

PREFERENSI BENTUK CERITA PENDEK HUMOR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI

Ari Ambarwati

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Islam Malang
Jl. Mayjen Haryono No.193, Dinoyo, Malang, Indonesia
ariati@unisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan analisis kebutuhan bentuk cerita pendek (cerpen) humor untuk mengembangkan karakter gemar membaca siswa SD. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD kelas V dan VI di SDN Merjosari V Kota Malang dan 10 siswa SD di Kota Malang, Surabaya, Yogyakarta, Bekasi, dan Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui (1) prasurvei, (2) persiapan, (3) pengolahan data, (4) analisis data, dan (5) penulisan laporan. Data dalam penelitian ini ada dua jenis. Pertama, data berupa informasi kualitatif yang diperoleh dari kuesioner. Kedua, data kuantitatif berupa angka dan persentase yang diolah dari hasil kuesioner yang dieksplanasi secara kualitatif. Menilik penggunaan data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini, maka desain penelitian yang digunakan adalah mix method. Temuan penelitian ini adalah tiga bentuk humor yang disukai siswa SD yang muncul dalam cerita, karakter cerita, dan permainan bahasa dalam cerita.

Kata Kunci: cerita pendek, humor, pendidikan karakter, gemar membaca

Abstract: This study aims to describe the need analysis of humor short story in order to develop the character of loving to read for elementary students. This research subjects were grade 5 and 6 students at SDN Merjosari V Malang and 10 elementary school students from Malang, Surabaya, Yogyakarta, Bekasi, and Jakarta. This was qualitative descriptive research, which included (1) pre-survey, (2) preparation, (3) data processing, (4) data analysis, and (5) report writing. The data consisted of two types; first, the qualitative data in forms of information obtained from the questionnaires; second, the quantitative in forms of numbers and percentages processed from the results of qualitatively explored questionnaires. Given the use of qualitative and quantitative data in this study, the research design used was a mix method. The findings exposed that there were three forms of humor favored by elementary students. i.e., the short stories, characters, and word plays

Key Words: Short stories, humor, character education, love to read

PENDAHULUAN

Gemar membaca merupakan salah satu pendidikan karakter yang saat ini tengah menjadi sorotan, mengingat hasil uji pemahaman membaca yang dilansir PIRLS (*Progress in International Reading Literacy*) pada 2011, siswa Sekolah Dasar (SD) di Indonesia hanya menduduki peringkat 45 dari 48 negara partisipan. Pada 2015,

PISA (*Programme for International Student Assessment*) merilis data mengenai peringkat siswa Sekolah Menengah Indonesia (usia 15 tahun) yang berada di posisi 62 dari 65 negara peserta (OECD, 2015). Hasil ini meningkat 22,1 poin jika dibandingkan dengan hasil PISA pada 2012. Hasil survei tahun 2015 memberi petunjuk bahwa kenaikan pencapaian pendidikan

di Indonesia yang cukup berarti yaitu sebanyak 22,1 poin. Hasil tersebut menempatkan Indonesia pada posisi keempat dalam capaian kenaikan poin siswa. Hasil tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan hasil survei sebelumnya pada tahun 2012, dari 72 negara yang mengikuti tes PISA.

Dari paparan di atas dapat dinyatakan bahwa dari tiga kompetensi yang diujikan dalam PISA, kompetensi membaca siswa Indonesia merupakan kompetensi terendah yang mengalami kenaikan poin, karena hanya selisih 1 poin (dari 396 menjadi 397). Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia juga dilansir oleh Unesco (*United Nations Educational, Science, and Cultural Organization*) pada 2011. Tingkat minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 (UNESCO, 2011). Angka tersebut menunjukkan bahwa hanya ada satu dari 1000 populasi yang serius atau masih mau membaca. Angka itu sangat kecil jika dibandingkan dengan rata-rata indeks di negara-negara maju yang mencapai 0,45 hingga 0,62. Kondisi tersebut mendudukkan Indonesia pada posisi 124 dari 187 negara di dunia dalam Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Tingkat minat baca yang rendah dituding menjadi penyebab rendahnya daya saing manusia Indonesia dalam konteks global.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2015 mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang meminta keterlibatan semua pemangku kebijakan pendidikan, baik di dalam lingkungan internal pendidikan (pemerintah pusat, provinsi, kota/kabupaten hingga tingkat satuan pendidikan) maupun lingkungan eksternal atau publik (orang tua peserta didik, alumni, dan masyarakat). GLS adalah usaha yang dilakukan secara terintegrasi untuk membuat sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat.

Literasi sekolah yang dimaksud dalam GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu dengan cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan atau berbicara (Wiedarti,

2015: 2). Tujuan umum literasi sekolah adalah menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam GLS, agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Penumbuhan budi pekerti gemar membaca oleh pemerintah melalui GLS di tengah persoalan rendahnya minat baca masyarakat Indonesia menjadi tantangan sekaligus peluang. GLS mendapat tantangan, sebab kebijakan tersebut diberlakukan sebagai kebijakan nasional yang meliputi seluruh wilayah di Indonesia dengan beragam latar belakang budaya, sosial, serta pendidikan, tetapi sekaligus sebagai peluang menumbuhkembangkan gemar membaca dengan mengeksplorasi kekayaan, potensi, dan kearifan lokal masing-masing wilayah di Indonesia.

Merujuk permasalahan di atas maka strategi menumbuhkembangkan gemar membaca sebagai salah satu karakter manusia Indonesia harus mendapat perhatian utama. Kebiasaan membaca yang dilakukan sejak awal dapat mengakselerasi pembentukan karakter sebagai manusia yang berkarakter gemar membaca.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) anak-anak sudah dapat membaca. Tahapan perkembangan kognitif anak-anak SD yang berada di rentang usia 7-12 tahun memungkinkan mereka berpikir secara logis tentang objek dan kejadian. Mereka menjadi lebih peduli terhadap masalah-masalah yang menyangkut masa depan, ideologi, kepentingan yang lebih luas, dan tidak lagi berpikir egosentris. Kegemaran membaca pada usia SD dapat dibentuk melalui pajanan buku cerita yang disukai anak-anak.

Berman (dalam Hess-Zimmermann, 2016:4) menyatakan bahwa saat anak-anak belajar menguasai sistem keterampilan dasar bahasa, masih harus mengembangkan keterampilan berbahasanya agar menjadi pembicara yang bagus. Keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dapat dikembangkan secara maksimal saat anak-anak menjalani pendidikan formalnya di bangku Sekolah Dasar. Hess-Zimmermann (2016:4)

mengungkapkan bahwa kemampuan paling penting yang dikuasai anak-anak selama masa sekolah adalah pemahaman dan pemroduksian makna majemuk kata-kata yang memungkinkan mereka menginterpretasi humor linguistik. Keterampilan berbahasa menjadi syarat utama untuk memahami humor.

Koran *The Guardian* (10 November 2011) menggarisbawahi postulat yang pernah dikemukakan Roald Dahl (penulis cerita anak-anak terkemuka dunia), bahwa buku bacaan anak-anak terbaik adalah buku-buku yang lucu. Kelucuan diidentikkan dengan humor. Karakter tokoh anak-anak yang lucu, seperti *Pippi Longstocking* (Astrid Lindgren), *Big and Friendly Giant* (Roald Dahl) yang disukai anak-anak. Fakta tersebut menunjukkan bahwa humor menjadi aspek signifikan yang menarik bagi anak-anak untuk membaca. Buku cerita anak-anak yang bermuatan humor menjangkau lebih banyak pembaca anak-anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk cerpen humor yang disukai siswa SD.

Cerita pendek (cerpen) humor adalah cerita prosa fiksi yang tampilan fisiknya pendek (Kosasih, 2008:53). Prosa fiksi merupakan jenis sastra yang disusun dalam bentuk cerita atau narasi yang berupa rekaan atau imajinasi penulis. Menurut Suryaman (2011:8) istilah fiksi (*fiction*) dalam teori sastra mengacu pada jenis karya sastra yang unsur narasi atau ceritanya lebih dominan. Dominasi pengisahan dalam cerita menjadikan cerpen memiliki kompleksitas yang cukup menantang untuk dikonsumsi siswa SD. Sebuah cerpen menunjukkan kualitasnya yang bersifat pemadatan (*compression*), pemusatan (*concentration*), dan pendalaman (*intensity*) yang semuanya terkait dengan panjang cerita dan kualitas instrumen yang diisyaratkan oleh panjang cerita (Suryaman, 2011a:10). Pemadatan, pemusatan, dan pendalaman unsur-unsur instrumen cerpen secara tunggal membuat ceritanya menjadi lebih sederhana dibandingkan novel.

Humor memiliki profil yang tinggi di masyarakat. Hampir semua lapisan usia menyukai humor. Orang yang memiliki cita rasa humor yang bagus (*Good Sense of Humor/ GsoH*) adalah orang yang mendapatkan apresiasi dan persepsi bagus dari masyarakat. Humor juga disebut sebagai pelumas social, sebab humor mampu mencairkan ketegangan atau suasana yang tidak nyaman di antara partisipan humor.

Dalam ranah akademik, humor dapat ditemui dengan bidang pengajaran. Hale (2016:29) mengungkapkan bahwa humor tidak hanya merupakan aset guru untuk mengajar, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat motivasi yang bertena. Sejalan dengan pendapat di atas bahwa humor yang digunakan oleh guru akan efektif jika humor itu dapat didemonstrasikan oleh siswa yang secara aktif mencari peluang untuk mengelola dan memulai pertukaran humor yang berhasil di antara siswa sendiri dan guru (Hale, 2016:36). Transaksi humor yang berhasil di dalam kelas membuat siswa merasa dihargai. Penghargaan itu menawarkan pengalaman belajar yang lebih baik di kelas. Hempelmann (2016:43) menguatkan temuan terkait penggunaan humor di dalam kelas, yaitu humor umumnya dipahami sebagai motivator di dalam kelas. Humor menjadi alat bantu dalam memotivasi suasana kelas dan membangun perasaan yang baik untuk siswa dan guru.

Humor muncul dalam berbagai bentuk, baik secara lisan maupun tulisan. Humor juga muncul dalam prosa fiksi, termasuk cerita pendek (cerpen). Cerpen humor adalah cerita yang terdiri dari 1000 hingga 5000 kata yang bermuatan humor. Humor dalam cerpen dapat muncul dalam berbagai bentuk. (Ambarwati, 2016:76) mengemukakan bahwa permainan logika sebagai humor menjadi elemen utama dalam cerita *Lupus Kecil* untuk mengonstruksi cerita. Permainan logika sebagai humor adalah cara berpikir yang menghasilkan humor. Permainan logika menggerakkan karakter cerita mengoperasikan penidaksejajaran persepsi, pemertentangan persepsi, perekayasaan realita, dan permainan

bunyi bahasa yang dapat memproduksi humor. Dapat dinyatakan bahwa karakter humoris dan permainan logika bahasa yang menghasilkan humor adalah daya tarik utama dalam cerita humor.

Pernyataan di atas menjelaskan mengapa karakter-karakter humoris dalam cerita disukai anak-anak, sekaligus menjawab pertanyaan mengapa cerita humor disukai anak-anak. Dalam konteks tersebut humor memiliki peran strategis untuk mengikat anak-anak agar mau membaca.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk cerita pendek (cerpen) humor yang disukai siswa SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memetakan bentuk cerpen humor yang dibutuhkan siswa SD. Manfaat dari penelitian ini untuk mengetahui bentuk cerpen humor yang dapat digunakan sebagai panduan membuat cerpen humor untuk konsumsi siswa SD kelas tinggi (kelas V-VI SD).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Denzin & Lincoln (2009:2) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memfokuskan perhatian pada beragam metode, yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya. Definisi tersebut menunjukkan bahwa peneliti kualitatif mempelajari, memahami dan menafsirkan benda-benda di dalam konteks alaminya. Sugiyono (2010:3) menggarisbawahi bahwa penelitian kualitatif dilaksanakan untuk mendapatkan data yang mendalam berupa seperangkat data yang mengandung makna di baliknya.

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner siswa (SD) yang bersifat kuantitatif juga diinterpretasikan secara kualitatif. Hal ini dilakukan untuk memberikan informasi dan mengetahui kebutuhan cerita pendek humor yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter gemar membaca siswa SD dan dianalisis melalui metode deskriptif.

Menilik data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan, maka desain penelitian ini diformulasikan dalam metode campuran (*mix method*). Menurut Cresswell (2010:5) metode campuran adalah rancangan atau desain penelitian yang memadukan bentuk-bentuk rancangan kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian campuran tersebut tidak semata memadukan metode kualitatif dan kuantitatif, tetapi lebih kompleks lagi yakni pelibatan fungsi dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode campuran digunakan dalam penelitian ini mengingat pertama, penelitian ini sudah ditentukan daftar kuesioner dan instrumennya terlebih dahulu, tetapi data yang dikumpulkan juga bersifat dinamis. Artinya data yang awalnya tidak ditetapkan, bisa menjadi data yang dikumpulkan karena perkembangan penelitian yang terjadi di lapangan. Kedua, ada beberapa pertanyaan yang bersifat terbuka maupun tertutup, ketiga interpretasi data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

Data dalam penelitian *Preferensi Bentuk Cerita Pendek Humor Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi* berupa jawaban kuesioner terkait bentuk cerpen humor yang disukai siswa SD. Sumber data dalam penelitian ini adalah bentuk cerpen humor yang disukai siswa SD dan dapat digunakan untuk mengembangkan karakter gemar membaca siswa SD.

Untuk pemilihan subjek atau responden dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada siswa SD kelas 5 dan 6 (SD kelas tinggi). Keputusan pemilihan responden SD kelas tinggi didasarkan pada pertimbangan bahwa kemampuan membaca siswa di kelas tersebut relatif lebih baik, serta penguasaan struktur cerita yang lebih kompleks dibandingkan siswa SD kelas 1, 2, dan 3 (siswa SD kelas rendah). Total responden dari SDN Merjosari V adalah 82 siswa. Siswa kelas V berjumlah 42 (putri 24 dan putra 18). Siswa kelas VI berjumlah 40 (putri 21 dan putra 19). Untuk mengetahui bentuk dan karakteristik humor dalam cerpen yang disukai, siswa mengisi lembar instrumen yang disiapkan

peneliti dan kemudian diserahkan kembali pada peneliti untuk dianalisis secara deskriptif.

Pemilihan subjek di SDN Merjosari V Malang didasarkan pada pertimbangan bahwa profil siswa berasal dari kalangan keluarga berekonomi menengah ke bawah dengan latar belakang pendidikan keluarga yang beragam. Sementara 10 siswa SD (enam putri dan empat putra) kelas tinggi di kota Malang, Surabaya, Yogyakarta, Bekasi, dan Jakarta dipilih berdasarkan pertimbangan latar belakang pendidikan keluarga yang relatif baik dan ekonomi keluarga yang lebih mapan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti dan instrumen kuesioner terkait bentuk humor dalam cerpen yang disukai siswa SD. Peneliti sebagai instrumen kunci dalam penelitian ini, sekaligus penyusun instrumen kuesioner. Untuk memperoleh data terkait kebutuhan buku pengayaan cerpen humor untuk mengembangkan karakter gemar membaca siswa SD, maka diperlukan lembar kuesioner yang digunakan untuk memuat item pertanyaan yang diisi oleh responden. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi bentuk dan karakteristik cerpen humor yang disukai oleh siswa. Menurut Sugiyono (2010:142) kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang sudah disusun secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen kuesioner dipilih dengan alasan ada beberapa responden yang tersebar di beberapa wilayah, khususnya responden yang berdomisili di luar Kota Malang. Kuesioner dikirimkan pada responden di luar Kota Malang melalui internet.

Kuesioner disusun berdasarkan kategori yang ditetapkan peneliti terkait bentuk humor yang disukai siswa SD. Bentuk humor dalam cerita pendek diterjemahkan dari unsur-unsur intrinsik dalam cerita pendek yang meliputi judul, alur, latar, amanat, tokoh dan penokohan, ilustrasi sampul/cerita, dan tikaian atau konflik. Di luar itu, kuesioner bentuk humor dalam cerita pendek juga mengacu pada unsur-unsur ekstrinsik dalam cerita pendek, yaitu profil atau latar belakang penulis dan latar belakang sosial budaya masyarakat yang digambarkan penulis dalam cerita pendek humor.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden, yakni siswa SDN Merjosari V dan 10 siswa SD lainnya. Responden mengisi kuesioner dan memberikan jawabannya pada peneliti. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil kuesioner untuk kemudian dipilih dan dipilah berdasarkan tujuan penelitian.

Model analisis interaktif menggunakan tiga langkah yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menarik simpulan serta verifikasi. Simpulan dan verifikasi data menjadi dasar untuk memformulasikan temuan preferensi bentuk cerpen humor siswa SD kelas tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden kuesioner berjumlah 82 siswa yang terdiri dari siswa SD kelas V dan VI. Dari segi jenis kelamin responden, 45 responden adalah perempuan dan 37 responden adalah laki-laki. Ada 15 pertanyaan dalam kuesioner. Daftar pertanyaan lengkap kuesioner adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Lembar Kuesioner Analisis Kebutuhan Cerpen Humor
untuk Mengembangkan Karakter Gemar Membaca Siswa Sekolah Dasar

Identitas Responden

Nama :
 Sekolah :
 Kelas :
 Usia :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) di kolom sesuai dengan jawabanmu

No	Pertanyaan	Skala				
		Suka Sekali	Suka	Cukup Suka	Tidak Suka	Tidak Suka Sama sekali
1.	Apakah kamu suka humor?					
2.	Apakah kamu suka membaca buku cerita yang ada unsur humornya?* (<i>Teruskan menjawab jika kamu suka cerita berhumor</i>)					
3.	Apakah kamu suka judul cerita yang lucu?					
4.	Apakah kamu suka ilustrasi gambar cerita yang lucu, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?					
5.	Apakah kamu suka cerita yang nama-nama tokohnya lucu dan terdengar aneh, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?					
6.	Apakah kamu suka jalan cerita yang lucu?					
7.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada nama-nama tempat yang lucu dan terdengar aneh, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?					
8.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada permainan bahasa yang lucu dan terdengar aneh, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?					
9.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada teka-teki humor?					
10.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada pantun humor?					
11.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada peribahasa yang dipelesetkan, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?					
12.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada syair lagu yang dipelesetkan, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?					

-
13. Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada kejadian aneh yang melebih-lebihkan fakta, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?
-
14. Apakah kamu suka cerita yang tokoh-tokohnya bertingkah, berucap, dan memiliki penampilan yang lucu atau aneh, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?
-
15. Apakah cerita humor membuatmu suka membaca?
-

Kuesioner dibuat untuk menjangkau data bentuk cerita humor yang disukai siswa SD, dengan menggunakan lima skala preferensi, yaitu *suka sekali, suka, cukup suka, tidak suka, dan tidak suka sama sekali*. Jumlah total responden untuk kuesioner ini adalah 82 siswa. Dengan rincian siswa kelas V SD adalah 42 siswa (24

perempuan dan 18 laki-laki) dan siswa kelas VI berjumlah 40 (21 perempuan dan 19 laki-laki).

Hasil dari kuesioner penelitian *Preferensi Bentuk Cerita Pendek Humor Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi* secara total dari 82 responden dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Cerpen Humor
untuk Mengembangkan Karakter Gemar Membaca Siswa Sekolah Dasar dari 82 Responden

No	Pertanyaan	Preferensi dan Jumlah Responden				
		Suka Sekali	Suka	Cukup Suka	Tidak Suka	Tidak Suka Sama Sekali
1.	Apakah kamu suka humor?	61	12	9	-	-
2.	Apakah kamu suka membaca buku cerita yang ada unsur humornya?*(<i>Teruskan menjawab jika kamu suka cerita berhumor</i>)	35	36	11	-	-
3.	Apakah kamu suka judul cerita yang lucu?	33	32	16	1	-
4.	Apakah kamu suka ilustrasi gambar cerita yang lucu, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?	52	22	8	-	-
5.	Apakah kamu suka cerita yang nama-nama tokohnya lucu dan terdengar aneh, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?	41	27	11	3	-
6.	Apakah kamu suka jalan cerita yang lucu?	31	40	11	-	-
7.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada nama-nama tempat yang lucu dan terdengar aneh, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?	33	36	12	-	1
8.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada permainan bahasa yang lucu dan terdengar aneh, sehingga membuatmu tersenyum atau tertawa?	40	22	16	4	-
9.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada teka-teki humor?	39	21	13	9	-
10.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada pantun humor?	30	29	14	7	2

11. Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada peribahasa yang dipelesetkan, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?	36	26	12	5	1
12. Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada syair lagu yang dipelesetkan, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?	47	21	10	3	1
13. Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada kejadian aneh yang melebih-lebihkan fakta, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?	43	19	15	5	-
14. Apakah kamu suka cerita yang tokoh-tokohnya bertingkah, berucap, dan memiliki penampilan yang lucu atau aneh, sehingga membuatmu tersenyum dan tertawa?	53	22	6	1	-
15. Apakah cerita humor membuatmu suka membaca?	45	22	13	2	-

Preferensi Bentuk Humor

Dari tabel 2 Hasil kuesioner dapat dijabarkan dalam poin-poin temuan sebagai berikut.

- A. Semua responden menyukai humor dengan tiga varian preferensi, yaitu 61 siswa (74,3%) suka sekali, 12 siswa (14,6%) suka, dan 9 siswa (10,9%) cukup suka.
- B. Semua responden menyukai buku cerita dengan unsur humor di dalamnya dengan tiga varian preferensi, yaitu 35 siswa (42,6%) suka sekali, 36 siswa (44%) suka, dan 11 siswa (13%) cukup suka.
- C. Satu siswa yang tidak menyukai judul cerita yang lucu (1,22%), sementara 33 siswa (40,2%) suka sekali, 32 siswa (39%) suka, 16 siswa (19,5%) cukup suka.
- D. Semua siswa menyukai ilustrasi gambar cerita yang lucu dengan tiga varian preferensi, yaitu 52 siswa (63,4%) suka sekali, 22 siswa (26,8%) suka, 16 siswa (19,5%) cukup suka.
- E. Tiga siswa yang tidak menyukai nama-nama tokoh ceritanya lucu dan terdengar aneh (3,6%), sedangkan 41 siswa (50%) suka sekali, 27 siswa (32,9%), dan 11 siswa (13%) cukup suka.
- F. Semua responden suka jalan cerita yang lucu dengan tiga varian preferensi, yaitu 31 siswa (37,8%) suka sekali, 40 siswa (48,7%), dan 11 siswa (13,4%) cukup suka.
- G. Satu siswa tidak suka sekali cerita yang di dalamnya ada nama-nama tempat yang lucu dan terdengar aneh (1,22%), sementara 33 siswa (40,2%) suka sekali, 36 siswa (43,9%) suka, dan 12 siswa (14,6%) cukup suka.
- H. Empat siswa tidak suka cerita yang di dalamnya ada permainan bahasa yang lucu dan terdengar aneh (4,87%), sedangkan 40 siswa (48,7%) suka sekali, 22 siswa (26,8%) suka, dan 16 siswa (19,5%) cukup suka.
- I. Sembilan siswa tidak suka cerita yang di dalamnya ada teka-teki humor (10,97%), sementara 39 siswa (47,5%) suka sekali, 21 siswa (25,6%) suka, dan 13 siswa (15,8%) cukup suka.
- J. Dua siswa tidak suka sekali cerita yang di dalamnya ada pantun humor (2,43%), 7 siswa (8,5%) tidak suka, 30 siswa (36,5%) suka sekali, 29 siswa (35,3%) suka, dan 14 siswa (17%) cukup suka.

- K. Satu siswa tidak suka sekali cerita yang di dalamnya ada peribahasa yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa (1,22%), 5 siswa (6,1%) tidak suka cerita yang di dalamnya ada peribahasa yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa, sementara 36 siswa (43,9%) suka sekali, 28 siswa (34,1%) suka, dan 12 siswa (14,6%) cukup suka.
- L. Satu siswa tidak suka sekali cerita yang di dalamnya ada syair lagu yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa (1,22%), 3 siswa (3,6%) tidak suka cerita yang di dalamnya ada syair lagu yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa, sedangkan 47 siswa (57,3%) suka sekali, 21 siswa (25,6%) suka, dan 10 siswa (12,2%) cukup suka.
- M. Lima siswa tidak suka cerita yang di dalamnya ada kejadian aneh yang melebih-lebihkan fakta, sehingga membuat pembaca tertawa (6,1%), sementara 43 siswa (52,4%) suka sekali, 19 siswa (23,1%) suka, dan 15 siswa (18,3%) cukup suka.
- N. Satu siswa tidak suka sekali cerita yang tokoh-tokohnya bertingkah, berucap, dan memiliki penampilan yang lucu atau aneh, sehingga membuat pembaca tertawa (1,22%), sedangkan 53 siswa (64,6%) suka sekali, 22 siswa (26,8%) suka, dan 6 siswa (7,3%) cukup suka.
- O. Dua siswa menyatakan humor tidak membuat mereka suka membaca (2,4%), sementara 45 (54,9%) siswa (menyatakan humor membuat mereka suka sekali membaca, 22 siswa (26,8%) suka, dan 13 siswa (15,8%) cukup suka.

Dari lima belas poin di atas dapat dinyatakan bahwa semua siswa SD yang menjadi responden menyukai humor dan cerita berhumor. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa SD membutuhkan cerita humor dengan bentuk-bentuk humor seperti

(1) ilustrasi gambar cerita yang lucu, (2) jalan cerita yang lucu, (3) judul cerita yang lucu, (4) cerita yang tokoh-tokohnya bertingkah, berucap, dan memiliki penampilan lucu atau aneh, (5) cerita yang di dalamnya ada nama-nama tempat yang lucu dan terdengar aneh, (6) cerita yang nama-nama tokohnya lucu dan terdengar aneh, (7) cerita yang di dalamnya ada syair lagu yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa, (8) cerita yang di dalamnya ada kejadian aneh yang melebih-lebihkan fakta, sehingga membuat pembaca tertawa, (9) cerita yang di dalamnya ada permainan bahasa yang lucu dan terdengar aneh, (10) cerita yang di dalamnya ada peribahasa yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa, (11) cerita yang di dalamnya ada teka-teki humor, dan (12) cerita yang di dalamnya ada pantun humor.

Dari total 92 responden, siswa perempuan berjumlah 51 dan siswa laki-laki berjumlah 41. Berdasarkan gender dapat dinyatakan bahwa preferensi humor siswa perempuan dengan rentang sangat suka hingga cukup suka adalah sebesar 100%. Semua responden perempuan menyatakan suka humor. Angka tersebut sama dengan persentase preferensi humor responden laki-laki yang juga sebesar 100%. Artinya siswa perempuan dan laki-laki tidak ada yang tidak menyukai humor. 92 responden baik perempuan maupun laki-laki menyukai humor. Pada poin pertanyaan *apakah cerita humor membuatmu suka membaca?* responden perempuan menyatakan 100% (51 responden) bahwa cerita humor membuat mereka suka membaca, dengan rentangan preferensi dari sangat suka hingga cukup suka. Sementara hanya satu dari 41 responden laki-laki (2,44%) yang menyatakan cerita humor tidak membuatnya suka membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa semua responden menyukai humor dan 91 dari 92 (98,13%) responden siswa perempuan maupun laki-laki menyatakan bahwa cerita humor membuat mereka suka membaca.

Ditilik dari latar belakang ekonomi dan pendidikan orang tua responden, temuan

preferensi bentuk cerpen humor siswa SD kelas tinggi dapat dinyatakan sebagai berikut.

- A. Preferensi pantun humor pada 82 responden dari kalangan menengah ke bawah adalah sebesar 90,24%, lebih tinggi 10,24% dibandingkan 10 responden (80%) dari kalangan menengah ke atas
- B. Preferensi syair lagu humor pada 82 responden siswa dari kalangan menengah ke bawah adalah sebesar 95,12 persen, lebih tinggi 13,12% dibandingkan 10 responden (80%) dari kalangan menengah ke atas.
- C. Preferensi peribahasa humor pada 10 responden siswa dari kalangan menengah ke atas adalah sebesar 100%, lebih tinggi 27% dibandingkan 82 reponden (73%) dari kalangan menengah ke bawah.
- D. Preferensi cerita humor yang berpengaruh pada kesukaan membaca pada 10 responden dari kalangan menengah ke atas adalah sebesar 100%, lebih tinggi 2,44% dibandingkan 82 responden (97,56%).

Temuan di atas menunjukkan bahwa preferensi cerita humor semua responden menunjukkan angka persentase yang tinggi. Persentase itu menunjukkan bahwa responden dari dua latar belakang ekonomi dan pendidikan orang tua yang berbeda, menyatakan bahwa cerita humor membuat mereka suka membaca, meski preferensi bentuk-bentuk humor dalam cerpen humor relatif bervariasi.

Bell & Pomerantz (2014:34) menyatakan bahwa permainan bahasa memberikan ilustrasi

bagaimana tarik dan dorong yang terus menerus berlangsung antara rumusan dan kreativitas. Di satu sisi dan antara variabilitas dan pemolaan dalam penggunaan bahasa dan pada semua tingkat, di sisi lain. Pernyataan itu menunjukkan bahwa permainan bahasa beroperasi di wilayah kreativitas yang memiliki rumusan, variasi, serta pemolaan yang khas. Dalam konteks cerita pendek humor, pembaca memiliki kesempatan mengidentifikasi serta mengeksplorasi pola, variasi, serta rumusan permainan bahasa yang digunakan untuk menghasilkan humor. Aktivitas tersebut memberi ruang bagi pembaca untuk mengembangkan kesukaannya pada elemen-elemen pembangun cerita.

Kesukaan atau preferensi cerita pendek humor siswa SD dikembangkan melalui aktivitas mengidentifikasi bentuk-bentuk humor dalam cerita. Bentuk-bentuk humor yang disukai siswa SD dalam cerita menunjukkan bagaimana perkembangan penguasaan bahasa dan kemampuan berlogika mereka. Dalam konteks itu humor memainkan peran penting dalam bidang pendidikan, khususnya keterampilan berbahasa. Pernyataan itu sejalan dengan pendapat Budiyanto (2009:106) yang mengemukakan bahwa humor memainkan peran sentral dalam kehidupan manusia, tidak saja sebagai sarana hiburan, tetapi juga sarana pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Identifikasi kebutuhan cerita pendek humor berdasarkan preferensi bentuk-bentuk humor berikut persentasenya dapat dibaca pada tabel berikut.

Tabel 3
Preferensi Bentuk Humor Siswa SD

No	Bentuk Humor yang Dibutuhkan Siswa Sekolah Dasar	Preferensi dan Prosentase				
		Suka Sekali	Suka	Cukup Suka	Tidak Suka	Tidak Suka Sama Sekali
1	Ilustrasi gambar cerita yang lucu	63,4%	26,8%	19,5%	-	-
2	Jalan cerita yang lucu	37,8%	48,7%	13,4%	-	-
3	Judul cerita yang lucu	40,2%	39%	19,5%	1,22%	-
4	Cerita yang tokoh-tokohnya bertingkah, berucap, dan memiliki penampilan lucu atau aneh	64,6%	26,8%	7,3%	-	1,22%
5	Cerita yang di dalamnya ada nama-nama tempat yang lucu dan terdengar aneh	40,2%	43,9%	14,6%	-	1,22%
6	Cerita yang nama-nama tokohnya lucu dan terdengar aneh	50%	32,9%	13%	3,6%	-
7	Cerita yang di dalamnya ada syair lagu yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa	57,3%	25,6%	12,2%	-	1,22%
8	Cerita yang di dalamnya ada kejadian aneh yang melebih-lebihkan fakta, sehingga membuat pembaca tertawa	52,4%	23,1%	18,3%	6,1%	-
9	Cerita yang di dalamnya ada permainan bahasa yang lucu dan terdengar aneh	48,7%	26,8%	19,5%	4,87%	-
10	Cerita yang di dalamnya ada peribahasa yang dipelesetkan, sehingga membuat pembaca tertawa	43,9%	34,1%	14,6%	6,1%	1,22%
11	Cerita yang di dalamnya ada teka-teki humor	47,5%	25,6%	15,8%	10,97%	-
12	Cerita yang di dalamnya ada pantun humor	36,5%	35,3%	17%	8,5%	2,43%

Dua belas bentuk humor dalam cerita yang disukai siswa SD pada Tabel 3 dapat disintesis menjadi tiga kategori utama. Tiga kategori utama humor yang disukai itu direpresentasikan dalam cerita, karakter cerita, dan permainan bahasa dalam cerita. Wujud cerita humor yang disukai siswa SD muncul dalam ilustrasi gambar cerita yang jenaka, jalan cerita yang membuat pembaca tertawa, judul cerita yang lucu, nama tempat-tempat dalam cerita yang aneh dan terdengar lucu, dan kejadian atau fakta dalam cerita

yang dilebih-lebihkan. Dapat dinyatakan bahwa kesukaan pada wujud humor dalam cerita seperti diuraikan di atas dilatari oleh sifat humor dalam teori pembebasan humor (*relief theory*). Teori pembebasan menyatakan bahwa tertawa melepaskan perasaan was-was atau cemas (Spencer dalam Morreall, 2012:6). Humor menghasilkan tindakan tawa yang mampu membuat partisipannya melepaskan ketegangan atas situasi yang menekannya.

Kategori humor kedua yang disukai adalah karakter cerita yang humoris. Karakter cerita yang humoris diwujudkan dalam perilaku, tingkah, dan kata-kata lucu yang diucapkan oleh karakter, nama karakter cerita yang aneh dan tidak biasa, serta judul cerita yang menimbulkan kelucuan. Kategori ketiga yang disukai adalah permainan bahasa dalam cerita. Permainan bahasa yang dimaksudkan adalah istilah-istilah yang terdengar aneh di telinga yang dilontarkan karakter atau penulis dalam cerita, pantun humor, peribahasa yang dipelesetkan, sehingga menimbulkan humor, teka-teki humor, serta syair lagu yang dipelesetkan.

Tiga kategori humor yang disukai siswa SD dalam penelitian ini menguatkan pendapat Berger terkait empat kategori teknik humor. Empat kategori teknik humor itu adalah melibatkan bahasa, logika, melibatkan identitas, dan melibatkan gestur (Berger, 2015:399). Karakter humoris yang disukai siswa SD adalah karakter yang melontarkan lelucon melalui teknik humor yang melibatkan bahasa, logika, dan gestur.



Gambar 1
Pengisian kuesioner siswa kelas VI
SDN Merjosari V Malang



Gambar 2
Pengisian kuesioner siswa kelas V
SDN Merjosari V Malang

No	Pertanyaan	Skala				
		Suka Sekali	Suka	Cukup Suka	Tidak Suka	Tidak Suka Sama Sekali
1.	Apakah kamu suka humor?		✓			
2.	Apakah kamu suka membaca buku cerita yang ada unsur humornya? (Tentukan menjawab jika kamu suka cerita berhumor)		✓			
3.	Apakah kamu suka judul cerita yang lucu?		✓			
4.	Apakah kamu suka ilustrasi gambar cerita yang lucu sehingga membuatmu tertenyum atau tertawa?		✓			
5.	Apakah kamu suka cerita yang nama-nama tokohnya lucu dan terdengar aneh sehingga membuatmu tertenyum atau tertawa?		✓			
6.	Apakah kamu suka jalan cerita yang lucu?		✓			
7.	Apakah kamu suka cerita yang di dalamnya ada nama-nama tempat yang lucu dan terdengar aneh sehingga membuatmu tertenyum atau tertawa?		✓			

Gambar 3
Kuesioner salah satu responden

SIMPULAN

Hasil dan temuan penelitian *Preferensi Bentuk Cerita Pendek Humor Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi* dapat disimpulkan sebagai berikut. Bentuk cerpen humor yang disukai siswa SD terbagi dalam tiga bentuk, yaitu cerita,

karakter cerita, dan permainan bahasa dalam cerita. Wujud cerita humor yang disukai siswa SD muncul dalam (1) ilustrasi gambar cerita yang jenaka, (2) jalan cerita yang membuat pembaca tertawa, (3) judul cerita yang lucu, (4) nama tempat-tempat dalam cerita yang aneh dan terdengar lucu, dan (5) kejadian atau fakta dalam cerita yang dilebih-lebihkan.

Bentuk kedua yang disukai adalah karakter cerita yang humoris. Karakter cerita yang humoris diwujudkan dalam (1) perilaku, tingkah, dan kata-kata lucu yang diucapkan oleh karakter, (2) nama karakter cerita yang aneh dan tidak biasa, serta (3) judul cerita yang menimbulkan kelucuan. Bentuk ketiga yang disukai adalah permainan bahasa dalam cerita. Permainan bahasa yang dimaksudkan adalah (1) istilah-istilah yang terdengar aneh di telinga yang dilontarkan karakter atau penulis dalam cerita, (2) pantun humor, (3) peribahasa yang dipelesetkan sehingga menimbulkan humor, (4) teka-teki humor, serta (5) syair lagu yang dipelesetkan.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semua responden (baik perempuan maupun laki-laki) menyukai humor dan 91 dari 92 (98,13%) responden siswa perempuan maupun laki-laki menyatakan bahwa cerita humor membuat mereka suka membaca. Responden dari latar belakang ekonomi dan pendidikan orang tua menengah ke atas mengonfirmasi bahwa persentase preferensi cerita humor 100% membuat mereka suka membaca, sedangkan responden dari latar belakang ekonomi dan pendidikan orang tua menengah ke bawah mengonfirmasi persentase yang lebih rendah yakni 97,56%.

Simpulan preferensi bentuk cerpen humor siswa SD itu dapat menjadi kerangka acuan bagi guru bahasa Indonesia dan sekolah untuk dapat memilih bacaan yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter gemar membaca siswa SD. Cerpen humor yang bentuknya dibuat berdasarkan kebutuhan dan preferensi siswa SD akan menjangkau lebih banyak pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A. (2016). *Wacana Humor dalam Cerita Lupus Kecil*. Universitas Negeri Malang.
- Bell, Nancy & Pomerantz, A. (2014). Reconsidering Language Teaching Through A Focus on Humor. *EuroAmerican Journal of Applied Linguistics and Languages, EJournal*, 1(1), 31–47.
- Berger, A. A. (2015). *A Priest, An Imam, and A Rabbi Get A Haircut*. Canada: Continuum.
- Budiyanto, D. (2009). Penyimpangan Implikatur Percakapan dalam Humor-humor Gus Dur. *Litera*, 8(2), 105–117.
- Cresswell, J. W. (2010). *Qualitative Inquiry & Research Design*. California: Sage Publications Inc.
- Denzin, N. K. & L. (2009). Handbook of Qualitative Research. In D. oleh S. Z. Qudsy (Ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hale, A. (2016). The Risks and Rewards of Teaching With Humor in Western Sydney: Adapting Pedagogy to Complex Demography. *EuroAmerican Journal of Applied Linguistics and Languages, EJournal*, 3(2), 22–41.
- Hempelmann, C. . (2016). Humor in the Teaching of Writing: A Microethnographic Approach. *EuroAmerican Journal of Applied Linguistics and Languages, EJournal*, 2(2), 42–55.
- Hess-Zimmermann, K. (2016). Is This A Joke? Metalinguistic Reflections on Verbal Jokes During The School Years. *EuroAmerican Journal of Applied Linguistics and Languages, EJournal*, 3(2), 1–21.
- Kosasih, E. (2008). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Nobel Edumedia.
- Morreall, J. (2012). *Philosophy of Humor*. California: Continuum.
- OECD. (2015). Literacy and Development. Retrieved April 16, 2017, from <http://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. (2011a). *Apresiasi Karya Sastra di dalam Kegiatan Bersastra: Suatu Analisis Materi Bahasa Indonesia untuk Madrasah Aliyah*. Jakarta: PPM Departemen Agama.
- Suryaman, M. (2011b). *Sejarah Sastra Indonesia Berprespektif Gender*. Yogyakarta: Elang Mas.
- United Nations of Educational of Scientific & Cultural Organization. (2011). Literacy Rank. Retrieved March 17, 2016, from en.unesco.org.
- Wiedarti, P. (2015). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Dirjendikdasmen.