

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia sedang mengalami fenomena pandemi *Covid-19* atau dikenal juga dengan sebutan virus Corona. Seluruh negara melakukan berbagai upaya untuk menghentikan penyebaran virus ini. Di Indonesia, pemerintah membuat kebijakan-kebijakan sebagai upaya pencegahan virus *Covid-19*. Awal pertengahan pandemi, pemerintah membuat kebijakan *Di rumah Saja*, dan *Belajar dari Rumah*. Bahkan tak jarang juga perusahaan-perusahaan yang memberlakukan *Kerja dari Rumah* atau *Work From Home (WFH)*. Kebijakan-kebijakan yang diterapkan 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 *Di Rumah Saja*, *WFH*, dan *Belajar dari Rumah*, muncul berbagai *meme* humor, spanduk yang bersifat humor, ataupun status dan *meme* yang ada di akun media sosial masyarakat.

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 maupu warga sosial media. Wacana humor dalam spanduk maupun *meme*

juga tersebar ke dalam dunia maya. Penciptaan cerita humor tentang *Covid-19* 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. Penanaman nilai-nilai karakter yang senantiasa dilakukan terhadap anak secara intensif di lingkungan keluarga dan sekolah atau madrasah akan menghasilkan tumbuhnya generasi yang berakhlak atau berkepribadian mulia, sehingga akan mampu mengangkat derajat dan kehormatan bangsa dan negara. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut kemudian dapat dijadikan upaya untuk menumbuhkan sikap yang baik terhadap sesama manusia, lingkungan, dan Tuhan (Sayektiningsih, dkk, 2017:229-230). 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 menaikan 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 2013 menuntut perubahan paradigma dalam pembelajaran. Paradigma Kurikulum 2013 telah mencanangkan pembelajaran berbasis teks. Cakupan Kurikulum 2013 memuat adanya sumber bahan ajar yang berisikan berbagai teks, salah satunya

yaitu teks anekdot. 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. 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. Wacana humor merupakan opsi yang tepat guna memediasi penanaman karakter melalui bahan ajar teks anekdot.

B. Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah wacana humor dalam media sosial yang akan diidentifikasi aspek kebahasaan, muatan nilai pendidikan karakter dan implementasinya sebagai bahan ajar teks anekdot.

C. Fokus Kajian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang akan menjadi titik fokus penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana aspek kebahasaan pada wacana humor bertema *Covid-19*?
2. Bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter dalam wacana humor bertema *Covid-19*?
3. Bagaimana implementasi hasil penelitian aspek kebahasaan sebagai bahan ajar teks anekdot kelas X?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Menjabarkan aspek kebahasaan pada wacana humor bertema *Covid-19*.
2. Mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam wacana humor bertema *Covid-19*.
3. Mendeskripsikan implementasi hasil penelitian aspek kebahasaan sebagai bahan ajar teks anekdot kelas X.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat atau kegunaan penelitian dapat menambah pengetahuan secara teoretis bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya mengenai aspek kebahasaan dalam wacana humor terutama yang berkaitan dengan aspek makna serta muatan nilai pendidikan karakter sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Ada dua manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini. Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini dijabarkan berikut ini.

- a. Bagi pembaca hasil penelitian dapat digunakan sebagai pengetahuan terkait dengan aspek kebahasaan bentuk makna pada wacana humor *Covid-19*. Hasil penelitian juga memiliki muatan nilai Pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan.
- b. Bagi peneliti hasil penelitian dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam mempelajari aspek kebahasaan bentuk makna, nilai pendidikan karakter, serta dapat kaitannya dengan implementasinya sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

F. Penjelasan Istilah

1. Wacana Humor

Humor merupakan cara dalam rangka melahirkan suatu pikiran dengan kata-kata (verbal) atau non verbal untuk menimbulkan simpati dan hiburan (Arnita, dkk, 2019).

2. Aspek Kebahasaan

Aspek kebahasaan bidang semantik merupakan kajian kebahasaan yang berkaitan dengan makna dari ungkapan dan struktur makna suatu wicara (Kridalaksana, 2009).

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga Negara yang relegius, nasionalis, prodoktif dan kreatif (Muslich, 2018:67).

4. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran (Mulyasa,2013)