



TEKS HUMOR DALAM WATTPAD SEBAGAI BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ani Rufiah¹⁾, Agus Budi Wahyudi²⁾

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
email: a310170179@student.ums.ac.id

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
email: abw186@ums.ac.id

DOI: [10.23917/kls.v7i1.16361](https://doi.org/10.23917/kls.v7i1.16361)

Received: November 20th, 2021. Revised: June 15th, 2022. Accepted: June 15th, 2022
Available Online: June 20th, 2022. Published Regularly: June 30th, 2022

Abstract

Humor provides a positive side in the form of a more pleasant atmosphere and causes laughter. This study aims to (1) describe humorous texts in Wattpad (2) use humorous texts as teaching materials for Indonesian language learning. The data used in this research is humor text in Wattpad. While the data sources used in this study are 8 (eight) Wattpads containing humorous texts. The data collection used in this research is the method of observing and recording. The data analysis technique related to this research uses the pragmatic equivalent and referential equivalent method with the determining element sorting technique. The validity of the data in the study used theoretical triangulation. The results of this study (1) types of humorous texts include social humor, romantic humor, family humor, and educational humor, and (2) Humor texts in Wattpad are used as teaching materials in learning Indonesian in SMA class X according to the 2013 Curriculum. That is, humor can liven up an exciting atmosphere, make it a means of entertainment, not tense and can help build good feelings between students and teachers.

Keywords: *humorous text, Wattpad, teaching materials*

Abstrak

Humor memberikan sisi positif berupa suasana yang lebih menyenangkan dan menimbulkan gelak tawa. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan teks humor dalam *Wattpad* (2) pemanfaatan teks humor sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks humor dalam *Wattpad*. Sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 8 (delapan) *Wattpad* yang mengandung teks humor. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan catat. Teknik analisis data terkait penelitian ini menggunakan metode padan pragmatis dan padan referensial dengan teknik pilah unsur penentu. Keabsahan data dalam penelitian menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian ini (1) jenis teks humor meliputi humor sosial, humor percintaan, humor keluarga, dan humor pendidikan, dan (2) Teks humor dalam *Wattpad* dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMA kelas X sesuai Kurikulum 2013. Hal tersebut, humor dapat menghidupkan suasana yang seru, menjadikan sarana hiburan, tidak tegang dan bisa membantu membangun perasaan yang baik antara siswa dan guru.

Kata kunci: teks humor, *Wattpad*, bahan ajar

How to Cite: Rufiah, A. & Wahyudi, A. B. (2022). Teks Humor dalam *Wattpad* sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, Vol.7(1),pp.54-69

Corresponding Author:

Ani Rufiah, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Email: a310170179@student.ums.ac.id

1. Pendahuluan

Penciptaan teks humor *Wattpad* berfaedah. Humor bersifat mendidik, memiliki nilai karakter, di samping itu bisa menciptakan pola pikir yang segar dan menyenangkan. Humor diciptakan baik disengaja maupun tidak disengaja yang memberikan efek kelucuan guna mencairkan situasi. Adanya humor memberikan ketertarikan yang menimbulkan komunikasi yang menyenangkan dengan menyisipkan humor.

Humor memperhatikan konteks, artinya sesuai dengan situasi dan makna, agar suasana lucu yang ditimbulkan bersifat positif itu membangkitkan sesuatu dalam hal baik. Humor yang ditulis mengundang kelucuan dan menghibur pembaca. Humor dikemas dalam bentuk yang unik dan terkesan santai agar pembaca merasa tidak tegang, tidak bosan, dan tidak jenuh. Dengan demikian eksistensi humor sangat penting sebagai sarana hiburan.

“Kamu suka makan apa?”, tanya Rafly. “Apa aja saya makan Pak”, jawab Dira jujur. “Batu pun kamu makan?”, tanya Pak Rafly dengan wajah datarnya. “Ya enggak lah pak”, jawab Dira. “Ya saya kira kamu suka batu. Katanya apa saja di makan?” ujar pak Rafly. (Dosen, Selalu Benar, Maelaniaaa, Part 3).

Kualitas humor diukur dengan (a) menyenangkan pembaca, (b) melahirkan rileksasi pembaca, dan (c) memiliki selera humor yang bagus. Penyampaian informasi melalui wujud humor dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang menetralkan tekanan atau ketegangan. Penyampaian informasi inipun juga menetralkan sindiran atau kritikan tidak terasa. Di tengah-tengah aktivitas pembelajaran, banyak menyita konsentrasi peserta didik sehingga memerlukan humor guna menghilangkan rasa penat. Humor juga dapat meningkatkan hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik (Fitri, 2018:2).

Wattpad termasuk sumber untuk menyalurkan bakat khususnya peserta didik dalam kemampuan menulis dan membaca dengan berbagai genre antara lain: penggemar humor, puisi, fantasi, roman, horor, cerita pendek, spiritual, fantasi, fiksi penggemar, fiksi sejarah, fiksi ilmiah, fiksi umum, fiksi remaja, getaran, chicklit, laga, petualangan, misteri, klasik, non-fiksi, manusia serigala, vampir, paranormal, dan roman. Genre yang terdapat pada *Wattpad* masing-masing mengandung humor atau lelucon yang membuat pembaca tertawa.

Humor atau lelucon digunakan untuk menghibur diri sendiri atau orang lain. Menurut Wijana (dalam Fatonah, 2017:2) humor merupakan dorongan verbal dan/atau visual yang secara impulsif

yang ditujukan dapat memberikan ekspresi bahagia bagi pematiknya. Boerman-Cornell (dalam Rashid, 2016:157) menyatakan tiga fungsi humor (a) humor dari segi psikologi, humor berfungsi sebagai menyehatkan seseorang, meredakan kemarahan, dan menjaga tekanan atau *stress*; (b) humor dari segi sosial, humor berfungsi merekatkan hubungan dan menambah komunikasi sosial antar individu; dan (c) humor dari segi komunikasi, humor berfungsi mempererat hubungan untuk menyampaikan informasi yang menarik kepada pematiknya. Selain fungsi, humor mempunyai manfaat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Darmansyah (dalam Jatiyasa, 2019:69) humor memiliki manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut. (1) humor membantu mengurangi stres; (2) humor memudahkan komunikasi dan interaksi; (3) humor pemikat perhatian siswa; (4) humor membantu mengendalikan keadaan psikologi dalam belajar; dan (5) humor membantu menetralkan ketegangan di dalam kelas.

Hal terpenting dalam humor adalah lucu dan tidak lucu (Sudarmo, dalam Susanti, 2021:2). Humor memiliki fungsi yaitu pendidikan, protes sosial, dan sebagai sarana hiburan. Humor dapat tercapai apabila pembaca menertawakan cerita yang disajikan oleh penulis (Colletta, dalam Susanti, 2021:2). Istiningtyas (2014:38) kata humor digunakan untuk menyebut: (1) penciptaan dan persepsi humor melibatkan proses kognitif yang lucu (berhumor atau merasakan humor); (2) perasaan gembira yang terhubung dengannya; (3) sebuah karakteristik kepribadian yang cenderung inkongruens atau kemampuan membuat tertawa dan lelucon disebut orang humoris); dan (4) sebuah dorongan atau rangsangan yang lucu (misalnya gambar komikal, film komedi, lelucon, sebagainya yang berkategori tentang humor).

Humor memiliki sifat ketidakeksplisititan, akibatnya pembaca yang membaca humor kurang memahami maupun tidak mengetahui letak kelucuan sehingga tidak tertawa dan menangkap lucunya dimana. Semakin mudah seseorang mengetahui hal-hal lucu, maka semakin tinggi pula selera humor orang tersebut. Bagaimanapun humor terjadi tidak sederhana, yang berawal dari pikiran pembaca untuk peka terhadap hal-hal lucu, dan timbul perasaan yang menggelitik.

Wattpad merupakan situs komunikasi online bagi penulis dan pembaca yang termasuk salah satu *platform* aplikasi (Aulia, dalam Lifiani, 2019:142). Artinya, melalui *Wattpad* ini, informasi dalam cakupan dunia satra bagi pengguna untuk menulis dan membaca. *Wattpad* dapat diakses melalui aplikasi seluler dan *web*, dimana pembaca dapat mengomentari atau menanggapi di margin dan terlibat dalam diskusi dengan pembaca lain yang berkomentar sebelumnya (Rebora, 2018:20). *Wattpad* ialah salah satu tempat *online* yang diakses penyuka menulis, baik itu puisi, cerita pendek, cerita bersambung, dan artikel. *Wattpad* didirikan Allan Lau dan Ivan Yuen di Toronto, Kanada dan diresmikan pada tahun 2006 (Putri, 2019:60). Menurut Cohn (dalam Bakar, 2019:40) *Wattpad* menjadikan pembacaan kreatif yang bermula memperoleh tempat di kalangan pembaca. Pengguna bisa membaca genre yang disukai. Aplikasi diminati kalangan penulis awal

yang ingin masuk dalam bidang penulisan.

Wattpad digunakan untuk menyampaikan gagasan dan pikiran penulis yang dapat menghidur pembaca. Pembaca bisa menilai dengan memberi bintang saat membaca dalam setiap bagian-bagian genre yang ingin dibaca. Dari penilaian yang diberikan, bisa diketahui bahwa genre tersebut disukai maupun digemari oleh pembaca-pembaca. Cerita maupun teks humor yang dibaca juga bisa ditambahkan dalam bagian perpustakaan yang ada di aplikasi *Wattpad* untuk sewaktu-waktu ingin dibawa dilain hari.

Perkembangan pengguna *Wattpad* memberikan peluang bagi penulis untuk menggalakkan tawaran aplikasi yang *Go Premium* yang artinya penulis bisa mendapatkan hasil finansial dari cerita berbayar dengan cara pembaca memberikan koin sesuai yang telah ditetapkan penulis. Selain cerita berbayar, ada juga cerita yang tidak berbayar atau gratis sehingga pembaca dengan mudah mengakses cerita tanpa membayar.

Penyimpangan maksim dilakukan penutur karena melanggar proses komunikasi yaitu prinsip kerja sama pertuturan. Prinsip-prinsip dasar bertutur dalam pragmatik antara lain prinsip kerja sama dan prinsip kesantunan atau prinsip sopan-santun (Grice dalam Prayitno, 2017:71-72).

Grice (dalam Prayitno, 2017:72) menyatakan bahwa dalam berkomunikasi, penutur harus melaksanakan prinsip kerja sama dengan mengikuti empat maksim, yaitu: (1) maksim kuantitas, artinya bertutur sesuai kebenaran informasi dan jangan berlebihan; (2) maksim kualitas, artinya bertutur sesuai kecukupan informan; (3) maksim relevansi, artinya bertutur sesuai topik atau hal yang dibicarakan; dan (4) maksim cara, artinya bertutur dengan jelas, sesuai konteks, dan hindari ambiguitas.

Prinsip kesopansantunan ini menurut Leech (dalam Prayitno, 2017:74) ada beberapa maksim, yakni maksim kebijakan, maksim kerendahan hati, maksim penerimaan, maksim kesimpatian, maksim kemurahan, dan maksim kecocokan (lih Mey dan Wijana dalam Prayitno, 2017:74).

Sebuah percakapan dalam teks humor terjadi ditentukan oleh penutur dan lawan tutur yang menimbulkan prinsip kerja sama untuk sekedar bertukar informasi yang bersifat positif. Percakapan diterapkan untuk menyegarkan suasana yang memberikan kesan yang menyenangkan bagi pembaca humor. Bagaimana pun percakapan antara penutur dan lawan tutur mengacu pada pengaruh dan sebab terjadinya seseorang tertawa.

Penggunaan bahan ajar yang berupa semua alat yang digunakan pendidik untuk melakukan pembelajaran di ruang kelas guna mempermudah pemahaman peserta didik dalam materi dan belajar (Saputri, 2020:49). Bahan ajar adalah seperangkat bahan yang berupa alat, informasi, maupun teks yang diatur secara sistematis guna pencapaian kompetensi dasar pembelajaran (Meirisa, 2021:1685).

Pangarsa (dalam Pujawan, 2014:2) manfaat dari bahan ajar antara lain. (1) Pembelajaran yang efektif menggunakan bahan ajar agar mampu membangun komunikasi. (2) Tidak lagi sulit

dan bergantung pada buku teks. (3) Menggunakan referensi menjadikan bahan ajar lebih mudah dikembangkan. (4) Pengalaman dan pengetahuan dalam menulis bahan ajar menambah khazanah pendidik. (5) Bahan ajar diperoleh sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki salah satu kompetensi dasar membahas tentang humor. Kompetensi dasar yang membahas humor seringkali disangkutpautkan dengan mata pelajaran teks anekdot yang terdapat pada kelas X SMA sesuai KD 3.6 tentang menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. Teks anekdot mampu mengembangkan kompetensi membaca maupun menulis dan pengembangan karakter kontekstual pada anak.

Guru mampu menciptakan atau mencari contoh teks anekdot yang menyenangkan melalui *Wattpad*. Selain itu, penyampaian teks yang dilakukan oleh guru sesuai dengan kriteria teks anekdot yang mengandung kelucuan. Fatimah (dalam Budiaryawan, 2017:2) pembelajaran yang menyenangkan atau mengandung humor juga dapat meningkatkan daya ingat, meningkatkan interpretasi, dan memberi kesempatan siswa untuk meningkatkan pola pikir yang efektif.

Humor dalam teks anekdot berupa kelucuan atau kekonyolan dari tokoh yang ada dalam *Wattpad*. *Wattpad* memberikan kesempatan untuk merenungkan nilai membaca bagi kaum muda (Scolari dalam Permatasari, 2020:376). Scolari pada tahun 2020 juga menyatakan potensi utama platform dari sudut pandang pendidikan adalah, bahwa *Wattpad* membawa siswa lebih dekat dengan dunia membaca dan menulis melalui informal murni saluran berdasarkan hubungan *peer-to-peer*.

Cerita humor yang dikemas dalam teks anekdot bukan hanya sekedar hiburan semata, namun dengan adanya gaya yang lucu teks anekdot memberikan suatu bentuk ungkapan yang menyimpang dengan memberikan efek tawa atau lucu. Teks anekdot dapat menyampaikan hal-hal yang berupa sindiran, kritikan, dan saran yang didalamnya bersifat lucu guna mempermudah memberi masukan pesan yang disampaikan. Teks anekdot adalah sebuah teks yang disampaikan kepada orang lain yang memuat pengalaman atau pengetahuan seseorang yang tidak biasa untuk menghibur pembaca (Rahmayanti, 2015:4).

Pembelajaran yang menyenangkan dimana membuat kondisi dan suasana menjadi lebih baik dan terciptanya kegembiraan dan tidak membuat beban dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Dengan begitu, humor menjadi hal yang penting baik berupa lisan maupun non lisan seperti teks humor dikemas dalam teks anekdot.

Peneliti memilih untuk meneliti teks humor dalam *Wattpad* baik berupa dialog maupun narasi. *Wattpad* sebagai sumber bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia. Humor menjadi alat yang membantu membangun perasaan yang baik antara siswa dan guru. Jika cerita humor tersebut bisa didemonstrasikan oleh guru, maka siswa secara aktif mampu mengkomunikasikan pembelajaran yang berhasil di dalam kelas.

Penelitian terdahulu Pramulia (2021) judul "Humor Cerita Panji dalam Serat Kanda dan Cerita Djajakusuma." Hasil penelitian Pramulia adalah menyajikan temuan humor dalam dialog, peristiwa dan sikap tokoh. Anastasya (2013) judul "Teknik-teknik Humor dalam Program Komedi di Televisi Swasta Nasional Indonesia." Hasil penelitian Anastasya adalah teknik humor yang kategori *language* yaitu humor yang bersifat verbal, *action* yaitu humor yang bersifat fisik atau nonverbal, *logic* yang bersifat ideasional, dan *identity* yaitu humor yang bersifat eksistensial. Bal (2018) judul "Reading and Writing Experiences of Middle School Students in the Digital Age: *Wattpad* Sample." Hasil penelitian Bal adalah sebagian besar peserta didik memiliki persepsi negatif tentang membaca di sekolah. Kesimpulan serupa diambil dari hasil menulis di sekolah karena sebagian besar peserta didik merasa dibatasi dan di bawah tekanan selama proses menulis di sekolah. *Wattpad* dianggap sebagai tempat di mana para peserta didik dapat mengekspresikan diri mereka dengan nyaman. Sebaliknya, membaca di sekolah membangkitkan pengalaman negatif, seperti merasa berkewajiban, bosan, dan dibatasi, dan menganggap aktivitas itu tidak berarti. Secara keseluruhan, tidak ada hubungan yang ditemukan antara pengalaman membaca dan menulis di sekolah dan di luar sekolah.

Berdasarkan penelitian yang diungkapkan tersebut, maka penelitian tentang teks humor dalam *Wattpad* belum pernah dilakukan. *Wattpad* sebagai sumber baru di media sosial secara produktif menampilkan teks humor. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (a) teks humor dalam *Wattpad* dan (b) pemanfaatan teks humor sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mendeskripsikan teks humor dalam *Wattpad* yang alamiah, yang mendalam dan yang menekankan pada makna (Sugiono, 2015:15). Mendeskripsikan dalam konteks ini untuk menemukan penjelasan yang mengarah pada simpulan. Data penelitian ini berupa teks humor dalam *Wattpad*, sedangkan sumber data penelitian ini adalah cerita *Wattpad* yang mengandung teks humor (AnandaRyu, BirunyaLangit, Kzdh_14, Maelaniaaa, Palupiii07, dan Vvlopsii_). Pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dan catat. Menurut Sudaryanto (2018:203-206) metode simak merupakan kegiatan menyimak penggunaan bahasa, sedangkan teknik catat digunakan untuk mencatat teks humor. Peneliti menggunakan metode simak untuk menyimak membaca data teks humor. Menggunakan teknik catat untuk pencatatan dilakukan dalam data file.

Analisis data dimulai dengan menelaah data teks humor yang tersedia, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan, dokumentasi pribadi. Setelah dicatat, dipelajari, langkah selanjutnya yakni mendeskripsikan data yang dilakukan dengan metode padan pragmatis dan padan referensial. Metode padan, alat penentunya adalah kenyataan atau segala sesuatu (yang

bersifat luar bahasa) yang ditunjuk dalam bahasa (Sudaryanto, 2018:15-18). Metode padan pragmatis digunakan untuk mengidentifikasi konteks kelucuan, sedangkan dalam metode padan referensial terdapat teknik pilah unsur penentu yang jenis penentunya dipilah-pilah atau dipisahkan atau dibagi menjadi berbagai unsur. Keabsahan data dalam penelitian menggunakan triangulasi teori (Sahide, 2019:10). Peneliti menggunakan triangulasi teori atau dinamakan penjelasan banding bahwa hasil data dapat dibandingkan dengan teori yang relevan supaya hasilnya kompresensif dan menghindari bias individual peneliti dari temuan yang dihasilkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini (1) Jenis teks humor dalam *Wattpad* yaitu (i) humor sosial, (ii) humor percintaan, (iii) humor keluarga, dan (iv) humor pendidikan, dan (2) Teks humor dalam *Wattpad* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X Kurikulum 2013.

3.1 Jenis Teks Humor

3.1.1 Humor sosial

Humor sosial adalah kelucuan yang mengandung interaksi sosial antara lain pertemanan, persahabatan, tetangga, dan lain-lain. Sosial (KBBI online) adalah berkenaan dengan masyarakat.

(1) *Back to School, Palupiii07, Part 17*

Dinar masuk ke dalam warung. "Assalamualaikum bu." Dinar mendekati Ibu warung yang berdiri di depan estelase.

"Wa'alaikumsalam." dijawab sama Bu warung.

Dinar meraih tangan Ibunya, salim. "Dinar pamit sekolah dulu, ya Mak." lalu Dinar berbalik badan mau keluar warung.

Si Ibu warung cuma bengong sambil tersenyum.

Gila nih bocah. Mungkin itu yang dipikirkan Ibu warung.

"Dinar!" Lamera memperingati Dinar agar tidak main-main, padahal ia sendiri sudah tertawa ngakak. Antara malu mau kabur dan kocak. Dinar tertawa.

"Maaf Bu saya kira saya anak Ibu. Ternyata bukan." kata Dinar.

Si Ibu cuma ketawa. "Saya mau beli obat tidur dong."

"Hah? Apaan? Obat Tidur?" tanya Ibu warung.

Dikiranya salah dengar, "Apasih Nar?! Mana ada yang jual obat tidur di warung!" Lamera angkat bicara.

"Obat tidur apaan dek?" tanya Ibu warung.

"Komik OBH bu."

"Kok komik OBH obat tidur?"

"Soalnya kalo habis minum komik langsung ngantuk, tidur deh."

Lamera dan Ibu warung tertawa. Malu, malu banget jalan sama Dinar. Lupa pakai masker lagi.

"Makasih Bu." kata Dinar setelah dapat obat.

Konteks dalam teks humor tersebut adalah Dinar membeli obat tidur di warung karena ibu warung tidak paham. Ternyata obat tidur itu obat OBH karena selesai minum obat OBH langsung ngantuk dan tidur. Yang sebenarnya obat OBH untuk meredakan batuk berdahak dan meredakan flu. Letak kelucuan tersebut saat Dinar membeli obat tidur yang ternyata obat OBH. Letak humor sosial tersebut adalah interaksi dengan masyarakat yaitu antara Ibu warung dengan Dinar dan Lamera yang membeli obat tidur.

(2) *Ayo Putus, AnandaRyu, Part 10*

Berjalan ke seberang, Selatan menemukan satu gerobak. Cowok itu menghampiri, menepuk bahu si Abang. "Bang bakso ya?"

"Bukan, saya manusia."

"Abang tukang bakso ya?"

"Kok tau?"

"Ini kan ada tulisannya di grobak," seru Selatan sabar.

"Oh iya. Mau beli berapa?" Tanya si Abang kemudian.

"Nyapa doang biar dikira gak sombong."

Gini amat nyari duit, batin Abang bakso.

Selatan tertawa. Mampus kau Bang dikerjain balik setan.

"Beli 5 bungkus Bang!"

"Siap!"

Konteks teks humor tersebut adalah pertama, "Bang bakso ya?" pertanyaan yang diucapkan seperti menanyakan apakah tukang bakso itu adalah bakso. Kedua, "Abang tukang bakso ya?" pertanyaan tersebut biasanya digunakan untuk menggombal yang diiringi jawaban kok tau? Ketiga, mengerjai tukang bakso dengan alibi tidak membeli tapi menyapa tukang bakso agar tidak dikira sombong. Letak kelucuan tersebut adalah Selatan yang mengajukan pertanyaan yang ambigu kepada tukang bakso, mengajukan pertanyaan kepada tukang bakso seperti mau menggombal, dan mengerjai tukang bakso. Letak humor sosial tersebut adalah interaksi antara abang si tukang bakso dengan Selatan yang membeli bakso.

3.1.2 Humor Percintaan

Humor percintaan adalah kelucuan yang mengandung percakapan yang dilakukan oleh seseorang saat menjalin hubungan kasih sayang (pacaran). Percintaan (KBBI *online*) adalah perihal berkasih-kasih anantara laki-laki dan perempuan.

(3) *Ayo Putus, AnandaRyu, Part 10*

Alma menjadi. "Brian! Brian! Brian! Brian! Brian-".

"Jing!" Lanjut Selatan. Membuat jarak, menyorot Alma datar.

Komentator Angga angkat bicara. "Gengs disini gue jelas ngeliat bakal ada perang dunia ke lima!"

"Kita putus!"

Alma balas menatap. Tak kalah dingin. "Yaudah!"

"Lo bakal nyesel!"

"Gak akan!"

"Oke!"

"Oke!"

Selatan berdehem. "Serius mau putus?" Alma menggeleng lucu. "Nggak."

"Tambah tiga hari lagi gimana, yang?"

"Boleh."

Angga bersenandung. "Diobok-obok airnya diobok-obok, kok orang-orang pada murni goblok-goblok!"

Konteks teks humor tersebut adalah Selatan (pacar Alma) mengucapkan kata *putus* untuk mengakhiri hubungan berpacaran tanpa disangka Alma mengiyakan, tetapi tidak jadi putus justru menambah masa pacarannya selama tiga hari. Letak kelucuan tersebut Selatan mengucapkan kata putus untuk mengakhiri hubungan berpacaran tetapi ujung-ujungnya tidak jadi mengakhiri hubungan mereka. Letak humor percintaan tersebut adalah terdapat kata *putus* dalam percakapan. Kata *putus* tersebut bermaksud adanya hubungan kekasih (pacaran) antara Selatan dengan Alma.

(4) *Ayo Putus, AnandaRyu, Part 10*

Selatan

Al [singkatan panggilan dari nama Alma]

Almaa [penegasan memanggil Alma]

Yangg ih [penegasan kembali dengan memanggil yang, singkatan dari sayang]

Alma

Diem!

Tiap hari nge chat gue mulu gak bosen apa?

Selatan

Mau tau gak kenapa tiap hari gue nge chat lo?

Ya karna lagi gabut lah

Yakali gue kangen sama lo

Alma

Mau tau gak kenapa tiap hari gue balesin chat lo?

Ya karna lagi gabut lah

Yakali gue kangen sama lo

Selatan

Plagiat!

Konteks teks humor tersebut adalah percakapan Selatan dengan Alma melalui pesan online yang berisi Alma (pacar Selatan) menirukan kalimat yang ditulis Selatan tentang mengapa Selatan nge-chat Alma justru jawabannya karena gabut dan tidak mungkin karena kangen. Letak kelucuan tersebut Alma menirukan kalimat yang ditulis Selatan. Letak humor percintaan tersebut adalah kata yang. Kata *yang* tersebut menegaskan bahwa singkatan dari sayang. Sayang termasuk panggilan dalam hubungan kekasih (pacaran).

3.1.3 Humor Keluarga

Humor keluarga adalah kelucuan yang mengandung percakapan antar anggota keluarga meliputi sanak saudara maupun kerabat. Keluarga (KBBI *online*) adalah satuan kekerabatan yang sangat mendasar dalam masyarakat.

(5) *My Best Enemy, BirunyaLangit, Part 24*

"Siapa yang bikin kamu nangis?" tanya Lingga.

"Jangan dibahas, Bang. Zeva lagi berusaha ikhlas." Mata Zeva mulai berkaca-kaca.

Ahh, dua lelaki di hadapan Zeva tak suka melihat wanita terkasihnya sedih.

"Bilang sama Abang, siapa yang berani nyakitin kamu." Lingga menarik Zeva dalam dekapannya.

"Telkomsel ...," lirik Zeva.

"Ha?" Balas refleks kedua pria itu.

"HUAA ... Zeva kan udah bilang, jangan diingetin." Zeva menangis tersedu-sedu.

Lingga mengusap kepala Zeva. "Gimana ceritanya Telkomsel nyakitin kamu?"

"Lo ada hubungan sama anak pemilik kartu Telkomsel?" tanya Zidan.

"Bukan," balas Zeva. "Terus?" tanya Lingga dan Zidan bersamaan.

"S-semalem ... hiks.. Zeva abis ngisi pulsa 100k. Tapi gara-gara keasikan scroll TikTok, Zeva lupa, ternyata belum daftar pulsanya jadi kuota, mana data selulernya nyala terus narik pulsa Zeva sampai habis." Zeva sesegukan. "Sedih banget, HUAAA.."

"Ssyrrhuut."

"Numpang buang ingus, Bang."

Lingga mati-matian menahan kekesalannya. Jadi mata Zeva bengkak cuma karena pulsa? What the..

Konteks dalam teks humor tersebut adalah hal yang bisa dilakukan oleh seseorang, sudah beli pulsa tapi lupa didaftarkan menjadi paket kuota dan data seluler terus hidup, sehingga pulsanya ketarik sampai habis. Hal tersebut terjadi pada Zeva yang membuat tersakiti. Letak kelucuan tersebut adalah Telkomsel menyakiti Zeva. Letak humor keluarga tersebut adalah dalam tokoh genre *Wattpad* tersebut, Lingga merupakan abangnya Zeva. Abang sinonim dari kata kakak laki-laki dalam keluarga.

(6) Ayo Putus, AnandaRyu, Part 14

"Alma, Selatan gimana sekolahnya? Baik kan?" Dian bertanya. Menata minum dan camilan di meja.

Alma membantu. "Baik kok, Bun," jawab Alma setelah melirik Selatan lebih dulu.

"Selatan sekolahnya gimana? Lancar?"

"Lancar," jawab Alma lagi.

Lancar bolosnya, lancar masuk BK, lancar dihukum Pak Susanto, lanjut Alma dalam hati.

"Teladan lagi Bun." Tambah Selatan. Griffin berteriak senang di pundaknya.

Dian memutar mata malas. "Telat datang pulang duluan! Iya kan A?"

Cengiran kuda Selatan tampilkan.

Konteks teks humor tersebut adalah Selatan mengucapkan kata *teladan* saat ditanya bagaimana sekolahnya. Dian (Ibu Selatan) mengartikan kata teladan yaitu telat datang pulang duluan. Letak kelucuan tersebut pada kepanjangan kata *teladan*. Letak humor keluarga tersebut adalah Alma yang ditanya Dian tentang sekolah anaknya (Selatan).

3.1.4 Humor Pendidikan

Humor pendidikan adalah kelucuan yang mengandung percakapan tentang guru dengan peserta didik dan dosen dengan mahasiswa.

(7) *Indigo Bobrok, Kzdh_14, Part 16*

Semua siswa lalu mengantarkan tugas nya masing masing ke meja Buk Zaenap.

"Aurel." ujar buk Zaenap sambil berteriak.

"Ada apa sih Buk?" tanya Aurel.

"Kamu ini bagaimana kenapa seperti ini??" tanya Ibu Zaenap balik.

"Seperti apa Buk saya malah lebihin fotokopinya" jawab Aurel.

"Kamu maju sini" perintah Buk Zaenap.

Aurel lalu maju ke depan.

"Ini kenapa kamu malah fotokopi kopi?!" tanya Ibu Zaenap.

"Kan lbh kemarin minta foto kopi yah saya foto kopi lah ada kopi cappucino, torabika, kopi susu, kopi jahe, lengkap loh buk" ujar Aurel.

Seisi kelas pun tertawa karena ulah ajaib Aurel itu.

"Apaan sih kalian kan gw bener, apanya yg salah" ujar Aurel kesal.

"Makanya kalau Ibu jelaskan itu didengarkan, sekarang kamu berdiri sampai pulang sekolah" ujar ibu Zaenap.

"Ta-tapi Buk." Ujar Aurel. "Gak ada tapi tapian berdiri di sana, cepat!" perintah Buk Zaenap.

Konteks dalam teks humor tersebut adalah Aurel (peserta didik) yang mengumpulkan tugas fotokopi, tetapi justru mengumpulkan tugas fotokopi dengan gambar kopi seperti, kopi cappucino, kopi torabika, kopi susu, dan kopi jahe. Letak kelucuan tersebut adalah Aurel yang mengumpulkan tugas fotokopi kopi. Letak humor pendidikan tersebut adalah Aurel yang dipanggil Bu Zaenap (guru) untuk maju ke depan karena salah memfotokopi tugas.

(8) *My Husband is Dosen, Vvlopsi_, Part 37*

"Naura" ucap Al menyebutkan nama terakhir kertas yang ada di tangannya.

Naura berjalan mendekati Al dengan tatapan sendu, ia yakin nilainya anjlok dan juga karena perutnya yang sudah lapar meminta di isi.

"Istirahat kamu ke ruangan saya" ucap Al saat Naura hendak mengambil kertas ulangannya Naura hanya mengangguk sebagai jawaban kemudian kembali menuju bangkunya

"Pak ini nilai saya ga kekecilan," protes Sandi

"Nilai kamu kekecilan?" tanya Al menatap mahasiswanya itu

"Iya pak har -"

"Di zoom aja" ucap Al datar di akhiri tawa dari seluruh kelas.

Konteks dalam teks humor tersebut adalah Naura (mahasiswa) di panggil Pak Al (dosen) kedepan untuk mengambil nilai ulangan. Naura protes karena nilainya kekecilan, lalu Pak Al menyuruh untuk di *zoom* saja. Letak kelucuan tersebut adalah nilai yang kekecilan, di *zoom* saja. Maksud kekecilan di konteks teks humor tersebut adalah nilainya yang sedikit, sedangkan *zoom* adalah dibesarkan. Letak humor pendidikan tersebut adalah Naura yang mengambil kertas nilai ulangannya dan Sandi yang protes tentang nilainya.

3.2 Teks Humor dalam *Wattpad* dapat Dimanfaatkan sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X

Teks humor dalam *Wattpad* dapat dijadikan bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia di SMA/MA kelas X pada Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD) 3.6 yaitu menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. Bahan ajar dapat mendukung adanya kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar guru memudahkan peserta didik untuk menjalankan kegiatan pembelajaran dan membantu pemahaman siswa pada materi yang disampaikan oleh guru. Bahan ajar dapat diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya teks humor yang ada di dalam *Wattpad*.

3.2.1 Pembahasan

Hasil penelitian jenis humor yaitu humor sosial; humor percintaan; humor keluarga; dan humor pendidikan. Hasil jenis humor sejalan dengan penelitian Latifah (2015) yaitu humor percintaan, humor keluarga (humor rumah tangga), dan humor pendidikan (humor mahasiswa, dan humor profesi). Sedangkan humor sosial dipadankan dengan humor pencuri, humor tukang becak, dan humor dagang. Hasil jenis humor dari penelitian Aswadi (2016) dipadankan dengan humor sosial yaitu humor agama, humor seks, humor permainan kata, humor ejekan, humor sindiran, dan humor plesetan. Selain itu, hasil jenis humor sejalan dengan penelitian Permata (2014) yaitu humor pendidikan, humor keluarga (humor rumah tangga). Sedangkan humor sosial dipadankan humor seksual, humor politik, dan humor etnis.

Fungsi humor dalam penelitian Suaib (2019) adalah ujaran atau dialog-dialog dalam ILK (Indonesia Lawak Klub) yang mengandung implikatur berfungsi sebagai alat untuk memperbaiki situasi tegang dan kaku. Sejalan dengan penelitian Hasanah (2021) fungsi humor adalah gungsi penghibur, fungsi memengaruhi, mengkritik, memberi motivasi, dan fungsi memberi informasi. Hasil penelitian Sulistyowati (2019) fungsi humor meliputi gungsi hiburan, fungsi menyampaikan pesan, fungsi toleransi, fungsi memahami soal pelik, fungsi sindiran, dan fungsi kritik. Selain itu, Apsari (2020) hasil penelitian adalah memberikan efek tertawa (komedi) kepada pembacanya.

Hasil penelitian teks humor dalam *Wattpad* dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/MA kelas X pada materi pembelajaran tentang teks anekdot. Berdasarkan hasil penelitian tersebut sejalan dengan Wibisono (2020) sejalan dengan teks humor

dalam *Wattpad* dipadankan dengan ketertarikan antara teknik permainan bahasa humor pada Sadana Agung yang menggunakan Kompetensi Dasar tentang teks anekdot sebagai materi ajar di SMA kelas X. Selain itu, hasil penelitian Fatonah (2017) sejalan dengan teks humor dalam *Wattpad* dapat dipadankan dengan permainan bahasa dalam wacana humor pada akun meme comic Indonesia di Instagram yang mana contoh pembelajaran teks anekdot dan diimplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat diperoleh simpulan sebagai berikut. Humor dapat menghidupkan suasana yang seru, menjadikan sarana hiburan, dan tidak tegang. Teks humor dalam *Wattpad* antara lain, (1) humor social yang mengandung interaksi antar sosial, (2) humor percintaan yang mengandung percakapan antar seseorang dalam menjalin hubungan kasih sayang (pacaran), (3) humor keluarga yang mengandung percakapan antar anggota keluarga maupun kerabat, dan (4) humor pendidikan yang mengandung percakapan tentang guru dengan peserta didik dan dosen dengan mahasiswa. Teks humor dalam *Wattpad* dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia di SMA/MA kelas X sesuai Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 3.6 menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. Hal tersebut, bisa membantu membangun perasaan yang baik antara siswa dan guru.

5. Daftar Pustaka

- Anastasya, S. (2013). Teknik-teknik Humor dalam Program Komedi di Televisi Swasta Nasional Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(1), 1-11. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/88>.
- Apsari, D. T. N. (2020). Analisis Wacana Humor pada Novel Manusia Setengah Salmon Karya Raditya Dika. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, 4(1), 312-320. <https://doi.org/10.22219/v4i1.3693>.
- Aswadi, D. (2016). Humor dalam Cerita Si Palui. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(1), 81-91. <http://www.jbsp.ulm.ac.id/index.php/jbsb/article/view/8>.
- Bakar, M. S. A., & Ayub, N. S. (2012). Peranan, Pengaruh dan Potensi *Wattpad* terhadap Budaya Membaca Novel di Kalangan Rakyat Malaysia. *e- Academia Journal*, 8(1), 39-54. <https://doi.org/10.24191/e-aj.v8i1.6665>.
- Bal, M. (2018). Reading and Writing Experiences of Middle School Students in the Digital Age: *Wattpad* Sample. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(2), 89-100. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.2p.89and>.
- Budiaryawan, D.P., Sriasih, S.A.P. & Utama, I.D.G.B. (2017). Pembelajaran Teks Anekdot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 2 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 6(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpbs.v6i1.9377>.

- Fatonah, N., Sumarti, S., & Riadi, B. (2017). Permainan Bahasa Wacana Humor Akun Meme Comic Indonesia di Instagram serta Implikasinya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 5(1), 1-12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/view/14038>.
- Fitri, R. H., Hamka L., Saenab, S. (2018). Keefektifan Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Humor pada Materi Gentika terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.35580/btl.v1i1.7487>.
- Hasanah, N., & Agussalim, A. (2021). Humor dalam Wacana Dakwah Islamiyah di Trans TV. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 76-82. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v2i2.21598>.
- Istiningtyas, L. (2014). Humor dalam Kajian Psikologi Islam. *Jurnal Ilmu Agama: Mengkaji Doktrin, Pemikiran, dan Fenomena Agama*, 15(1), 37-59. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/JIA/article/view/479>.
- Jatiyasa, I. W. (2019). Implementasi Humor dalam Pembelajaran di STKIP Agama Hindu Amlapura. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(1), 65-80. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/478>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Latifah, N. (2015). Kajian Humor pada Rubrik Wacan Guyon dalam Djaka Lodang Edisi Bulan Januari-Bulan Juni Tahun 2014. *ADITYA-Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa*, 7(2), 116-129. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/aditya/article/view/2421>.
- Lifiani, M., & Krismayani, I. (2019). Pemanfaatan *Wattpad* sebagai Aplikasi Self-Publishing Berbasis *Online* dalam Distribusi Informasi. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 141-150. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26803>.
- Meirisa, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar membaca Berorientasi Strategi PQ4R di Kelas VI SD. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1683-1690. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i8.326>.
- Permata, L. I. (2014). Kajian Humor pada Wacana Guyon dalam Majalah Djaka Lodang Edisi Juni-Desember Tahun 2013. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa*, 5(4), 17-24. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/aditya/article/view/1661>.
- Permatasari, I., Wijayanto, A., & Kristina, D. (2020). The Strengths and Weaknesses of Extensive Reading using *Wattpad*; Students' Perceptions. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 5(2), 373-387. <http://dx.doi.org/10.21462/ijefl.v5i2.292>.
- Pramulia, P. (2021). Humor Cerita Panji dalam Serat Kanda dan Cerita Djajakusuma. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i1.23135>.
- Prayitno, H. J. (2017). *Studi Pragmatik*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Pujawan, S. P. M., Martha, I. N., & Suandi, I. N. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teks Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 3(1), 1-12. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/1413.

- Putri, R. A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi *Wattpad* dalam Memotivasi Siswa untuk Menulis Cerita. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 58-65. <http://dx.doi.org/10.30596%2Finteraksi.v3i1.2697>.
- Rahmayanti, D., Martha, I. N., & Wisudariani, N. M. R. (2015). Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 di Kelas XA Akuntansi SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.23887/jipbs.v3i1.4765>.
- Rashid, S. N. M. A., & Rosly, N. S. (2016). Unsur Humor dalam Rancangan Televisyen Populer. *Jurnal Kesidang*, Jilid I, 154-172. <http://journal.kuim.edu.my/index.php/JK/article/view/120>.
- Rebora, S., & Pianzola, F. (2018). A New Research Programme for Reading Research: Analysing Comments in The Margins on *Wattpad*. *DigitCult-Scientific Journal on Digital Cultures*, 3(2), 19-36. <https://doi.org/10.4399/97888255181532>.
- Sahide, M. A. K. (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Sosial: Keahlian Minimum untuk Teknik Penulisan Ilmiah*. Makasar: Fakultas Kehutanan Universitas Hasanudin.
- Saputri, N., Azizah, I. N., & Hernisawati. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul dengan Pendekatan Discovery Learning pada Materi Himpunan. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 48-58. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.5594>.
- Suaib, E., Rafli, Z., & Muliastuti, L. (2019). Tipe dan Fungsi Humor dalam Acara Indonesia Lawak Klub di Trans 7. *Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(1), 123-136. <http://dx.doi.org/10.26499/madah.v10i1.893>.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati, E., & Fauzan, A. (2019). Aspek Humor dalam Syair Sastra Lisan Banjar Madihin. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 32-47. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.966>.
- Susanti, S., & Rahmawati, T. S. (2021). Humor dan Covid-19: Makna Pesan dalam Akun Instagram@ t_faturohman. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i1.1785>.
- Taufan, M., (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 23-32. <https://doi.org/10.31943/mathline.v3i1.82>.
- Wibisono, S., & Wirawati, D. (2020). Bahasa Humor Sadana Agung dalam *Stand Up Comedy* dan Kaitannya dengan Bahan Ajar Teks Anekdote. *Jurnal Lingua Susastra*, 1(2), 62-72. <https://doi.org/10.24036/lis.v1i2.9>.