

**ASPEK KEBAHASAAN DAN MUATAN NILAI KARAKTER
DALAM WACANA HUMOR *COVID-19* SERTA
IMPLEMENTASINYA SEBAGAI BAHAN AJAR**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata II
pada Jurusan Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Pascasarjana**

Oleh
CITA RARAS NINDYA PANGESTI
S200190010

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN
ASPEK KEBAHASAAN DAN MUATAN NILAI KARAKTER
DALAM WACANA HUMOR COVID-19 SERTA
IMPLEMENTASINYA SEBAGAI BAHAN AJAR

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

CITA RARAS NINDYA PANGESTI

S200190010

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Pembimbing I,



Prof. Dr. Markhamah, M.Hum
NIDN. 0014045801

Pembimbing II,





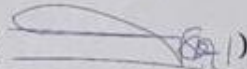
Dr. Laili Etika Rahmawati, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0622036001

HALAMAN PENGESAHAN
ASPEK KEBAHASAAN DAN MUATAN NILAI KARAKTER DALAM
WACANA HUMOR COVID-19 SERTA IMPLEMENTASINYA SEBAGAI
BAHAN AJAR

Oleh:
CITA RARAS NINDYA PANGESTI
NIM: S200190010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Program Magister
Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 7 April 2022

Dewan Penguji:

1. Prof. Dr. Markhamah, M.Hum.
(Ketua Dewan Penguji) ()
2. Dr. Laili Etika Rahmawati, S.Pd, M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji) ()
3. Dr. Atiqa Sabardila, M.Hum.
(Anggota II Dewan Penguji) ()


Dekan Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta

M. Farid Wajdi, M.M., Ph.D.
NIDN : 0605056601

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran atas pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Maret 2022

buat pernyataan,


Cita Raras Nindya Pangesti

S200190010

ASPEK KEBAHASAAN DAN MUATAN NILAI KARAKTER DALAM WACANA HUMOR *COVID-19* SERTA IMPLEMENTASINYA SEBAGAI BAHAN AJAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan aspek kebahasaan pada wacana humor bertema *Covid-19*, (2) menjabarkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam wacana humor bertema *Covid-19*, (3) mendeskripsikan implementasi hasil penelitian aspek kebahasaan sebagai bahan ajar teks anekdot kelas X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang menunjukkan wacana humor *Covid-19* yang terdapat dalam media sosial *Twitter*, *Facebook*, dan *Instagram*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi gambar yang berisi kalimat dalam wacana humor *Covid-19*, kemudian melakukan kegiatan mencatat kata atau kalimat dalam wacana humor *Covid-19*, terakhir yaitu mengelompokkan kata-kata atau kalimat yang berupa aspek kebahasaan bidang semantik serta muatan nilai pendidikan karakter dalam wacana humor *Covid-19*. Selanjutnya, mengimplementasikan data tersebut menjadi bahan ajar teks anekdot. Metode analisis data pada aspek kebahasaan wacana humor, menggunakan metode padan referensial, sedangkan untuk menganalisis muatan nilai pendidikan karakter yaitu melalui analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam wacana humor *Covid-19* mengandung aspek kebahasaan pada jenis makna yaitu makna gramatikal dan konotasi. Pada hubungan bentuk dan makna terdiri atas antonim, polisemi, dan homonimi. Permainan bunyi Bahasa wacana humor dalam penelitian ini memanfaatkan substitusi bunyi. Nilai pendidikan karakter dalam wacana humor *Covid-19* terdiri atas nilai kepedulian, cinta tanah air, kedisiplinan, religius dan kejujuran. Penelitian diimplementasikan dalam bentuk bahan ajar berupa modul teks anekdot Bahasa Indonesia kelas X SMA. Modul teks anekdot Bahasa Indonesia terdiri atas sampul, konten kata pengantar, peta konsep, daftar isi, petunjuk penggunaan, glosarium, tujuan belajar, materi singkat, latihan soal pada setiap akhir kegiatan pembelajaran, dan soal evaluasi. Adanya modul berbasis elektronik ini diharapkan menjadi sebuah solusi dalam mengembalikan semangat belajar siswa dan dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih mandiri.

Kata kunci: wacana humor, ambiguitas, *Covid-19*.

Abstract

This study aims to (1) describe the linguistic aspects of humor discourse with the theme *Covid-19*, (2) describe the values of character education in humor discourse with the theme *Covid-19*, (3) describe the implementation of the results of research on linguistic aspects as text teaching materials. class X anecdotes. This study uses a qualitative approach. The source of data used in this study is data that shows the humorous discourse of *Covid-19* contained in social media *Twitter*,

Facebook, and Instagram. The data collection technique in this study was carried out through documenting images containing sentences in the *Covid-19* humor discourse, then carrying out activities to record words or sentences in the *Covid-19* humor discourse, finally grouping words or sentences in the form of linguistic aspects in the semantic field and content. the value of character education in the *Covid-19* humor discourse. Furthermore, implementing the data into anecdotal text teaching materials. The data analysis method on the linguistic aspect of humor discourse uses the referential equivalent method, while analyzing the content of character education values is through content analysis. The results showed that the *Covid-19* humor discourse contained linguistic aspects in the type of meaning, namely grammatical meaning and connotation. The relationship of form and meaning consists of antonyms, polysemy, and homonymy. Sound game The language of humor in this study utilizes sound substitution. The value of character education in the *Covid-19* humor discourse consists of the values of caring, love for the homeland, discipline, religion and honesty. The research was implemented in the form of teaching materials in the form of Indonesian anecdotal text modules for class X SMA. The Indonesian anecdote text module consists of a cover, introductory content, concept map, table of contents, instructions for use, a glossary, learning objectives, short material, practice questions at the end of each learning activity, and evaluation questions. The existence of this electronic-based module is expected to be a solution in restoring students' enthusiasm for learning and being able to develop more independent learning.

Keywords: *humor discourse, ambiguity, Covid-19*

1. PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 dunia sedang mengalami fenomena pandemi *Covid-19* atau dikenal juga dengan sebutan koronavirus. Munculnya pandemi *Covid-19* di awal tahun 2020 berdampak buruk bagi industri di seluruh dunia (Pambayun, 2021). Seluruh negara melakukan berbagai upaya untuk menghentikan penyebaran virus ini.). Kebijakan pemerintah Indonesia dalam menyikapi wabah ini adalah dengan memberlakukan prinsip social distancing pada seluruh lapisan masyarakat, bahkan di beberapa kota besar di Indonesia diberlakukan pula PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) guna memutus rantai penyebaran virus ini (Setyorini, 2020). Bahkan tak jarang juga perusahaan-perusahaan yang memberlakukan *Kerja dari Rumah* atau *Work From Home (WFH)*. Kebijakan-kebijakan yang di terapkan oleh pemerintah dan perusahaan membuat masyarakat stres dan tegang. Situasi yang diakibatkan tidak keluar rumah dan ketakutan berlebihan akan virus ini, dapat membuat otot dan pikiran menjadi tegang.

Sejak pemerintah menerapkan kebijakan dalam penanggulangan virus *Covid-19*, munculah berbagai *meme* humor, spanduk yang bersifat humor, ataupun status dan *meme* yang ada di akun media sosial masyarakat. Banyak peneliti menghasilkan kolaborasi penelitian di media sosial sebagai objek pada masa era digital yang sedang mengalami perkembangan (Andriyani et al., 2021). Media sosial yang sering digunakan masyarakat adalah *Facebook*. Umpan *Facebook* menyajikan bukti informasi perilaku bagi mereka yang memilih untuk berkomunikasi secara aktif dan berperan dalam penyebaran informasi (Hashim et al., 2020).

Wacana menurut media penyampaiannya dibagi menjadi dua yaitu wacana lisan dan wacana tulis (Mulyana, 2005). Wacana menurut Wijana dan Rohmadi (2011:139) dapat direalisasikan menjadi bermacam-macam bentuk, salah satunya adalah wacana humor. Wacana humor adalah wacana yang terbentuk dari proses komunikasi yang tidak bonafid (*non-bonafide process of communication*). Wacana humor menjadi penting untuk diteliti, sebab dalam kehidupan sehari-hari hampir semua orang menghadapi situasi lucu, cerita lucu, bahkan pikiran lucu. Humor bisa membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan (Wijana, 2003:3).

Semenjak adanya pandemi, banyak ditemukan spanduk atau *meme* bertema *Covid-19* dengan dibalut humor. Spanduk humor virus *Covid-19* biasanya dipasang di sekitar gapura masuk suatu perumahan atau pedesaan. Hal tersebut memicu tawa orang sekitar maupun warga sosial media. Karena, wacana humor dalam spanduk maupun yang lain juga turut tersebar ke dalam dunia maya. Penciptaan cerita humor tersebut diharapkan dapat meminimalisasi ketegangan masyarakat di situasi pandemi.

Humor juga tidak bisa dipisahkan dari komunikasi yang dilakukan manusia. Keberadaan humor secara umum digunakan masyarakat sebagai sarana hiburan (Anam et al., 2020). Penciptaan cerita humor tersebut diharapkan dapat meminimalisasi ketegangan masyarakat di situasi pandemi. Penciptaan humor tidak hanya mementingkan tingkat kelucuan, tetapi harus mengandung kualitas yang baik, baik dari segi bahasa maupun nilai-nilai pendidikan karakter.

Penciptaan humor dari segi kebahasaan dengan memanfaatkan teknik dalam membangun humor salah satunya dengan memanfaatkan permainan makna, yang dalam hal ini merupakan fungsi dari kajian bidang Semantik. Penciptaan humor juga dapat memanfaatkan permainan bunyi melalui bentuk kemiripan bunyi atau bentuk dari dua atau lebih kata yang maknanya berbeda.

Penciptaan humor juga diharapkan dapat mengedukasi masyarakat akan pentingnya pendidikan karakter. Ihwal pendidikan karakter pada saat ini perlu mendapatkan contoh, tindakan, dan praktik-praktik, baik dari guru, dosen, maupun masyarakat. Hal itu perlu dilakukan karena nilai pendidikan karakter baru berhasil apabila terlaksana secara nyata (Kusmanto et al., 2020). Pendidikan karakter hendaknya diterapkan sedini mungkin pada masa keemasan anak, dengan menanamkan nilai dasar karakter yang kelak dimasa depan akan berguna (Triaristina & Mukhlis, 2019). Nilai-nilai pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari (Sabardila et al., 2021). Oleh karena itu, perlu adanya berbagai kerja sama dalam membangun anak-anak di masa pandemi supaya tetap memiliki karakter yang baik. Hal ini dikarenakan karakter merupakan nilai-nilai dalam diri seseorang yang unik dan baik yang direalisasikan dalam perilaku (Sabakti, 2018).

Berikut contoh teks humor yang mengandung muatan nilai karakter.

- (1) *Seorang nenek menerima BLT RP 600.000. Lalu dia tanya kepada petugas yang menyerahkan, Nenek : “Ini duit dari siapa?”, Petugas: “Ini bantuan Corona Nek”, Nenek: “Alhamdulillah, semoga Corona diberi umur panjang dan sehat selalu”*
- (2) *Buat kalian yang nimbun dan menaikkan harga masker, Jahanam is waiting for you brother.*
- (3) *Tapi tidak apa-apa untuk pertama kalinya kita semua jadi rajin bebersih diri seperti orang beriman. Jangan lupa cuci tangan.*

Penanaman nilai-nilai karakter salah satunya dapat diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Pengembangan Kurikulum menuntut perubahan paradigma dalam pembelajaran, salah satunya yaitu mencanangkan pembelajaran berbasis teks. Setiap teks memiliki struktur tersendiri yang satu sama lain berbeda. Struktur teks merupakan cerminan struktur berpikir. Dengan demikian, makin banyak jenis teks yang dikuasai siswa, makin

banyak pula struktur berpikir yang dapat digunakannya dalam kehidupan sosial dan akademiknya.

Buku teks atau bahan ajar dalam wujud buku dapat menjadi sarana belajar yang praktis karena mampu memfasilitasi siswa memahami setiap materi yang dituntut oleh kurikulum, baik secara terstruktur di kelas maupun secara mandiri di rumah. Pengembangan bahan ajar yang berbasis elektronik dan interaktif dibutuhkan dalam rangka memenuhi tantangan yang kian hari kian dinamis. Perubahan zaman yang tidak sistemik dan konsisten, mengharuskan guru, profesor, peneliti, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk terus berinovasi (Utami, 2020). Bahan ajar sebagai salah satu komponen pembelajaran hendaknya juga mampu menjadi wahana pendidikan karakter di sekolah. Bahan ajar harus memiliki tujuan yang mengarah pada pembentukan siswa yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur. Dalam konteks mengisi peran pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, wacana humor merupakan opsi yang tepat guna memediasi penanaman karakter melalui bahan ajar teks anekdot.

2. METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Strategi yang digunakan dalam yaitu studi dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah wacana humor tentang *Covid-19* yang terdapat dalam media sosial. Objek dalam penelitian ini adalah aspek kebahasaan, nilai pendidikan karakter, dan bahan ajar teks anekdot. Sumber data dalam penelitian ini yaitu media sosial *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, serta di internet mesin pencari *Google*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, simak dan catat. Menurut (Mahsun, 2014) teknik catat merupakan teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan diatas. Langkah-langkahnya dalam pengumpulan data yaitu 1) mendokumentasikan gambar yang berisi kalimat dalam wacana humor *Covid-19* yang terdapat dalam media sosial *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* 2) mencatat kata atau kalimat dalam wacana humor *Covid-19* 3) mengelompokkan kata-kata atau kalimat yang berupa aspek kebahasaan bentuk makna dan muatan

nilai pendidikan karakter dalam wacana Humor *Covid-19*. Uji validitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi teori, dan data. Analisis data penelitian ini menggunakan metode padan referensial (Sudaryanto, 2015). Metode padan referensial digunakan untuk menganalisis aspek kebahasaan bentuk makna yang terdapat dalam wacana humor *Covid-19*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis nilai pendidikan karakter menggunakan analisis isi (*Content Analysis*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Aspek Kebahasaan dalam Wacana Humor *Covid-19*

3.1.1 Jenis Makna

3.1.1.1 Makna Gramatikal



Gambar 1. Contoh Makna Gramatikal
(Sumber: Grup Facebook @meme Indonesia)
“Yang tidak memakai masker saya tenggelamkan”

Secara gramatikal makna yang terdapat pada slogan *Yang tidak memakai masker saya tenggelamkan* terdapat pada kata yang merupakan konjungsi subordinatif atributif yang menghubungkan kata atau klausa utama dan klausa penjelas. Kalimat *yang tidak memakai masker* memiliki klausa utama yaitu *tidak memakai masker*. Sedangkan klausa penjelasnya dilesapkan atau tidak dimunculkan dalam slogan tersebut. Kata yang memiliki makna gramatikal selanjutnya yakni kata *tenggelamkan* yang mengalami proses morfemis bentuk afiksasi sufiks dari kata dasar *tenggelam* kemudian mendapat akhiran *-kan* yang bermakna ‘sebabkan jadi’. Jadi kata *tenggelam* dalam kutipan data (3) “*yang tidak*

memakai masker saya tenggelamkan” memiliki makna gramatikal ‘sebabkan jadi tenggelam’.

Kutipan *yang tidak memakai masker saya tenggelamkan* sebenarnya merupakan plesetan dari salah satu *campaign* program Kementerian Kelautan dan Perikanan “Gemarikan” atau gemar makan ikan yang ditujukan kepada masyarakat dan disampaikan oleh Menteri Kelautan dan Perikanan, Ibu Susi Pudjiastuti. Adanya pandemi ini, masyarakat memiliki inisiasi menghubungkan dengan kewajiban pemakaian masker dengan slogan dari Menteri Kelautan dan Perikanan tersebut. Secara kontekstual kutipan kalimat dalam meme tersebut merupakan sebuah ajakan untuk memakai masker yang wajib dilakukan saat beraktivitas di masa pandemi. Hal itu penting untuk mencegah penularan virus corona. Manfaat penggunaan masker yang benar bisa melindungi diri sendiri dan juga orang lain dari penyebaran virus corona yang bisa terjadi melalui udara.

3.1.1.2 Makna Antonim



Gambar 2. Contoh Makna Antonim
(sumber:reddit.com)

“Corona mengakibatkan Ratusan kematian, kita balas dengan ribuan kelahiran”

Gambar (2) terdapat hubungan makna antonimi (perlawanan makna) kutub. Adanya hubungan perlawanan makna yaitu pada kata kematian dan kelahiran. Kedua kata tersebut memiliki perlawanan makna yang sifatnya gradasi atau mempunyai tingkatan makna. Kata kematian berarti memiliki makna ‘tidak hidup lagi’ atau ‘meninggal dunia’ sedangkan kata kelahiran bermakna ‘muncul di dunia (masyarakat)’. Relasi makna antonimi dari kata tersebut yakni menyatakan tentang suatu keadaan/kondisi yang sedang dialami. Dikatakan kutub karena ukuran kematian dan kelahiran berbeda. Upaya dalam rangka membangun sebuah humor, tidak hanya dilakukan dengan melibatkan tema-tema tertentu ke dalam

wacana tersebut, tetapi juga bisa dilakukan dengan mengkreasikan kata salah satunya yaitu melibatkan sebuah perlawanan makna.

3.1.2 Ketaksaan Leksikal dan Gramatikal

3.1.2.1 Polisemi



Gambar 3. Contoh Polisemi
(sumber: akun Facebook @Khalid Bin Alwalid)
“Goro-goro Corona Mbah iki nekat adol putune”

Kata *putu* dalam gambar (3) mengandung makna homonim yang disebabkan oleh masuknya kata-kata baru ke dalam kosa kata Bahasa Indonesia. Kata *putune* pada kutipan kalimat di atas memiliki kata dasar *putu*. Masuknya kata *putu* ‘cucu’ dari bahasa Jawa ke dalam bahasa Indonesia mengakibatkan kata *putu* memiliki dua anggota pasangan yaitu *putu 1* ‘kue tradisional yang terbuat dari tepung beras ketan’ dan *putu 2* memiliki makna ‘cucu’. Pemanfaatan polisemi pada data tersebut untuk melakukan penyimpangan makna menghadirkan ketidakwajaran atau keabsurdan pada pengalaman yang disampaikan melalui bahasa.

3.1.2.2 Homonimi



Gambar 4. Contoh Homonimi
(<https://dennychristian.com>)
“Dompetku kena PSBB, Pas Saya Buka Bersih”

Kalimat pada gambar (4) menunjukkan adanya homonimi yang disebabkan adanya proses penyingkatan. Akronim PSBB jika dikaitkan dengan virus *Covid-19* merujuk pada sebuah aturan atau kebijakan yang dibuat oleh pemerintah. Bentuk singkat PSBB sebenarnya merupakan bentuk singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar. Dalam media sosial seperti facebook atau instagram, bentuk ini kemudian disimpangkan menjadi Pas Saya Buka Bersih atau dapat diartikan sebagai dompet tidak berisi uang. Ungkapan humor PSBB merupakan ungkapan orang dalam mengekspresikan perasaan yang dikemas dalam bentuk yang lucu.

3.1.2.3 Frasa Amfibologi



Gambar 5. Contoh Frasa Amfibologi
(Akun Facebook @Ajikk Kancill)
“14 hari di rumah corona negatif istri positif”

Kutipan pada gambar (5) di atas “14 hari di rumah corona negatif istri positif” pada frasa istri positif mengandung ketaksaan atau ambiguitas, pernyataan tersebut mengandung ketaksaan atau ambigu, karena dapat diartikan (1) ‘istri memiliki pemikiran yang positif’, (2) ‘istri positif Corona’, (3) ‘istri positif hamil’. Ketiga makna tersebut adalah makna yang dapat ditimbulkan oleh ungkapan kutipan tersebut. Maksud yang dituju oleh kutipan tersebut adalah makna yang ada dalam poin 3 yaitu istri yang positif hamil. Penyimpangan makna yang terjadi dalam data (35) berusaha mengejutkan pembaca dengan makna kedua yang dimunculkan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya membangun humor dalam meme

3.1.3 Permainan Bunyi Bahasa dalam Wacana Humor *Covid-19*

3.1.3.1 Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi yaitu penggantian unsur di dalam kata tersebut, sehingga tercipta sebuah kata baru yang hampir mirip secara bentuk atau bunyi serta memiliki makna yang berbeda (Wijana, 2003:131). Berikut ini adalah analisis substitusi bunyi yang terdapat dalam data.



Gambar 6. Substitusi Bunyi

(Sumber: *Instagram @ngakak_tanpa_batas*)

“*Jangankan virus Corona, virus Garuda aja saya makan, apa lagi yang rasa abon*”

Substitusi bunyi yang terjadi dalam kutipan gambar (6) menyangkut dua konsonan, yaitu /p/ menjadi /v/ dan /l/ menjadi /r/ pada kata *pilus* menjadi *virus*. Meskipun kata *pilus* tidak dimunculkan sebagai objek yang disimpangkan dalam kutipan gambar tersebut, namun keberadaan kata *pilus* menjadi sasaran atau yang dikenai perlakuan substitusi bisa dilacak dari konteks kalimat dan penggunaan kolokasi pada kutipan tersebut. Kata *pilus* secara leksikal memiliki makna ‘sebuah makanan yang digoreng, dibuat dari tepung beras dan gula berbentuk bulat panjang’, sedangkan kata *virus* memiliki makna ‘mikroorganisme’ (KBBI Daring, 2021). Permainan bunyi dalam kutipan data di atas mengakibatkan makna awal yaitu ‘memakan makanan’ berubah menjadi ‘memakan sebuah mikroorganisme’. Permainan bunyi yang sederhana tetapi mampu menghadirkan hubungan makna dalam satu ranah tertentu inilah yang memiliki potensi untuk membangun sebuah humor atau kelucuan dalam sebuah meme.



Gambar 7. Contoh Substitusi Bunyi
Gambar 7. (halaman Facebook @PPKM)

“Semenjak PPKM dompet berasa kaya jeruk aja, semakin nipis banget”

Substitusi bunyi yang terjadi dalam gambar (7) menyangkut satu konsonan, yaitu /t/ menjadi /n/ pada kata tipis menjadi nipis. Meskipun kata “tipis” tidak dimunculkan sebagai objek yang disimpangkan dalam meme. Namun, keberadaan kata nipis yang menjadi sasaran atau yang dikenai perlakuan substitusi bisa dilacak dari konteks meme humor pada gambar (7). Permainan bunyi dalam data ini memanfaatkan hangatannya isu tentang adanya kebijakan PPKM yang membuat perekonomian sulit dan menurun. Meme ini mencoba menghadirkan atau menghubungkan kata tipis yang dituju untuk isi dompet akibat pendapatan menurun karena adanya PPKM menjadi menjadi kata nipis yang berasal dari kata jeruk nipis. Permainan bunyi yang sederhana tetapi mampu menghadirkan hubungan makna dalam satu ranah tertentu inilah yang memiliki potensi untuk membangun sebuah humor atau kelucuan dalam sebuah meme atau jenis wacana humor lain.

3.2 Nilai Pendidikan Karakter dalam Wacana Humor *Covid-19*

3.2.1 Nilai Kepedulian

Nilai kepedulian dalam wacana humor *Covid-19* yang ditemukan nilai kepedulian sosial. Nilai peduli sosial sebagaimana menurut (Marsudi, 2020) merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Berikut ini dijabarkan bentuk nilai kepedulian yang ada dalam wacana humor *Covid-19*.



Gambar 8. Contoh Nilai Kepedulian
(Akun Twitter @nanidiot)

“Tapi gapapa, untuk pertamakalinya kita semua jadi rajin bebersih diri seperti orang beriman”

Kutipan dalam data (1) menunjukkan adanya nilai kepedulian sosial tentang terhadap kebersihan. Perubahan pola hidup masyarakat saat pandemi ternyata berbeda dengan sebelum adanya pandemi. Saat pandemi *Covid-19*, banyak masyarakat yang mencuci tangan dengan air bersih dan sabun setelah melakukan aktivitas atau sebelum makan dan sesudah makan setiap saat serta menjaga kebersihan lingkungannya agar bersih dan sehat. Jadi, adanya virus ini telah mengajarkan kita untuk senantiasa menjaga kebersihan setiap saat. Dalam Islam kebersihan merupakan sebagian daripada iman seperti "Dari Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam: Sesungguhnya Allah Swt. itu suci yang menyukai hal-hal yang suci, Dia Maha Bersih yang menyukai kebersihan, Dia Maha Mulia yang menyukai kemuliaan, Dia Maha Indah yang menyukai keindahan, karena itu bersihkanlah tempat-tempatmu." (HR. Tirmizi).

Karakter kepedulian di antaranya adalah kepedulian terhadap lingkungan dan sosial. Karakter peduli sosial salah satunya dapat diwujudkan melalui aksi peduli membangun kepribadian agar memiliki karakter yang terpuji. Jika seseorang memiliki karakter yang dapat diandalkan, maka dengan sendirinya akan mudah memperoleh kepercayaan dari siapapun. Selanjutnya karakter yang baik lainnya adalah memiliki integritas (Salasiah et al., 2020). Sedangkan karakter peduli lingkungan didefinisikan sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dapat dikatakan karakter lingkungan yaitu suatu sikap yang dimiliki seseorang yang berupaya

untuk memperbaiki dan mengelola lingkungan sekitar secara benar sehingga di lingkungan dapat dinikmati secara terus menerus tanpa merusak keadaanya, serta menjaga dan melestarikan sehingga ada manfaat yang berkesinambungan (Purwanti, 2017).

3.2.2 Cinta Tanah Air

Cinta tanah air, tercermin dari perilaku membela tanah airnya, menjaga dan melindungi tanah airnya, rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negaranya, mencintai adat atau budaya yang ada di negaranya dengan melestarikannya dan melestarikan alam dan lingkungannya. Berikut ini pejabaran dari nilai karakter sikap cinta tanah air.



Gambar 9. Contoh Cinta Tanah Air
(www.mata-mata.com)

“Jika kamu ingin membantu Indonesia, tapi passion kamu adalah rebahan, ini kesempatan kamu”.

Virus *Covid-19* membuat pemerintah membuat beberapa kebijakan untuk menghentikan penyebaran virus tersebut. Salah satu kebijakan tersebut adalah menghimbau masyarakat agar tetap di rumah saja dan tidak keluar rumah untuk hal-hal yang tidak penting. Namun, tidak semua masyarakat mengikuti anjuran tersebut. Kutipan diatas merupakan salah satu bentuk sikap cinta tanah air. Sikap itu ditunjukkan oleh masyarakat Indonesia melalui aktivitas rebahan di rumah untuk memutus rantai penularan virus *Covid-19* yaitu dengan menaati peraturan pemerintah demi berakhirnya pandemi di tanah air ini. Bagian teks “ Jika ingin membantu Indonesia” menunjukkan adanya sikap cinta tanah air.

3.2.3 Nilai Karakter Kejujuran



Gambar 10. Contoh Nilai Karakter Kejujuran
(www.suara.com)

“Azab Penimbun Masker, Darah dan Nanah Merembes di Kain Kafan. Semasa Hidup Jualan Masker Terlalu Mahal”

Pada saat awal munculnya virus *Covid-19* banyak masyarakat yang takut sehingga mereka berupaya untuk menjaga salah satunya dengan memakai masker. Karena permintaan masker dari masyarakat yang terus melonjak membuat masker sulit ditemukan. Hal tersebut adanya kecurangan dengan menimbun masker oleh oknum penjual yang nakal. Wacana pada gambar (10) menggambarkan tentang pemberitahuan azab untuk seorang yang tidak berperilaku jujur. Wacana ini diitujukan untuk masyarakat yang menimbun masker di tengah kelangkaan masker tujuan menimbun masker guna meraup keuntungan. Wacana pada gambar (10) mengajarkan agar senantiasa berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.4 Nilai Karakter Religius



Gambar 11. Contoh Nilai Karakter Religius
(www.twitter.com)

“Corona, Semua Pintu Ditutup Kecuali Pintu Taubat”

Wacana pada gambar (11) menunjukkan adanya nilai pendidikan karakter religius. Kutipan gambar (11) memberikan motivasi kepada siapa saja yang membacanya bahwa Allah senantiasa memaafkan hambanya yang telah melakukan dosa dan berniat untuk bertaubat. Tidak ada kata terlambat dalam masalah taubat, pintu taubat selalu terbuka dan Allah membuka tangan-Nya, memaafkan hambanya pada siang hari untuk menerima taubat orang yang telah berbuat dosa. "Maka sesungguhnya Dia Maha Pengampun bagi orang-orang yang bertaubat" [QS. al Isra: 25]. Manusia yang tumbuh dengan karakter unggul atau baik adalah manusia yang senantiasa berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan sesuatu yang terbaik untuk Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan masyarakat, serta negaranya, baik di tingkat regional maupun internasional secara sadar, menggunakan ilmu, emosi, dan perasaan yang bergerak untuk memotivasi tujuannya (Saraswati, 2016). Nilai pendidikan karakter religius juga turut menjadi aspek penting dalam mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka kebinekaan.

3.2.5 Nilai Karakter Disiplin



Gambar 12. Contoh Nilai Karakter Disiplin
(:https://web.facebook.com/LokadataID/?__tn__=-UC*F)

“A: “Sekarang PPKM ada levelnya kaya Bon Cabe”

B: Udah buruan makan waktu kita tinggal 5 menit lagi”

Menikmati hidangan di warung-warung pinggir jalan memang kebiasaan masyarakat Indonesia yang tak bisa dilepaskan terutama pada warung-warung makan atau yang biasa disebut dengan *Warteg* atau Warung Tegal. Warung Tegal ataupun tempat makan merupakan tempat yang potensial dalam penularan *Covid-19*. Gambar (12) “Sekarang PPKM ada levelnya kayak Bon Cabe aja ! udah buruan makan waktu kita tinggal 5 menit” ini memiliki karakter sikap disiplin karena adanya kedisiplinan masyarakat perihal durasi makan yang bertujuan untuk meminimalisasi kemungkinan penularan covid di tempat yang beresiko tinggi seperti di tempat makan oleh karena itu dibatasi menjadi 20 menit dengan tujuan masyarakat Indonesia disiplin dengan aturan tersebut demi kebaikan bersama. Penelitian lain tentang karakter kedisiplinan dilakukan oleh (Ghozali et al., 2021) yaitu tentang penerapan program pembentukan karakter siswa. Metode dan media yang digunakan guru dalam menanamkan pendidikan karakter pada siswa sangat menarik dan menampilkan inovasi-inovasi guna mendukung kelancaran program tersebut. Ketuntasan layanan selama pembelajaran daring menggambarkan bahwa sekolah mampu beradaptasi dan tetap memberi layanan yang prima dalam keadaan kritis seperti saat pembelajaran daring yang diakibatkan oleh pandemi *Covid-19*.

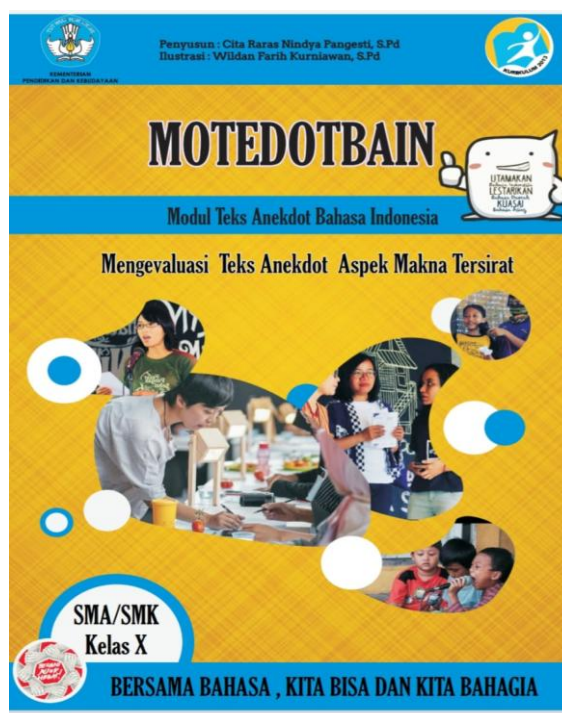
3.3 Implementasi Hasil Penelitian Aspek Kebahasaan sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote Kelas X

Penelitian ini memiliki relevansi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot yaitu pada KD 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat. Hasil penelitian ini diimplementasikan sebagai bahan ajar teks anekdot dalam bentuk modul. Adapaun modul didesain dengan awalan menentukan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran. Modul kali ini dirancang dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami teks anekdot, serta dapat menjelaskan makna dari teks anekdot tersebut. Modul ini memuat konten kata pengantar, peta konsep, daftar isi, petunjuk penggunaan, glosarium, tujuan belajar, materi singkat, latihan soal pada setiap akhir kegiatan pembelajaran, dan soal evaluasi.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.5 Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat	4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis

Gambar 13. KI dan KD Teks Anekdot

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik interaktif yang bertajuk “MOTEDOTBAIN (Modul Teks Anekdot Bahasa Indonesia). Produk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar bagi guru dan siswa. E-modul disediakan pada sistem manajemen pembelajaran untuk guru dan peserta didik yang ingin mengunduhnya dalam format PDF. Modul ini dirancang hanya sebagai dokumen elektronik dan tidak dicetak.



Gambar 14. Sampul Modul MOTEDOTBAIN

Modul “Teks Anekdote Bahasa Indonesia” salah satunya terdapat peta konsep. Peta konsep digunakan sebagai media untuk menumbuhkan proses belajar yang lebih bermakna. Gambar di atas merupakan peta konsep pengembangan konten dalam modul yang telah diturunkan dari kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagaimana yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

Modul “MOTEDETBAIN (Modul Teks Anekdote Bahasa Indonesia) ini terdiri dari bagian sampul modul, kata pengantar, peta konsep, daftar isi, petunjuk penggunaan produk, deskripsi kompetensi yang hendak dicapai, glosarium, pendahuluan, ukuran kertas A4, jenis huruf Times New Roman, dan jumlah halaman 22 halaman. Bahan ajar ini dilengkapi berbagai gambar guna menarik perhatian sehingga semangat belajar dapat tercipta dalam sebuah pembelajaran. Selanjutnya, ada bagian evaluasi sebagai alat untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami teks anekdot. Hal yang harus diperhatikan dalam menyusun bentuk tes adalah menentukan jenis tes yang akan diaplikasikan, merumuskan tujuan tes, dan diakhiri dengan merinci hasil yang harus diukur.

Peneliti menyajikan contoh teks anekdot yang diambil dari postingan yang lucu di media sosial seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, dan mesin pencari *Google*. Penulis menggunakan silabus dan dokumen standar capaian kelulusan sebagai sumber acuan berpikir, pemilihan, dan pembuatan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar telah dilakukan berdasarkan dokumen Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang “Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah”.

4. PENUTUP

Hasil penelitian terkait dengan aspek kebahasaan terdiri dari jenis makna, yaitu makna gramatikal dan makna konotasi. Relasi makna dalam penelitian ini mencakup makna sinonim dan antonim. Penggunaan makna antonim lebih banyak ditemukan karena sederhana dan cukup mudah dalam upaya membangun sebuah kelucuan dalam cerita. Ketaksaan (ambiguity) dalam hasil penelitian terdiri atas dua yaitu ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal. Ketaksaan leksikal

mencakup polisemi dan homonimi. Relasi makna homonimi digunakan atau dimanfaatkan secara dominan untuk menyimpangkan makna. Presentase yang cukup besar terhadap penggunaan homonimi membuktikan bahwa daya kejut yang dihasilkan dari penyimpangan makna memanfaatkan kata berhomonim lebih besar dari pada yang lain. Permainan bahasa mencakup (1) substitusi, terdiri dari 5 wacana, (2) pemertahanan bunyi, terdiri atas 1 wacana, (3) pelepasan bunyi, terdiri dari 1 wacana, (4) Penyisipan dan Penambahan Bunyi mencakup 3 wacana, (5) pemanjangan bunyi terdiri dari 1 wacana, (6) permutasi bunyi terdiri atas 2 wacana, dan (7) pemberian jeda terdiri dari 1 wacana. Substitusi bunyi muncul secara dominan dalam wacana humor dengan jumlah 5, 37%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan teknik substitusi dirasakan lebih mudah digunakan dan memiliki daya pengubah makna yang cukup besar. Selain itu, teknik substitusi juga memberikan banyak peluang untuk membangun sebuah humor. Hasil pemetaan jenis pendidikan karakter pada wacana humor Covid-19 dapat disimpulkan bahwa wacana humor selain memberikan nilai kelucuan juga dapat dimanfaatkan sebagai media dalam menyampaikan akan pendidikan karakter. Berikut kesimpulan pemanfaatan seni mural sebagai media nilai Pendidikan karakter yaitu (1) nilai kepedulian, (2) cinta tanah air, (3) kejujuran, (4) kedisiplinan, (5) religius, (6) sikap menghargai, (7) berpikir positif, (8) simpati dan (9) optimis. 3. Hasil penelitian tentang implementasi hasil penelitian sebagai bahan ajar di kelas X. Penelitian ini memiliki relevansi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot yaitu pada KD 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan 4.5 Mengontruksi makna yang tersirat dalam sebuah teks anekdot. Hasil penelitian ini diimplementasikan sebagai bahan ajar teks anekdot dalam bentuk Modul interaktif “Teks Anekdot Bahasa Indonesia”. Modul ini memuat konten kata pengantar, peta konsep, daftar isi, petunjuk penggunaan, glosarium, tujuan belajar, materi singkat, latihan soal pada setiap akhir kegiatan pembelajaran, dan soal evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, K., Wuryaningrum, R., & Syukron, A. (2020). Wacana Humor dalam

- Bajigur TV. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(2), 99. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i2.1001>
- Andriyani, A. A. A. D., Santika, I. D. A. D. M., & Raharjo, Y. M. (2021). Daya tindak perlokusi pengguna instagram dalam unggahan bertema Covid-19. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 20–33. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.15543>
- Ghozali, A. L., Sumardjoko, B., Fathoni, A., & Rahmawati, L. E. (2021). Program Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik Selama Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 216. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a8.2021>
- Hashim, S., Masek, A., Abdullah, N. S., Paimin, A. N., & Muda, W. H. N. W. (2020). Students' intention to share information via social media: A case study of COVID-19 pandemic. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 236–245. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24586>
- Kusmanto, H., Sabardila, A., & Al-Ma'Ruf, A. I. (2020). Values of Character Education in Humor Discourse on Facebook Social Media. *Jurnal Kata*, 4(1), 91. <https://doi.org/10.22216/kata.v4i1.5047>
- Mahsun. (2014). *Metode penelitian bahasa : tahapan strategi, metode, dan tekniknya*. RajaGrafindo Persada.
- Marsudi, S. (2020). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Muhamadiyah University press.
- Pambayun, K. G. (2021). Digital Libraries during Covid-19 Pandemic: A Bibliometric Analysis and Information Mapping. *Indonesian Journal of Librarianship*, 45363, 17–30. <https://doi.org/10.33701/ijolib.v2i1.1416>
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- Sabakti, S. (2018). Konsep Pendidikan Karakter dalam Buku Pandangan Orang Melayu Terhadap Anak Karya Tenas Effendy. *Widyaparwa*, 46(2), 189–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.26499/wdprw.v46i2.193>
- Sabardila, A., Markhamah, M., Arifin, Z., Kusmanto, H., Hidayah, L. N., Kurniasari, A. D., & Saputro, D. (2021). Menakar Nilai Pendidikan Karakter Acara Televisi pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 150–162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.875>
- Salasiah, S., Diana, D., Fatah, M. A., & Adriansyah, M. A. (2020). Membangun Kepedulian Pada Sesama di Masa COVID-19. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 2(2), 160. <https://doi.org/10.30872/plakat.v2i2.4973>

- Saraswati, E. (2016). *Karakter Kepemimpinan Dalam Novel Silat Nagabumi Sebagai Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Menengah*. 2, 157–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/kembara.v2i2.4000>
- Setyorini. (2020). PANDEMI COVID-19 DAN ONLINE LEARNING: APAKAH BERPENGARUH TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN PADA KURUKULUM 13? *Jiemar*, 01(Juni), 95–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i1.31>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis*. Sanata Dharma University Press.
- Triaristina, A., & Mukhlis, H. (2019). *Implemetasi Pendidikan Karakter Melalui Media Dongeng Berbasis Visual Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. 1(1), 35–40. <https://ukinstitute.org/journals/jopp/article/view/joppv1i105>
- Utami, D. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 277–294. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4747>