain repot pindah ibu kota?”

Talk track:

“Capek loh mindahin semua. Pasti ada motif kuat.”

Slide 2 (Answer):

Intinya: Politik, ekonomi, pertahanan, geografi.

- Akses dagang & logistik
- Ancaman militer
- Simbol kekuasaan baru
- Sumber daya

Talk track:

“Keputusan besar jarang 1 faktor. Jarang banget.”

Slide 3 (Relief):

Debat cepat 1 menit: “Kalau lo raja, pindah gak?”

Pengait: “Abis ini kita bedah studi kasus spesifik.”

Variasi Relief (Pilih Satu Biar Gak Mentok)

- **Meme ringkas** (relevan, jangan cuma lucu doang)
 - **Aktivitas 30–60 dtk** (tebak gambar/suara/mini vote)
 - **Analogi keseharian** (“Ini tuh kayak...”)
 - **Micro-challenge** (“Tulis 1 contoh lo sendiri dalam 40 dtk”)
-

Do & Don't Ringkas

Do (Lakuin)	Don't (Jangan)
1 ide per rangkaian C→A→R	3 ide campur aduk dalam 1 rangkaian
Teks pendek, visual kuat	Slide paragraf lapet & kecil-kecil
Jeda 1–2 dtk di hook	Ngebut kayak dikejar KRL
Kaitkan ke hidup murid	Teori doang tanpa contoh
Relief relevan & singkat	Relief kepanjangan sampe off-topic

Checklist Eksekusi (Supaya Gak Mager)

- Gue bikin 3 set C→A→R untuk minggu ini
 - Setiap set max 3 slide, 1 tujuan
 - Ada 1 aktivitas ringkas di Relief
 - Gue latihan talk track 2 menit/ set
 - Simpan reaksi murid (mana yang kemepyar/klik)
-

BAB 5 – 20 Pattern Interrupt Gampang Dipraktekkin

Subbab 1 – Ganti Posisi Ngajar

Lo pernah nggak sih, lagi di kelas terus guru lo berdiri di tempat yang sama selama 45 menit?

Ya kalau yang diajarin drama, oke lah. Tapi kalau pelajaran biasa... fix, fokus murid nyusut kayak es batu di siang bolong.

Pattern interrupt ini simpel banget: pindah posisi ngajar.

Tujuannya bukan sekadar olahraga kaki, tapi **nge-reset atensi murid**.

Kenapa Works?

Otak manusia suka banget sama hal baru, sekecil apapun.

Kalau lo tiba-tiba geser posisi:

- Murid bakal otomatis ngikutin pergerakan lo
- Perhatian visual mereka balik lagi ke lo
- Suasana kelas kerasa “dinamis”, bukan monoton

Gue pernah baca di *Harvard Business Review*, bahkan perubahan kecil di lingkungan bisa ningkatin fokus & retensi informasi sampai 30%.

Jadi, ini bukan gimmick doang.

Cara Prakteknya

1. Pindah Zona Setiap 5–10 Menit

- Mulai di depan → geser ke kiri → mundur ke belakang → deketin sisi kanan.
- Bukan mondar-mandir kayak satpam, tapi pindah **strategis**.

2. Ngajar dari Sisi Murid

- Misal, lo lagi jelasin diagram di layar. Geser ke baris tengah, jelasin sambil ngadep ke layar bareng mereka.

- Efeknya: mereka ngerasa lo “bareng” sama mereka, bukan “di atas” mereka.

3. Tiba-tiba Deket ke Meja Murid

- Pas jelasin poin penting, maju pelan-pelan ke arah murid yang lagi *lost focus*.
- Tanpa tegur, tapi cukup bikin dia sadar.

4. Pakai Area Belakang Kelas

- Kadang jelasin dari belakang bikin murid depan & tengah ikut nyari posisi badan biar bisa lihat lo.
- Efek “kok guru gue ada di sini?” bikin atensi balik.

Contoh Real

Skenario: Lo lagi jelasin Biologi – Sistem Pencernaan.

- Awal: Lo di depan, tunjukin diagram organ pencernaan di layar.
- Menit ke-7: Lo geser ke kiri, deket ke gambar lambung, sambil nunjuk.
- Menit ke-12: Lo ke baris tengah, sambil jelasin analogi “lambung itu kayak pabrik pengolah makanan.”
- Menit ke-18: Lo di belakang kelas, lempar pertanyaan, “Oke, siapa yang bisa jelasin ulang?”

Tips Biar Nggak Kaku:

- Jangan terlalu sering pindah, nanti kayak orang gelisah.
 - Pindah kalau ada transisi materi atau mau tekankan poin penting.
 - Latihan di kelas kosong biar lo tahu jalur aman (nggak nabrak tas murid).
-

Pattern Interrupt #2 – Pertanyaan Absurd Tapi Nyambung

Kadang murid udah overload info, fokus mulai buyar, dan lo butuh “setrum halus” biar mereka balik ke mode ON.

Nah, salah satu cara termudah adalah lempar **pertanyaan absurd** — yang aneh, tapi masih nyambung sama materi.

Kenapa Works?

- Otak kita lebih gampang nyimpen info yang dikasih lewat kejutan atau humor.
 - Pertanyaan absurd bikin murid berhenti autopilot dan mikir: *“Eh? Apaan tuh maksudnya?”*
 - Kalau nyambung ke materi, mereka bakal lebih inget poinnya.
-

Cara Prakteknya:

1. **Pilih angle yang aneh tapi relevan**
 - Contoh: Materi gravitasi → “Kalau bumi tiba-tiba kehilangan gravitasi selama 5 detik, apa yang bakal terbang duluan di kelas ini?”
 2. **Beri waktu jawab cepat (5–10 detik)**
 - Biar mereka spontan, bukan mikir lama.
 3. **Nyambungin ke materi**
 - Jelasin logikanya, terus masuk ke topik inti.
-

Contoh Real:

Pelajaran Ekonomi – Topik Inflasi

- Pertanyaan: “Kalau uang lo bisa diprint sendiri di rumah, lo bakal jadi kaya atau miskin?”

- Jawaban murid: “Kaya lah!” → Lo masukin: “Nah, ini yang bikin inflasi jadi masalah. Kalau semua orang bisa print uang, nilainya jatuh.”
-

Tips:

- Jangan terlalu sering, nanti “absurd” lo jadi biasa aja.
 - Simpan 5–10 pertanyaan absurd di catatan lo buat dipakai random.
-

Action Step:

Buat 3 pertanyaan absurd yang relevan sama materi minggu depan. Coba satu per pertemuan.

Pattern Interrupt #3 – Cerita Personal 1 Menit

Ini favorit gue.

Lo berhenti sebentar dari materi, terus cerita pengalaman pribadi lo yang lucu, gagal, atau bikin kaget — tapi ada hubungannya sama topik.

Kenapa Works?

- Storytelling bikin murid lebih engaged karena merasa “ini pengalaman asli, bukan teori”.
 - Cerita personal bikin lo kelihatan manusiawi, bukan robot pengajar.
 - Kalau dikemas lucu atau dramatis, memori murid nempel lebih lama.
-

Cara Prakteknya:

1. **Pilih momen real atau relatable**
 - Bisa pengalaman lo atau orang terdekat.

2. Batasin 1 menit

- Biar nggak ngabisin waktu pelajaran.

3. Punchline → Pesan → Nyambung ke materi

- Ceritanya bikin ketawa/tertarik dulu, baru kasih intinya, lalu kaitkan ke topik.

Contoh Real:

Pelajaran Fisika – Topik Gaya Gesek

- Cerita: “Dulu gue pernah jatuh pas lomba lari karena pakai kaos kaki di lantai licin. Rasanya kayak slow motion... tapi tetep sakit.”
- Pesan: “Nah, itu karena gaya geseknya kecil banget. Sama kayak ban mobil di jalan licin.”

Tips:

- Latihan ceritain biar nggak kelamaan.
- Jangan takut nyelipin kelemahan atau momen bego lo, itu justru bikin relate.

Action Step:

List 5 pengalaman pribadi lo yang bisa disambungin ke materi. Latihan bawain tiap cerita biar durasinya pas.

BAB 6 – STORY BANK: 25 CERITA ABSURD TAPI EDUKATIF

Kenapa ini penting?

Kadang materi pelajaran itu kayak sayur rebus tanpa bumbu — sehat sih, tapi malesin. Cerita absurd itu ibarat micin. Bikin murid melek, ngakak, tapi diam-diam mereka belajar. Inget, otak manusia itu nyimpen cerita lebih gampang daripada nyimpen rumus. Makanya, guru-guru jago zaman dulu itu bukan cuma ngajarin, tapi *ngisahin cerita*.

Kategori 1: Sains (6 cerita)

1. Ayam Tanpa Kepala yang Masih Hidup

Tahun 1945 di Colorado, ada ayam namanya Mike, kepalanya kepotong tapi dia hidup 18 bulan lagi.

Insight: Jelasin fungsi otak kecil & sumsum tulang belakang. Kadang "pusat komando" bukan cuma di kepala, tapi di sistem saraf.

"Jadi kalau murid kelihatan 'blank' di kelas, mungkin dia lagi mode ayam Mike, hidup tapi sinyalnya delay."

2. Pisang itu Radioaktif

Pisang punya kalium-40 yang sedikit radioaktif. Makan satu nggak apa-apa, tapi ribuan bisa bikin masalah.

Insight: Isu radioaktivitas, dosis menentukan racun.

"Kayak tugas sekolah, satu dua santai... dikasih seribu, ya meledak."

3. Tulang Lo Lebih Kuat dari Baja

1 cm³ tulang bisa nahan beban 19.000 kg.

Insight: Struktur mikro tulang & rekayasa material.

"Jadi kalau alasan lo nggak kuat angkat map ujian, itu murni mager, bukan tulangnya lemah."

4. Pelangi di Malam Hari

Disebut *moonbow*. Jarang terjadi karena butuh cahaya bulan cukup kuat + uap air.

Insight: Spektrum cahaya & pembiasan.

"Kayak lo ketemu crush pas lagi belanja di Indomaret jam 2 pagi — jarang tapi indah."

5. Listrik dari Kentang

Kentang bisa jadi baterai karena mengandung elektrolit.

Insight: Konsep sel galvanik.

"Bahkan kentang bisa produktif, masa lo nggak?"

6. Air Panas Beku Lebih Cepat daripada Air Dingin

Fenomena Mpemba Effect.

Insight: Perubahan fase & transfer panas.

“Jadi kadang yang panas-panas duluan malah dingin lebih cepat. Mirip temen yang baru pacaran, dua minggu udah hambar.”

Kategori 2: Matematika (6 cerita)

7. Kura-Kura Mengalahkan Kelinci

Balapan klasik. Kelinci terlalu percaya diri, kalah sama kura-kura yang konsisten.

Insight: Konsistensi > kecepatan sesaat.

“Kayak belajar matematika, mending tiap hari 10 menit daripada SKS semalam.”

8. Piramida Mesir & Angka Pi

Rasio keliling alas & tinggi mirip π .

Insight: Hubungan matematika & arsitektur kuno.

“Ternyata arsitek Mesir udah kayak insinyur modern, bedanya mereka nggak pakai AutoCAD.”

9. Cerita Roti Lipat

Kertas nggak bisa dilipat lebih dari 7 kali (secara teori).

Insight: Eksponensial & tebal lipatan.

“Kayak hutang tugas, makin dilipat makin tebal.”

10. Zero: Angka yang Bikin Dunia Muter

Dulu orang takut sama angka nol. Baru India kuno yang mempopulerkan.

Insight: Peran nol dalam sistem bilangan.

“Coba bayangin HP lo tanpa nol, nggak bisa nyimpen nomor crush.”

11. Matematika di Sarang Lebah

Sarang lebah bentuk heksagon karena efisien.

Insight: Geometri & optimisasi ruang.

“Lebah aja ngerti efisiensi, masa lo nyimpen file ujian di folder ‘New Folder (53)’?”

12. Permainan ‘Ganjil-Genap’ di Jalanan

Konsep probabilitas dari arus lalu lintas.

Insight: Statistika sederhana.

“Ini bukan cuma aturan kendaraan, tapi juga trik buat nebak peluang menang lomba.”

Kategori 3: Bahasa (6 cerita)

13. Asal-Usul Kata ‘Sandwich’

Dari Earl of Sandwich yang nggak mau berhenti main kartu.

Insight: Etymology & kebiasaan sosial.
"Artinya, bahkan mager pun bisa masuk sejarah."

14. Bahasa yang Punya 50 Kata untuk 'Salju'

Di Inuit.

Insight: Bahasa mencerminkan lingkungan.

"Kayak kita punya banyak kata buat 'hujan' — gerimis, deres, rintik, ujan deres banget."

15. Titik Koma yang Menyelamatkan Nyawa

"Let's eat, grandma!" vs "Let's eat grandma!"

Insight: Punctuation saves lives.

"Makanya, tanda baca itu nyawa, bukan hiasan."

16. Kata yang Hilang dari Bahasa

Ada bahasa yang udah mati total kayak Latin.

Insight: Evolusi bahasa.

"Kayak akun Friendster lo, udah nggak dipakai tapi jadi sejarah."

17. Bahasa Tubuh Lebih Dominan

70% komunikasi lewat non-verbal.

Insight: Pentingnya ekspresi & gesture.

"Makanya kalau guru ngomel sambil senyum, muridnya bingung."

18. Slang Cepat Banget Berubah

Kata 'swag' udah nggak keren, terganti 'lit'.

Insight: Dinamika bahasa anak muda.

"Makanya lo harus update, biar nggak dibilang boomer."

Kategori 4: Sosial (7 cerita)

19. Efek Domino di Pasar

1 pedagang tutup, efeknya nyebar ke pedagang lain.

Insight: Interdependensi ekonomi.

"Kayak kalau kantin tutup, kelas jadi lesu semua."

20. Prisoner's Dilemma

Dua tersangka bisa saling jebak atau kerja sama.

Insight: Game theory & trust.

"Persahabatan diuji pas ujian bareng, nyontek atau diem."

21. Fenomena 'Panic Buying'

Saat pandemi, orang borong mie instan.

Insight: Psikologi massa.

“Kadang orang beli bukan karena butuh, tapi takut nggak kebagian.”

22. Gosip Sebagai ‘Media’ Tercepat

Sebelum internet, berita nyebar lewat gosip.

Insight: Penyebaran informasi.

“Makanya info ujian mendadak bisa nyampe ke kelas sebelum guru ngomong.”

23. Teori Enam Derajat Pemisahan

Semua orang terhubung max 6 langkah.

Insight: Jaringan sosial.

“Temennya temen lo bisa jadi kenal idol lo.”

24. Efek ‘Bystander’

Banyak orang diem saat ada masalah karena nunggu orang lain bertindak.

Insight: Psikologi sosial.

“Makanya kalau proyektor kelas mati, semua cuma saling liat.”

25. Tradisi Nyeleneh Dunia

Di Spanyol, ada festival lempar tomat.

Insight: Budaya & ekspresi sosial.

“Jadi kalau di kelas ada perang kertas, anggap aja latihan budaya.”

Cara Modifikasi Cerita Sesuai Audiens

Kenapa penting?

Cerita itu kayak baju. Satu model bisa keren di orang A, tapi aneh banget di orang B. Cerita yang lucu di kelas 5 SD bisa jadi garing total kalau dibawain di kelas SMA. Bahkan cerita yang bikin mahasiswa ngakak bisa bikin murid TK nangis (apalagi kalau isinya zombie).

Makanya, sebelum lo lempar cerita, pastiin lo jahit dulu biar “ngepas” sama pendengar.

1 Ukur “Level Ngerti” Audiens

- **SD:** Mereka belum butuh istilah rumit. Fokus di visual & analogi fisik (“Atom itu kayak lego, bisa dibongkar pasang”).
- **SMP:** Mulai bisa dikasih konsep abstrak, tapi tetap kasih contoh dekat dunia mereka (“Aljabar itu kayak cheat code di game”).
- **SMA/MA:** Bisa pakai humor sarkas tipis dan nyambung ke isu sosial.

- **Mahasiswa / Dewasa:** Boleh nyentil politik, budaya pop, atau ekonomi, asal elegan.

💡 *Tip:* Coba tanya ke mereka di awal, “Lo tau nggak sih...?” Kalau 80% bengong, turinin level.

2 Ganti Tokoh & Setting

- Sains → kalau murid SD, pakai tokoh kartun; kalau SMA, pakai idol K-Pop atau atlet.
- Matematika → ubah angka jadi harga barang yang mereka kenal.
- Bahasa → ganti contoh kalimat sesuai tren mereka.
- Sosial → ganti latar dari “pasar tradisional” jadi “marketplace online”.

📝 Contoh:

Asli → “Lebah bikin sarang heksagon biar hemat ruang.”

Modifikasi SMA → “Kayak lo naro file di Google Drive biar nggak penuh memory HP.”

3 Sesuaikan Durasi

- **SD:** Cerita 30–45 detik. Lebih lama, fokusnya hilang.
- **SMP–SMA:** 1–2 menit dengan punchline di tengah.
- **Dewasa:** Boleh 3–5 menit asal ada *build-up* yang bikin penasaran.

📌 *Formula Cepat:*

Hook (5–10 detik) → Cerita inti (20–90 detik) → Punchline/Insight (10–20 detik).

4 Atur Bahasa & Slang

- Hindari slang yang udah basi (“alay”, “swag”) di generasi yang lebih muda.
- Kalau audiensnya anak-anak, jauhi istilah dewasa yang bisa bikin orang tua protes.
- Kalau audiensnya dewasa, boleh pakai humor sindiran asalkan aman.

5 Koreksi Sensitivitas

- Hindari topik sensitif buat audiens tertentu (agama, politik, body shaming).
- Kalau mau nyentil, kasih *buffer* disclaimer (“Ini bercanda ya, jangan baper, kita lagi belajar kok.”).

Contoh Modifikasi Real

Cerita Asli: *“Pisang itu radioaktif karena mengandung kalium-40.”*

- **SD:** “Pisang itu punya energi super kecil kayak di film, tapi aman dimakan.”
 - **SMP:** “Pisang itu punya kalium yang sedikit radioaktif. Tenang, lo nggak bakal jadi Hulk.”
 - **SMA:** “Pisang itu radioaktif. Makan satu aman. Makan seribu, ya... siap-siap masuk berita.”
-

BAB 7 – TEKNIK NLP SEDERHANA YANG AMAN DIPAKAI GURU

7.1 Pacing–Leading di Kelas

Kenapa Lo Perlu Teknik Ini?

Kadang murid itu kayak kucing liar.

Kalau lo langsung nyuruh, mereka malah kabur (atau minimal, pura-pura nggak denger).

Nah, *Pacing–Leading* itu cara “nyalamin” mereka di posisi sekarang... sebelum lo ajak ke arah yang lo mau.

Definisi Santai:

- **Pacing** = Nyamain *frekuensi* sama mereka dulu. Lo tunjukin kalau lo ngerti keadaan mereka sekarang.
 - **Leading** = Baru lo tarik mereka pelan-pelan ke kondisi/arah yang lo mau.
-

Analogi Absurd

Bayangin lo mau ajak temen lo jogging jam 5 pagi.

Kalau lo langsung bilang: “Ayo, bangun sekarang!” → dia malah ngebales: “Mimpi dulu sono.”

Tapi kalau lo mulai dari *pacing*:

“Gila ya, udara subuh enak banget buat lanjut tidur... tapi kalau kita lari bentar, kopi habisnya jadi 2x lebih nikmat.” → dia lebih mungkin mikir, “Ya udah deh, coba.”

Cara Praktekin di Kelas

1. Amati Dulu “State” Murid

- Lagi ribut? Lagi ngantuk? Lagi excited?
- Jangan langsung “Eh, diem!” — itu nyebrangin jalan tanpa liat lampu merah.

2. Pacing

- Akui keadaan mereka:

“Kayaknya udah pada panas nih habis upacara, ya?”

“Wah, mata udah 50% merem semua nih...”

- Gunakan bahasa, nada, dan gesture yang *matching*.

3. Leading

- Masuk ke arah yang lo mau:

“Kalau gitu kita bikin latihan ini sambil berdiri biar nggak ngantuk.”

“Gue janji 5 menit lagi lo udah ketawa, serius.”

Contoh Dialog Real

- **Situasi:** Murid pulang dari olahraga, ngos-ngosan.
Guru: “Capek banget ya? Nafas kayak kipas angin rusak...” (*Pacing*)
“Sekarang coba tarik napas dalam, kita masuk ke percobaan sains. Nggak perlu lari kok, cuma otaknya aja yang diajak sprint.” (*Leading*)
- **Situasi:** Murid kelihatan bosan.
Guru: “Oke, keliatan dari sini banyak yang udah pengen pulang...” (*Pacing*)
“Tapi tunggu, kalau lo tahan 7 menit lagi, lo bakal ngerti rahasia kenapa lebah bikin sarang heksagon.” (*Leading*)

Kesalahan Umum

✗ Langsung Leading tanpa Pacing

“Oke, buka halaman 75.” → Murid bengong, koneksi nggak nyambung.

✗ Pacing Terlalu Lama

Kebablasan ngomongin keluhan bareng murid, akhirnya malah nggak jadi ngajar.

Latihan Mini

1. Masuk kelas → scan mood murid.
2. Ucapkan 2–3 kalimat *pacing* (nyamain mood).

3. Sambungkan ke materi (1 kalimat *leading*).
 4. Catat di buku guru: respons mereka lebih nurut atau nggak.
-

7.2 Reframing Topik Membosankan

Kenapa Perlu?

Ada materi yang memang dari sananya *meh*. Kayak “Laporan Neraca” di akuntansi atau “Sistem Pencernaan Cacing Tanah” di biologi.

Kalau lo ajarin mentah-mentah, murid udah auto shutdown sebelum lo buka mulut.

Reframing itu trik buat *ngganti kacamata* mereka — dari yang awalnya males → jadi “eh, lumayan juga nih”.

Konsepnya

- **Frame Lama:** “Topik ini susah / boring / nggak guna.”
 - **Frame Baru:** “Topik ini ada gunanya di hidup lo, cuma belum lo liat dari sisi ini.”
-

Langkah Cepat Reframing

1. **Akui Kebosanannya** (biar mereka nggak ngerasa disangkal)

“Gue tau, materi ini kedengarannya kayak nonton cat mengering...”

2. **Cari Kaitannya ke Dunia Nyata**

Hubungkan sama hobi, tren, atau masalah sehari-hari mereka.

“Tapi percaya nggak, rumus ini sama kayak trik ngehitung diskon flash sale.”

3. **Pakai Humor / Absurd**

“Kalau ini boring, berarti Excel juga boring. Padahal Excel bisa bikin lo kaya... atau bikin atasan lo senyum tipis.”

Contoh

- **Asli:** *"Hari ini kita belajar hukum Archimedes."*
 - **Reframe:** *"Hari ini kita belajar trik biar nggak tenggelam di kolam renang... bahkan kalau lo lagi bawa semangka."*
-

Mini Rangkuman Reframing:

- Akui bosannya → kasih konteks dunia nyata → tambahin bumbu humor.
 - Reframe bukan nyuap mereka, tapi ngajak liat dari jendela lain.
-

7.3 You Language untuk Bikin Murid Ngerasa di-Notice

Kenapa Penting?

Otak manusia lebih *alert* kalau denger kata “lo” (atau “kamu”, tergantung gaya ngajar). Bahasa yang nyebut langsung bikin murid ngerasa disapa secara personal, walau lagi duduk di pojokan.

Definisi Santai:

“You Language” = Ngomong dengan fokus ke **mereka**, bukan ke **materi** atau **lo sendiri**.

Bedanya

I Language:

“Hari ini saya akan menjelaskan tentang...”

You Language:

“Hari ini lo bakal ngerti kenapa lebah bikin sarang heksagon.”

Dampaknya

- Murid lebih engaged karena merasa dilibatkan.
 - Otak mereka auto aktif → “Eh, ini ngomong ke gue nih.”
 - Bisa dipakai buat *call to action* halus.
-

Cara Pakai di Kelas

1. Buka Materi dengan “Lo” / “Kamu”

“Lo pasti pernah bingung kenapa air panas beku lebih cepat, kan?”

2. Gunakan di Pertanyaan Retoris

“Kalau lo ada di posisi penemu listrik, kira-kira lo berani pegang kabel itu nggak?”

3. Pakai Buat Ajakan

“Nanti di akhir pelajaran, lo bisa praktekin ini di rumah.”

Contoh Dialog

- **Guru Matematika:**

“Lo pernah belanja dan kaget pas bayar? Nah, hari ini lo bakal ngerti trik ngitung total belanja tanpa kalkulator.”

- **Guru Bahasa:**

“Lo pernah kirim chat terus nyesel? Hari ini kita belajar tanda baca biar nggak bikin drama.”

BAB 8 – STUDI KASUS GURU YANG BERHASIL

8.1 Kisah Bu Rina: Dari “Kelas Kuburan” ke “Kelas Kayak TikTok Live”

Sebelum

Bu Rina ngajarnya kayak baca buku telepon. Nada suara flat, slide full teks, dan selalu mulai kelas dengan,

“Oke anak-anak, buka halaman 76.”
Hasilnya?

- 7 murid bengong
- 5 murid ngobrol
- 3 murid gambar Among Us di buku catatan
- Sisanya pura-pura nyatet padahal ngegambar love-lovenan

Bu Rina sering pulang capek, ngerasa gagal, dan mikir, “Kayaknya gue nggak cocok jadi guru zaman sekarang.”

Sesudah

Bu Rina ikut pelatihan *Teaching Like TikTok*. Dia coba **Pacing–Leading** pas masuk kelas:

“Gue tau, kalian udah kangen sama bantal... tapi hari ini kita main game yang bikin kalian lupa sama kantuk.”

Dia juga pakai **Story Bank** — cerita ayam tanpa kepala buat jelasin sistem saraf.

Slide-nya dirombak pakai **Format Slide Anti Ngantuk**: gambar gede, teks dikit, dan warna cerah.

Hasilnya?

- Murid ketawa, tapi ngerti materi.
- Ada yang rela nyatet tanpa disuruh.
- Bu Rina pulang nggak cuma bawa buku nilai, tapi juga mood yang lebih fresh.

 **Insight:** Kadang perubahan kecil di cara mulai kelas & cara jelasin bikin efek gede. Guru happy → murid happy.

8.2 Kisah Pak Damar: Dari “Guru Killer” ke “Coach Favorit”

Sebelum

Pak Damar terkenal galak.

Strateginya cuma satu: *discipline through fear*.

Murid denger namanya aja udah nyiapin alasan kenapa PR nggak dikerjain.

Dia sering ngomel,

“Kalau nggak ngerti, ya belajar lagi!”

...yang ironisnya malah bikin murid makin takut nanya.

Sesudah

Dia mulai coba **You Language + Reframing**.

Pas murid ngeluh matematika susah, dia bilang:

“Gue ngerti, ini kayak nyoba buka tutup botol yang udah 3 hari di kulkas. Tapi sekali kebuka, minumnya nagih.”

Dia juga mulai nanya:

“Lo mau gue jelasin cara cepetnya atau mau versi yang bikin lo mikir keras?”

Hasilnya?

- Murid lebih berani tanya.
- Reputasi “guru killer” pelan-pelan ilang.
- Malah ada yang bilang, “Pak, sekarang matematika jadi nggak nyebelin.”

 **Insight:** Guru yang nunjukin empati & bahasa santai bikin murid ngerasa aman untuk belajar.

8.3 Kisah Miss Sari: Dari “Gagal Kontrol Kelas” ke “Direktur Orkestra”

Sebelum

Kelas bahasa Inggris Miss Sari chaos.

Dia ngomong A, murid ngomong Z.

Pernah satu kali, dia nyuruh latihan percakapan, tapi yang terjadi malah lomba siapa yang bisa ngomong bahasa alien paling cepat.

Sesudah

Miss Sari belajar **Pattern Interrupt & Gamifikasi**.

Pas kelas mulai ribut, dia berhenti ngomong, lalu tiba-tiba ngangkat boneka tangan,

“Oke, mulai sekarang semua jawab pertanyaan Miss Pinky!”

Dia juga bikin *leaderboard* kecil untuk tim yang paling aktif jawab.

Hasilnya?

- Ribut berubah jadi fokus (walau sambil ngakak).
- Murid jadi rebutan pengen nyumbang jawaban.
- Kelas nggak pernah lagi terasa kayak pasar malam.

 **Insight:** Kontrol kelas itu bukan soal volume suara, tapi soal ngatur fokus murid.

8.4 Pola yang Sama di Semua Kisah

1. Ada **poin krisis** sebelum berubah (bosan, chaos, atau galak).
 2. Mulai dari **teknik simpel** (bukan overhaul besar-besaran).
 3. Fokus ke **interaksi** lebih dari sekadar materi.
 4. Dapat hasil yang terasa *instant reward* → bikin guru semangat lanjut.
-

8.5 Analisis Faktor Keberhasilan

Kalau lo perhatiin, Bu Rina, Pak Damar, dan Miss Sari beda banget orangnya.

Ada yang awalnya datar kayak jalan tol tengah malam, ada yang galak kayak penjaga kos

jam 10 malam, ada yang chaos kayak kelas zoom pas sinyal putus-putus.
Tapi kenapa mereka semua bisa “naik level”?

Jawabannya ada di **3 faktor inti**:

1 Mereka Nggak Cuma Ngajar, Mereka Ngerasain Dulu

Mereka **pacing** dulu sebelum *leading*.

Alias: nyamain vibe murid → baru ngasih arahan.

Otak murid lebih gampang nyantol kalau ngerasa “Guru ini ngerti gue.”

💡 **Bahasa santainya:** “Masuk pintu yang sama, keluar pintu yang lo mau.”

2 Mereka Modif Teknik Jadi Versi Mereka

Nggak ada yang copy-paste 100% dari modul.

Bu Rina suka cerita absurd → pakai Story Bank.

Pak Damar jago humor sarkas → reframe topik susah jadi lucu.

Miss Sari suka main → gamifikasi & pattern interrupt.

💡 **Bahasa santainya:** “Kayak masak mie instan tapi topping-nya sesuai selera.”

3 Mereka Nyari “Quick Win” Dulu

Mereka nggak langsung rombak RPP, ganti buku, atau beli proyektor baru.

Mulai dari **1–2 teknik** yang langsung kelihatan efeknya, biar dapet *instant reward*.

Itu bikin semangat lanjut.

💡 **Bahasa santainya:** “Kayak diet, lo nggak perlu langsung lari 10 km. Cukup stop minum boba tiap hari dulu.”

8.6 Pelajaran Praktis yang Bisa Lo Copy

Kalau lo mau dapet efek yang sama, lo bisa nyolong (secara legal) langkah-langkah ini:

📋 Langkah 1 – Scan Mood Kelas

- Masuk → liat ekspresi & bahasa tubuh murid.

- 2–3 kalimat pancing dulu.
 - Contoh: *“Kayaknya udah pada kangen kasur ya? Tenang, kita bikin 5 menit pertama ini nggak kalah nyaman.”*
-

Langkah 2 – Pilih 1 Teknik, Bukan Semua

- Minggu ini fokus di **You Language** atau **Reframing**.
 - Minggu depan baru tambah teknik lain.
 - Jangan “tukang servis” yang bongkar semua sekaligus.
-

Langkah 3 – Tambah Unsur Kejutan

- Story Bank absurd.
 - Pattern Interrupt (ubah posisi duduk, pakai rekwis kecil).
 - Gamifikasi kecil-kecilan.
-

Langkah 4 – Catat Respons

- Apa yang bikin mereka ketawa?
 - Bagian mana yang bikin mereka fokus?
 - Ulangi di pertemuan berikutnya.
-

Pro Tip:

Kalau lo mau efek langsung kelihatan, mulai dari **opening kelas**.

Karena 30 detik pertama itu kayak *swipe right* di Tinder — menentukan lanjut atau enggak.

BAB 9 – TROUBLESHOOTING KELAS RIBUT & CUEK

Kadang kelas itu kayak konser musik — tapi lo bukan bintang tamunya.
Murid ribut, cuek, atau malah sibuk bikin dunia paralel sendiri di meja.
Jangan buru-buru nyalahin “mereka bandel” — kadang masalahnya di *cara* kita masuk.

9.1 Problem #1: Kelas Ribut Nggak Kelar-Kelar

Possible Cause:

- Energi murid lagi tinggi (habis olahraga / istirahat).
- Nggak ada “ritual transisi” dari mode bebas → mode belajar.
- Guru masuk kelas langsung tembak materi tanpa *pacing*.

Fix:

1. **Pakai Pacing–Leading** (nyamain vibe dulu).

“Wah, masih panas kayak habis konser Blackpink ya? Kita cooldown bentar...”

2. **Pattern Interrupt**: ubah posisi duduk, nyalain musik instrumen 20 detik, atau kasih pertanyaan absurd.
 3. **Timer Visual**: kasih waktu 30 detik buat “beresin obrolan” sebelum mulai.
-

9.2 Problem #2: Kelas Cuek + Silent Treatment

Possible Cause:

- Materi terasa nggak relevan buat mereka.
- Guru ngomong ke materi, bukan ke orang.
- Terlalu sering ceramah tanpa interaksi.

Fix:

1. **Reframing:** hubungkan materi ke dunia mereka.

“Matematika ini sama kayak strategi top-up game biar nggak rugi.”

2. **You Language:** bikin mereka ngerasa disapa.

“Lo pernah ngalamin ini kan?”

3. **Break the Pattern:** ajak mereka jawab pakai gestur (angkat tangan, tepuk tangan, tunjuk angka).

9.3 Problem #3: Murid Sibuk Sama HP

Possible Cause:

- Materi kalah menarik dibanding notifikasi mereka.
- Lo nggak bikin rasa “gue nggak mau ketinggalan” di kelas.

Fix:

1. **Opening Hook** yang bikin penasaran:

“Lo mau tau kenapa lebah bikin sarang heksagon? Ada hubungannya sama gaji lo di masa depan.”

2. **Micro Challenge:** 2–3 menit aktivitas singkat yang melibatkan mereka.
3. **Integrasi HP:** suruh mereka cari fakta tertentu dalam 60 detik (biar HP jadi alat belajar, bukan pengalih).

9.4 Problem #4: Grup Kecil Ribut di Pojok

Possible Cause:

- Mereka ngerasa nggak terlibat.
- Tugasnya terlalu gampang / susah.
- Posisi duduk bikin mereka “zona nyaman” untuk nyeleneh.

Fix:

1. Deketin mereka (tanpa dramatisasi).
2. Lempar pertanyaan khusus yang mereka bisa jawab.
3. Geser posisi duduk mereka sementara.

9.5 Problem #5: Murid Aktif Cuma Itu-Itu Aja

Possible Cause:

- Murid lain takut salah / malu.
- Guru nggak kasih “ruang aman” untuk coba jawab.

Fix:

1. **Random Call:** panggil nama acak tapi kasih clue / bantuan.
2. **Pair Share:** suruh mereka diskusi berpasangan sebelum jawab.
3. Puji keberanian, bukan cuma jawaban benar.

9.6 Script Menghadapi Murid “Cuek tapi Paham” vs “Cuek dan Nggak Paham”

1 Cuek Tapi Paham

Ciri:

- Duduk santai, kadang main pulpen atau gambar di buku.
- Kalau ditanya, jawabannya bener.
- Nggak kelihatan excited, tapi otaknya nyala.

Kenapa Bisa Gitu:

- Mereka tipe *introvert performer* — nggak suka show off.
- Merasa materi “gampang” jadi nggak perlu ikut ramai.
- Nggak dapet alasan buat aktif.

Script Buat Nge-handle:

Guru: “Gue curiga lo nih, diem-diem nyimpen jawaban.” (*Pacing*)

Guru: “Coba deh, kasih clue buat temen-temen biar nggak nyasar.” (*Leading*)

—

Guru: “Lo kayak hacker nih... kerja di balik layar. Bagi dong ilmunya biar kita semua aman.”

💡 **Kunci:** Libatkan mereka sebagai “mentor mini” untuk temen sebangku / kelompok. Jangan paksa jadi pusat perhatian, kasih peran penting yang tetap nyaman buat mereka.

2 Cuek dan Nggak Paham

Ciri:

- Pandangan kosong, kadang melamun ke jendela.
- Kalau ditanya, jawabannya ngaco atau cuma nyengir.
- Lebih fokus ke dunia paralel daripada kelas.

Kenapa Bisa Gitu:

- Materi terlalu jauh dari level mereka.
- Nggak nyambung dari awal, akhirnya lost interest.

- Udah kebiasaan “mode selamat tinggal” saat pelajaran.

Script Buat Nge-handle:

Guru: “Lo kelihatan lagi mikirin masa depan... atau mikirin menu kantin?”

(*Pacing*)

Guru: “Coba kita mulai dari bagian yang paling gampang. Menurut lo, ini jawabannya A atau B?” (*Leading ke opsi sederhana*)

—

Guru: “Gue nggak nyalahin lo sih, topik ini emang agak gaje di awal. Tapi kalau lo ngerti ini, lo bisa jelasin ke adik kelas kayak bos.”

💡 **Kunci:** Turunkan kompleksitas materi → kasih mereka *entry point* kecil → naikkan perlahan. Jangan langsung nyodorin soal susah.

Formula Cepat:

1. **Pacing:** Akui kondisi mereka tanpa nge-judge.
 2. **Leading:** Kasih satu langkah kecil yang achievable.
 3. **Reward:** Puji proses, bukan cuma hasil.
-

BAB 10 – GAMIFIKASI BELAJAR

10.1 – 5 Mini Game untuk Materi Kering

Kadang materi kering itu kayak biskuit kelaparan — padet, bikin seret, tapi kalau dikasih topping coklat langsung jadi nagih.

Gamifikasi itu topping-nya. Bikin murid mau “nyicip” bahkan materi yang biasanya bikin mereka ngantuk.

Game 1: “Cepet-cepetan Gila” (Speed Round)

Cocok untuk: definisi, istilah, rumus singkat.

Cara main:

1. Guru kasih pertanyaan cepet (1 kalimat).
2. Murid jawab secepat mungkin, nggak perlu angkat tangan.
3. Poin buat jawaban tercepat dan benar.

 **Tips absurd:** Boleh kasih hadiah receh: stiker, permen, atau “hak veto” nggak disuruh maju sekali.

Game 2: “Siapa Aku?” (Guess Me)

Cocok untuk: tokoh sejarah, konsep, atau objek.

Cara main:

1. Tulis kata/konsep di kertas tempel (misalnya: “Fotosintesis”).
2. Tempel di jidat murid tanpa dia lihat.
3. Dia harus tanya “ya/tidak” untuk nebak.

 **Humor receh:** Kalau dia nebak salah total, kasih clue yang absurd tapi nyambung.

“Lo mirip kayak ayam... tapi versi pabrik oksigen.”

Game 3: “Kuis Tebak Harga” (Price is Right versi Kelas)

Cocok untuk: matematika, ekonomi, sains.

Cara main:

1. Guru kasih data atau barang (contoh: harga produk, berat benda).
2. Murid tebak angka paling dekat.
3. Yang paling dekat dapat poin, tapi kalau kelebihan jauh → minus poin.

💡 **Punchline:** Bikin tebakannya kadang absurd.

“Berapa harga kursi bekas yang pernah dipakai presiden?”.

🎯 **Game 4: “Battle Card”**

Cocok untuk: hafalan rumus, definisi, pasangan konsep.

Cara main:

1. Setiap murid dapat kartu soal & kartu jawaban.
2. Mereka harus battle sama temen untuk dapet kartu lawan.
3. Battle = saling lempar pertanyaan sesuai kartu.

💡 **Twist:** Murid boleh “ngeledek” ringan kalau menang, biar suasana cair.

🎯 **Game 5: “Cerita Berantai Gaje”**

Cocok untuk: bahasa, sejarah, IPS, biologi.

Cara main:

1. Guru mulai cerita 1 kalimat.
2. Murid bergiliran nambah 1 kalimat, tapi harus masukin fakta materi.
3. Ceritanya boleh absurd asal faktanya bener.

💡 **Contoh:**

Guru: “Suatu hari, seekor ayam belajar hukum Newton...”

Murid: “...dan dia sadar kalau gaya berbanding lurus dengan massa dikali percepatan.”

10.2 Leaderboard Ide Kreatif

Kenapa Perlu?

Gamifikasi tanpa leaderboard itu kayak main Mobile Legends tapi nggak tahu rank lo. Leaderboard bikin murid kepo posisi mereka, pengen naik, dan jadi alasan mereka aktif (tanpa lo harus teriak-teriak).

Cara Bikin Leaderboard Sempel

1. Papan Fisik / Digital

- Fisik: tempel di papan tulis atau dinding kelas.
- Digital: Google Sheet atau Canva biar ada warnanya.

2. Poin dari Aktivitas

- Jawab benar: +5 poin
- Jawab kreatif: +3 poin
- Bantu teman ngerti materi: +4 poin
- Ide absurd tapi nyambung: +2 poin
- Bikin ketawa guru & nyambung materi: +1 poin

3. Update Rutin

- Harian atau mingguan, biar mereka nggak lupa mainnya.

4. Kategori Ganda

- **Top Brain** = skor akademis
- **Top Kreatif** = ide out of the box
- **Top Support** = bantu teman



Tip Absurd: Kalau takut papan kotor, kasih judul kocak:

“Liga Kelas Level Dewa”

“Top 5 Murid yang Bikin Guru Senyum Minggu Ini”

10.3 Sistem Reward Tanpa Biaya

Kenapa Tanpa Biaya?

Karena nggak semua guru bisa tiap minggu beliin coklat atau hadiah fisik.
Tapi kabar baiknya: otak manusia suka pengakuan lebih dari permen.

Ide Reward Gratis Tapi Berkesan

1. Hak Istimewa di Kelas

- Duduk di kursi favorit 1 hari.
- Jadi “co-host” guru untuk buka pelajaran.

2. Kartu Bebas Tugas Sekali

- Berlaku untuk 1 PR (tapi tetap belajar materi).
- Efeknya kayak cheat code.

3. Pilih Lagu Pembuka Kelas

- 1 lagu non-jorok/non-alay buat jadi background masuk kelas.

4. Shout-Out Publik

- Puji mereka di depan kelas atau di grup WA kelas.
- Bonus: bikin mereka jadi role model.

5. Challenge Hak

- Pemenang boleh bikin challenge kecil untuk teman (misalnya “jawab sambil berdiri 10 detik”).
-

BAB 11 – Emotional Teaching Daily Habits

11.1 Ritual 3 Menit Sebelum Masuk Kelas

Gue nggak tau ini cuma gue doang apa lo juga... tapi masuk kelas tanpa “pemanasan” itu rasanya kayak langsung lari sprint habis bangun tidur. Otak belum nyala, mood masih acak-adut, tapi udah harus nge-handle 30 pasang mata yang kadang tatapannya kayak CCTV rusak — ngeliatin tapi nggak jelas ngerekam apa.

Makanya, gue bikin ritual 3 menit. Simpel. Nggak ribet. Tapi efeknya kayak minum kopi buat jiwa.

Menit 1: “Reset” Kepala Lo

- Tarik napas dalam 4 detik → tahan 4 detik → buang pelan 4 detik. Ulang 3 kali.
- Sambil buang napas, bayangin semua drama pagi tadi keluar bareng udara. Termasuk obrolan absurd sama tukang parkir yang nyolot atau chat grup guru yang isinya debat nggak penting.
- Tujuannya: ngapus sisa “noise” biar lo masuk kelas dengan pikiran yang bersih.

Menit 2: *Micro-Gratitude*

- Ambil satu hal yang lo syukuri hari itu. Nggak perlu muluk, kayak:
 - “Alhamdulillah kopi pagi ini manisnya pas.”
 - “Syukur banget nggak hujan pas berangkat.”
- Kenapa? Karena mood guru = mood kelas. Kalau lo masuk dengan energi syukur, murid lo bakal nyerap vibe positif itu.
(Ini juga pernah dibahas di podcast Andrew Huberman: gratitude bikin otak lebih fokus dan tahan stres.)

Menit 3: “Anchor” Mood Lo

- Pilih satu gesture atau kata kunci yang jadi *anchor*.
Contoh:

- Tepuk tangan dua kali sambil bilang “Let’s rock!”
 - Senyum lebar sambil eye contact ke pintu kelas.
 - Otak lo bakal nge-link aksi ini sama mode “siap ngajar”. Lama-lama otomatis ke-*trigger* tiap lo lakuin.
(Kayak kata Tony Robbins, *state before strategy. Mood dulu, teknik belakangan.*)
-

11.2 Cara Bikin Rasa Aman dalam 5 Menit Pertama

Lo tau nggak, lima menit pertama di kelas itu kayak *first date*.

Kalau awalnya udah kaku, aneh, dan penuh awkward silence... yaudah, seterusnya susah cair.

Bedanya, di kelas lo nggak bisa bilang, “Eh, maaf ya gue ada janji, cabut duluan.”

Jadi kalau awalnya salah, lo harus ngadepin efeknya selama 40 menit ke depan.

Masalahnya, banyak guru yang langsung *tancap gas* nyodorin materi. Padahal, murid belum “ngeh” siapa lo hari itu. Mood lo lagi gimana. Aman nggak kalau dia nanya.

Akhirnya, mereka diem. Bukan karena paham, tapi karena nggak mau ambil risiko.

Step 1: Sambut Kayak Lo Nyambut Tamu di Rumah

- **Eye contact** satu per satu, minimal sama murid yang duduk paling depan dan belakang.
 - Panggil nama kalau inget.
 - “Pagi, Andi. Pagi, Siska. Wah, Budi kok keliatan kayak kurang tidur?”
 - Tujuannya bukan basa-basi doang. Tapi bikin mereka ngerasa dilihat. (*Buku “The Power of Moments” dari Chip & Dan Heath nyebut ini sebagai ‘elevating moments’ — momen kecil yang bikin orang ngerasa penting.*)
-

Step 2: Kasih “Safe Signal”

Safe signal itu tanda nggak tertulis yang bikin murid mikir, *Oke, di sini gue nggak bakal di-judge berlebihan.*

- Bisa lewat nada suara yang hangat, bukan bentakan.
 - Bisa juga lewat humor ringan:
 - “Santai aja, hari ini belum ada ujian mendadak... kecuali mood saya berubah, hehe.”
 - Intinya, tunjukkan lo manusia, bukan robot materi.
-

Step 3: Warm-Up Ringan

Bukan push-up ya. Maksudnya aktivitas kecil buat bikin otak mereka aktif, tanpa tekanan.
Contoh:

- Tanya “tebak-tebakan receh” yang nyambung sama materi.
 - Kasih pertanyaan absurd tapi aman, kayak:
 - “Kalau matematika itu hewan, kira-kira dia jadi apa?”
 - Ini bikin otak mereka *switch on* dan suasana jadi nggak tegang.
-

BAB 12 – Bahasa Tubuh & Nada Suara Biar Nempel

12.1 7 Gesture Sederhana

Bahasa tubuh itu kayak *subtitle* buat kata-kata lo.

Kalau subtitle-nya jelas, penonton (alias murid) ngerti ceritanya.

Kalau nggak... ya mereka bengong, nunggu ending yang nggak datang-datang.

Masalahnya, banyak guru yang gesture-nya cuma dua mode:

1. Berdiri kaku kayak patung pahlawan di alun-alun.
2. Jalan bolak-balik kayak iklan treadmill.

Padahal, gesture itu bisa bikin materi lo 2x lebih nempel — kalau lo tau cara pakainya. Nah, ini 7 gesture sederhana yang gampang lo praktekin.

1. Open Hands (Tangan Terbuka)

- Posisi telapak menghadap murid saat lo jelasin poin penting.
 - Pesan yang kebaca: “*Gue terbuka, aman, nggak ada agenda tersembunyi.*”
 - *Fun fact*: Studi dari Allan & Barbara Pease (“The Definitive Book of Body Language”) nunjukin open hands bikin orang lebih percaya.
-

2. Point & Sweep

- Bukan nyapu beneran.
 - Pake telunjuk untuk nunjuk poin di papan, lalu sapu pandangan ke murid dari kiri ke kanan.
 - Efeknya: semua merasa diajak “ngikutin alur”, bukan cuma disodorin info.
-

3. Two-Hand Emphasis

- Angkat dua tangan sejajar bahu saat ngejelasin konsep besar atau penting.
 - Kayak bilang, *“Perhatiin nih, ini penting banget!”*
 - Tapi ingat, jangan tiap kalimat. Nanti kayak lagi jualan vacuum cleaner di TV.
-

4. Walk with Purpose

- Bergerak ke arah murid yang mulai “ilang fokus”.
 - Nggak usah jalan cepat, cukup 2–3 langkah sambil tatap mata.
 - Efeknya: mereka otomatis balik fokus. Ya kali mau dicuekin.
-

5. Palm Down = Control

- Telapak menghadap ke bawah sambil sedikit ditekan ke bawah.
 - Gunanya buat nenangin suasana ribut tanpa bentak.
 - Pesan non-verbal: *“Oke, tenang dulu, kita lanjut.”*
-

6. The Pause & Look

- Berhenti ngomong, tatap kelas selama 2 detik, baru lanjut.
 - Bikin mereka mikir, *“Waduh, ini mau ngomong apa nih?”*
 - Teknik ini sering dipake komedian buat bangun tensi sebelum punchline.
-

7. Micro-Expressions

- Senyum tipis saat nyapa murid yang jawab.
- Angkat alis sedikit waktu pura-pura kaget sama jawaban absurd.

- Gerakan kecil ini nyambungin emosi lo ke audiens tanpa kata.
-

12.3 Teknik Vokal Anti Monoton – Mengatur Tempo & Jeda

Ngajar dengan nada suara monoton itu kayak dengerin Google Maps baca puisi. Sama-sama informatif, tapi nggak ada yang nyantol di hati. Murid mungkin paham materinya... tapi lebih paham cara ngelamun tanpa ketahuan.

Padahal, otak manusia itu suka kejutan kecil. Tempo & jeda adalah “bumbu” yang bikin suara lo punya rasa.

1. Mainkan Tempo Sesuai Isi

- **Lambat** waktu jelasin konsep penting → bikin murid punya waktu mencerna.
 - **Cepat** saat cerita anekdot atau contoh ringan → bikin suasana hidup.
 - Kayak musik: nggak ada lagu enak yang temponya rata dari awal sampai akhir.
-

2. Jeda Strategis = Highlighter Audio

- Habis nyebut poin penting, **diam 2–3 detik**.
 - Bikin murid mikir, *“Eh, itu tadi maksudnya apa ya?”* dan ngulang di kepala.
 - Ini teknik yang dipakai TED Talk speaker buat bikin pendengar stay engaged.
-

3. Gunakan “Drop Voice” di Akhir Kalimat

- Turunin nada suara di akhir kalimat penting → efeknya lebih tegas.
- Kebalikannya, naikkan nada di akhir pertanyaan → bikin murid otomatis mikir jawabannya.

4. Variasi Volume

- Naikkan volume sedikit saat mau highlight info.
- Turunkan saat mau bikin suasana lebih intim/serius.
- *(Di buku “Talk Like TED” – Carmine Gallo, ini disebut vocal contrast.)*

5. Latihan “Pacing + Pause”

- Baca paragraf materi lo.
 - Tandai titik di mana lo mau nambah jeda.
 - Latih baca dengan tempo bervariasi, biar otak lo terbiasa main “ritme suara”.
-

BAB 13 – Metrik Sukses Ngajar Zaman Now

13.1 Cara Ukur Engagement Tanpa Tes Formal

Lo pernah kan, habis ngajar panjang lebar, terus tanya, “Ada pertanyaan?” dan kelas malah hening...

Kadang itu bukan berarti mereka paham. Bisa aja mereka cuma nunggu jam pulang. Makanya, tes formal doang nggak cukup buat ngukur engagement.

Di zaman now, lo bisa “ngintip” seberapa nyambung murid sama lo — tanpa perlu bikin ujian mendadak yang bikin mereka keringetan.

1. Mata Mereka Ngikutin Lo

- Kalau mata murid beneran ngikutin lo gerak, itu tanda mereka fokus.
 - Kalau mata udah mulai ngelirik jam, catatan gambar doodle, atau keluar jendela... ya, engagement lagi drop.
 - *Tip:* Gerak ke arah murid yang mulai “hilang” untuk tarik fokus.
-

2. Respons Mikro

- Anggukan kecil, senyum, atau ketawa di momen yang pas = tanda mereka nyimak.
 - Kalau cuma satu-dua orang yang bereaksi, coba ubah pendekatan.
 - *(Andrew Huberman pernah bahas: micro-expressions itu indikator otak mereka masih “nyala”).*
-

3. Partisipasi Spontan

- Tanya hal ringan & lihat siapa yang jawab tanpa ditunjuk.
- Murid yang terlibat sukarela biasanya lebih engaged daripada yang dipanggil namanya duluan.

- *Catatan:* Kalau yang jawab cuma “anak pintar langganan”, berarti lo perlu ubah metode biar semua kebagian.
-

4. Energy Shift di Kelas

- Perhatikan momen di mana suasana kelas berubah:
 - Dari sepi jadi rame (positif).
 - Dari rame jadi lesu (negatif).
 - Energy shift positif biasanya muncul waktu lo lempar humor, cerita, atau pertanyaan yang relevan.
-

5. After-Class Clues

- Ada murid yang nyamperin lo setelah kelas buat nanya atau cerita?
 - Ini sinyal engagement tinggi — mereka cukup nyaman untuk melanjutkan interaksi di luar jam resmi.
-

13.2 Observasi Reaksi Non-Verbal Murid

Kadang murid bilang “paham, Bu” cuma biar lo berhenti nanya.

Tapi bahasa tubuh mereka sering lebih jujur daripada mulutnya.

Kalau lo jeli baca sinyal non-verbal, lo bisa tau materi lo nyampe atau nggak — bahkan tanpa mereka ngomong sepatah kata pun.

1. Postur Tubuh

- **Condong ke depan** = tertarik & pengen tahu lebih.
- **Bersandar ke belakang sambil nyilang tangan** = mode defensif atau bosan.

- Kalau banyak yang condong ke meja sambil tangan menyangga dagu... ya kali mereka lagi excited. Itu biasanya sinyal “tolong cepetin, Pak”.
-

2. Gerakan Kepala

- **Angguk pelan** saat lo jelasin → mereka nyimak & ngerti.
 - **Miringin kepala** → mereka lagi mikir atau nyari makna.
 - **Kepala nunduk lama** → kemungkinan besar lagi ngelirik HP di bawah meja.
(*Tip: Jalan ke arah mereka sambil terus ngomong, biar ketahuan.*)
-

3. Ekspresi Wajah

- **Alis naik** saat lo kasih fakta atau pertanyaan aneh = rasa penasaran ke-trigger.
 - **Mata melotot dikit + mulut setengah terbuka** = efek “oh gitu!”
 - **Senyum miring** = mereka ngerti, tapi otaknya lagi ngasih komentar internal (“ini lucu juga sih...”).
-

4. Fidgeting (Gerakan Kecil Berulang)

- Mainin pulpen, ngetuk meja, geser-geser kaki → tanda fokus udah mulai geser.
 - Bisa karena bosan, bisa juga karena mereka butuh *break*.
-

5. Kontak Mata

- Murid yang engaged biasanya punya kontak mata stabil.
- Kalau mereka mulai sering liat jam, pintu, atau tembok... fix, perhatian udah kabur.
- *Fun fact:* Di buku “Presence” (Amy Cuddy), kontak mata itu salah satu indikator keterlibatan paling akurat.

BAB 14 – 30 Detik Pertama yang Menentukan

14.1 Cara Desain Pembukaan Super Singkat

Kalau di dunia ngajar ada *speed dating*, ini dia: 30 detik pertama.

Kalau di momen ini murid udah “dapet” lo, sisanya bakal ngalir.

Kalau nggak... siap-siap 40 menit ke depan kayak ngejelasin rumus fisika ke batu bata.

Kenapa 30 detik? Karena otak manusia itu kayak TikTok user — kalau nggak ada yang nyangkut dalam setengah menit, langsung swipe.

1. Mulai dengan Hook

- **Pertanyaan absurd:**
“Kalau bumi muter lebih cepat 2x lipat, apa yang bakal terjadi?”
 - **Fakta mind-blowing:**
“Tahukah kamu, dalam 1 menit, tubuh kita bikin 300 juta sel baru?”
 - **Cerita mini:**
2–3 kalimat tentang pengalaman pribadi atau kejadian lucu yang nyambung sama materi.
(*Chip & Dan Heath di “Made to Stick” nyebut ini sebagai ‘unexpected element’ buat narik perhatian.*)
-

2. Tunjukkan Antusiasme Sejak Awal

- Nada suara naik 10% lebih energik dari biasa.
 - Senyum tulus (bukan senyum formal ala foto KTP).
 - Gerakan tubuh terbuka — jangan nyempil di pojokan papan tulis.
-

3. Kasih “Why” Sebelum “What”

- Dalam 1–2 kalimat, jelasin kenapa materi ini penting buat mereka.
Contoh:
“Kalau lo ngerti konsep ini, lo bisa jawab soal UN yang nilainya setara 10% total

ujian. Kalau nggak ngerti... ya siap-siap remedial.”

4. Bikin Murid Ikut Terlibat

- Ajak mereka jawab cepat atau angkat tangan.
 - Contoh:
“Siapa yang pernah ngalamin ini? Angkat tangan.”
 - Gunanya biar kelas langsung interaktif dari awal, bukan pas udah setengah ngantuk.
-

14.2 Studi Perbandingan Pembukaan yang Gagal & Sukses

Kadang bedanya cuma di nada suara, pilihan kata, atau urutan kalimat... tapi efeknya kayak siang dan malam.

Gue kasih dua skenario, lo nilai sendiri mana yang bikin murid melek dan mana yang bikin mereka mendadak jadi pelukis doodle di buku catatan.

Skenario 1 – Pembukaan Gagal

Guru: (Nada datar, lihat catatan)

“Selamat pagi. Hari ini kita akan mempelajari Bab 4 tentang sistem pernapasan manusia. Silakan buka buku halaman 73.”

Reaksi Murid:

- 20% langsung buka buku (anak rajin langganan).
- 50% mulai nulis judul sambil ngobrol pelan.
- 30% nyari posisi tidur strategis.

Masalah:

- Ggak ada *hook* → murid nggak terpicu rasa ingin tahu.

- Nada monoton → sinyal “ini akan membosankan”.
- Nggak ada konteks kenapa materi ini penting.

Skenario 2 – Pembukaan Sukses

Guru: (Nada energik, senyum, jalan ke tengah kelas)

“Lo pernah nggak, lagi makan, terus ketelen biji cabe... dan tiba-tiba batuk nggak karuan? Nah, itu artinya sistem pernapasan lo lagi aktif mode ‘darurat’.” *(Pause 2 detik)*

“Sekarang gue mau tunjukkan kenapa sistem ini bukan cuma nyelametin lo dari biji cabe, tapi juga bisa jadi kunci lo bertahan hidup.”

Reaksi Murid:

- 70% langsung ngelirik ke guru & senyum.
- 20% angkat tangan mau cerita pengalaman.
- 10% masih mikir kenapa guru bawa-bawa cabe.

Kunci Sukses:

- *Hook* relevan + absurd = perhatian langsung ke-lock.
- Nada energik + senyum = bikin suasana aman & akrab.
- “Why” sebelum materi = bikin murid ngerti manfaatnya.

Perbandingan Singkat

Elemen	Pembukaan Gagal	Pembukaan Sukses
Nada Suara	Monoton	Variatif & energik
Hook	Tidak ada	Cerita absurd relevan
Alasan (Why)	Tidak dijelaskan	Dijelaskan sebelum materi
Interaksi Murid	Rendah	Tinggi, partisipasi spontan
Efek 30 Detik	Dingin kayak kulkas	Hangat & bikin penasaran

BAB 15 – Cheat Sheet Seumur Karier

15.1 Ringkasan 15 Jurus dalam 1 Halaman



Ultimate ACTION KIT – Quick Grab Version

(Cetak, laminating, taruh di meja kelas. Kayak senjata rahasia, tapi halal.)

1. Kenapa Lo Butuh ACTION KIT Ini

- Bedain konsep vs eksekusi.
 - Quick win pertama = bikin 1 perubahan kecil besok.
-

2. Roadmap 30 Hari Ngajar ala TikTok

- Awareness → Hook → Engage → Sustain.
 - Checklist mingguan & evaluasi singkat.
-

3. Script Pembuka Kelas

- Format H.O.O.K: Hook – Observe – Offer – Keep.
 - 50+ kalimat siap pakai.
-

4. Format Slide Anti Ngantuk

- Curiosity → Answer → Relief.
 - 10 pola slide siap pakai.
-

5. Pattern Interrupt

- Ganti posisi, pertanyaan absurd, cerita 1 menit.

6. Story Bank

- 25 cerita absurd tapi nyambung materi.
- Modifikasi sesuai audiens.

7. Teknik NLP Aman

- Pacing-Leading, Reframing, You Language.

8. Studi Kasus

- Analisis guru sukses → copy faktor kuncinya.

9. Troubleshooting Kelas

- Problem → Possible Cause → Fix.
- Script buat murid cuek.

10. Gamifikasi Belajar

- 5 mini game, leaderboard kreatif, reward non-uang.

11. Emotional Teaching Habits

- Ritual 3 menit, safe signal 5 menit pertama.

12. Bahasa Tubuh & Nada Suara

- 7 gesture, teknik vokal, tempo & jeda.
-

13. Metrik Sukses Zaman Now

- Ukur engagement dari mata, ekspresi, energi.
-

14. 30 Detik Pertama

- Hook → Antusiasme → Why → Interaksi.
-

15. Cheat Sheet

- Ringkasan ini = toolkit instan.
 - *Catatan:* Kalau semua gagal, kasih snack. Murid akan selalu inget guru yang traktir.
😊
-

15.2 Checklist Pra-Kelas, Saat Kelas, Pasca-Kelas

📌 Pra-Kelas (Persiapan)

- ☒ Cek materi hari ini (baca ulang poin penting).
 - ☒ Siapin hook pembuka (pertanyaan, fakta, cerita).
 - ☒ Atur posisi ruang & alat bantu (slide, spidol, proyektor).
 - ☒ Mood check: 2–3 menit ritual tenangin diri.
 - ☒ Senyum sebelum masuk kelas (ya kali ngajar dengan muka kayak lagi ditilang).
-

📌 Saat Kelas (Eksekusi)

-  30 detik pertama = Hook → Antusiasme → Why.
 -  Gunakan 1–2 gesture & variasi tempo suara.
 -  Libatkan murid setiap 5–10 menit (pertanyaan, mini game, diskusi).
 -  Pantau reaksi non-verbal (mata, postur, ekspresi).
 -  Ringkas poin penting sebelum transisi topik.
-

Pasca-Kelas (Follow-Up)

-  Catat insight: materi mana yang lancar & mana yang macet.
 -  Simpan respon murid yang unik/absurd (bisa jadi hook lain kali).
 -  Update story bank & pattern interrupt.
 -  Evaluasi 1 hal yang mau diperbaiki di kelas berikutnya.
 -  Kirim follow-up singkat (WA grup/Google Classroom) buat jaga ingatan mereka.
-

15.3 Tantangan “30 Hari Ngajar Nagih”

Tujuan:

Bikin murid kangen kelas lo, bukan kangen jam kosong.

Aturannya simpel:

1. **Pilih 1 jurus per hari** dari 15 bab yang udah lo pelajari.
2. **Catat reaksi murid** → senyum, antusias, respon unik, atau malah ngelamun.
3. **Ganti jurus tiap hari**, jangan ngulang di hari berturut-turut.
4. **Evaluasi tiap minggu** → jurus mana yang paling “nyantol” di kelas lo.
5. **Ulang jurus terbaik** di minggu berikutnya tapi modifikasi sedikit biar tetap segar.

Contoh Jadwal Mingguan:

- **Hari 1:** Hook absurd di pembukaan.
- **Hari 2:** Story Bank – cerita lucu yang nyambung materi.
- **Hari 3:** Pattern Interrupt – ganti posisi ngajar.
- **Hari 4:** Safe signal di 5 menit pertama.
- **Hari 5:** Gamifikasi mini quiz.
- **Hari 6:** Gesture “Pause & Look” + variasi nada.
- **Hari 7:** Evaluasi & istirahat (ya kali lo ngajar full mode ninja terus).