

AKTIVASI PERAN HUMOR SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF: SEBUAH PENDEKATAN DIGITAL HUMANITIES DI PERGURUAN TINGGI

Isti Purwaningtyas¹, Fatimah², Dyah Eko Hapsari³, Istiqomah Wulandari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

Email: tyaz_wijaya@ub.ac.id¹, fatimah@ub.ac.id², dyahekohapsari@ub.ac.id³, istiqomah@ub.ac.id⁴

ABSTRAK

Digital humanities adalah sebuah disiplin ilmu interdisipliner yang menggabungkan antara teknologi digital dan humaniora. Digital humanities dapat berkontribusi dalam meningkatkan pembelajaran dan pengajaran di bidang pendidikan melalui penggunaan teknologi digital yang relevan dengan konteks budaya dan lingkungan belajar. Implementasi pendekatan digital humanities dalam konteks pendidikan juga dapat dilakukan dengan berbagai bentuk salah satunya dengan penggunaan humor, terutama untuk meningkatkan atensi dan partisipasi pembelajar dalam proses belajar. Tim pengabdian kepada masyarakat dari Program Studi S-1 Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, membawa topik ini dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan melibatkan kerja sama dengan mitra Prodi yakni Institut Humor Indonesia Kini 3 (IHIK3), sebuah pusat kegiatan humor di Indonesia yang mengelola humor secara ilmiah dan profesional berbasis pengalaman, ilmu pengetahuan dan riset yang komprehensif. Bentuk pengabdian berupa pelatihan metode humor yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas serta bagaimana strategi-strategi yang akan digunakan. Mitra sasaran partisipan untuk kegiatan ini adalah para pengajar di berbagai perguruan tinggi di Malang Raya yang tergabung dalam *Linguistics and Literature Association* (LITA). Pelaksanaan pengabdian ini diharapkan akan memberi kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.

Kata Kunci :

Digital Humanities,
Humor, Pengajaran
Dengan Humor

ABSTRACT

Digital humanities is an interdisciplinary scientific study that blends digital technology with the humanities. Digital humanities can help improve learning and teaching in education by utilizing digital technology relevant to the cultural context and learning environment. Implementing the digital humanities method in an educational setting can take many forms, one of which is comedy, particularly to boost learner attention and participation in the learning process. The team from the Study Program of English Literature, Faculty of Cultural Studies, Brawijaya University, brought this topic into existence through community service activities in collaboration with study program partners, specifically the Indonesian Humor Institute Kini 3 (IHIK3), an Indonesian center for humor activities that manages humor scientifically and professionally based on experience, science, and extensive research. The service takes the form of training on humor approaches that are beneficial in the classroom learning process, as well as the strategies that will be implemented. This activity's target participants are members of the Linguistics and Literature Association (LITA) who teach at several universities in Malang Raya. It is envisaged that deploying this service would help improve the quality of learning in higher education.

Keywords:

Digital Humanities,
Humor, Teaching
With Humor

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan terbesar dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi adalah *engagement* mahasiswa terhadap materi dan proses pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya *engagement*, yang beberapa di antaranya adalah materi yang dirasa kurang menarik minat atau perhatian mahasiswa untuk mempelajarinya karena tidak terlalu kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa, teknik mengajar yang kurang interaktif, atau suasana belajar yang kurang kondusif. Beberapa upaya dilakukan dosen untuk mengatasi permasalahan ini, seperti misalnya memperbarui materi dan teknik pengajaran yang lebih menarik dan berhubungan dengan kondisi terkini.

Penggunaan media ajar yang beragam dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dapat menjadi alternatif pilihan dalam meningkatkan motivasi mahasiswa untuk menyerap materi dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Internet yang dalam konteks keseharian sering dianggap sebagai sebuah ancaman karena dianggap mendistraksi dan mereduksi fokus mahasiswa dalam belajar dapat difungsikan berkebalikan dari anggapan tersebut, yaitu sebagai sumber belajar yang yang tidak ada batasnya. Bagi mahasiswa, khususnya yang mengambil jurusan humaniora, internet menyediakan bahan belajar yang berlimpah yang dapat membantu mereka mengasah kepekaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan baik berupa sumber tertulis maupun non tulis yang sifatnya multi modal. Hal ini yang akhirnya menjadi dasar tumbuhnya sebuah pandangan baru dalam melihat fungsi teknologi dari sudut pandang humaniora yang sekarang dikenal sebagai *digital humanities*. Digital Humanities adalah sebuah disiplin ilmu interdisipliner yang menggabungkan antara teknologi digital dan humaniora untuk melakukan penelitian, analisis, dan interpretasi data dalam bidang humaniora. Secara definitif, banyak ahli yang mengemukakan definisi dari digital humanities. Menurut Bode (2018): "*Digital Humanities involves the creation and analysis of digital objects and resources for humanities research, using computational methods and techniques, with an emphasis on interdisciplinarity and collaboration.*" Senada dengan Bode, Gold (2012) menyatakan bahwa: "*Digital humanities is a collaborative and interdisciplinary field that engages with the study of the human condition, human experience, and culture through the use of computational tools and methods.*" Sedangkan definisi yang sangat menarik disampaikan oleh McPherson (2012): "*Digital Humanities is a site of negotiation. It is where computing meets the humanities, where quantitative methods meet qualitative, where the digital meets the material, and where interpretation meets context.*" Dari definisi ini terlihat bagaimana digital humanities mampu mengubah dualisme kuantitatif dan kualitatif menjadi satu entitas yang bersifat dualitas.

Digital humanities dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar adalah pemanfaatan humor dalam meningkatkan minat mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang didiskusikan. Dalam konteks digital humanities, humor dapat menjadi sebuah strategi komunikasi yang efektif untuk menarik minat dan membuat data lebih mudah dipahami orang. Misalnya, dengan menggunakan *meme* atau gambar lucu, suatu hasil penelitian atau temuan data budaya dapat dibagikan dengan cara yang lebih menarik dan menghibur. Hal ini dapat membantu mempromosikan kesadaran tentang digital humanities dan memberikan akses yang lebih mudah ke data budaya yang kompleks. Humor memang banyak digunakan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami konteks pembelajaran. Dalam bidang bahasa, sastra dan budaya, humor bahkan dikatakan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa, memahami perbedaan budaya, dan bahkan meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik (Wagner dan Urios-Aparisi, 2011).

Lebih jauh lagi, humor tidak hanya dimanfaatkan sebagai strategi mengajar, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang dapat diselipkan dalam materi ajar. Humor dalam konteks ini tidak hanya berupa ekspresi lisan yang disampaikan oleh dosen dalam membangun interaksi yang lebih cair dalam PBM namun dapat berupa bahan kajian atau materi ajar yang melibatkan teks yang secara eksplisit maupun implisit menggunakan humor sebagai teknik untuk menggambarkan atau bahkan merespon sebuah fenomena sosial yang ada di masyarakat. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis mahasiswa dapat ditingkatkan dengan mendorong mereka memahami teks tidak hanya dari apa yang tertulis namun dapat memaknainya lebih jauh secara kontekstual.

Hal ini menjadi dasar dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim dari Prodi S1 Sastra Inggris yang bekerjasama dengan mitra prodi, yaitu Institute Humor Indonesia Kini 3 (IHIK3) serta menggandeng Linguistics and Literature Association (LITA) wilayah Malang. Tujuan utama kegiatan yaitu pemanfaatan humor dalam konteks digital humanities dalam proses pembelajaran di kelas sebagai upaya menambah repertoire proses pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, namun juga melibatkan sisi kognitif dan afektif peserta didik yang pada akhirnya meningkatkan kecerdasan sosial mereka. Kegiatan ini diwujudkan dalam bentuk pelatihan dan praktik dalam pemanfaatan humor yang dimediasi secara digital dalam proses belajar mengajar. Manfaat jangka panjang yang diharapkan dari kegiatan ini berupa sebuah model pembelajaran yang menghadirkan humor dalam konteks digital humanities sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Prodi S1 Sastra Inggris dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang sistematis sebagai berikut:

1. Perancangan dan Persiapan Pelaksanaan Kegiatan

Dalam tahapan ini tim mengadakan rapat untuk membahas aspek-aspek krusial, termasuk penentuan materi lokakarya, jumlah partisipan, undangan pembicara, dan lokasi pelaksanaan. Dalam tahap ini tim juga berinisiatif menghubungi narasumber yang merupakan mitra prodi yaitu Institute Humor Indonesia Kini 3 (IHIK3) sebagai narasumber dan anggota Linguistics and Literature Association (LITA) wilayah Malang sebagai khalayak sasaran kegiatan. Keputusan tim dalam menentukan khalayak sasaran berdasar pertimbangan bahwa tujuan kegiatan untuk mengenalkan humor sebagai strategi dan bahan ajar alternatif yang dapat meningkatkan *engagement* mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi dan anggota LITA adalah dosen di bidang linguistik dan sastra. Setelah persiapan, dilanjutkan dengan tahap perancangan, di mana tim kembali berkoordinasi untuk mengkonsep rencana pelatihan dan pendampingan secara detail. Pada pertemuan ini, aspek-aspek seperti tempat pelaksanaan dan materi pelatihan dan pendampingan ditentukan. Kolaborasi dengan narasumber terus dilakukan untuk memastikan bahwa materi dan tahapan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Pelatihan

Rangkaian pertama kegiatan yaitu pelatihan pemanfaatan humor dalam proses pembelajaran di kelas yang diberikan kepada anggota LITA yang merupakan dosen di bidang linguistik dan sastra yang bertugas di perguruan tinggi di Malang Raya. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan humor dalam proses pembelajaran dilaksanakan pada 13-14 Oktober 2023. Pelatihan dipandu oleh dua pemateri dan praktisi humor dari IHIK3, yakni Novrita Widyastuti, M.Si., yang memberi materi tentang strategi penerapan humor di kelas dan Yasser Fikri, SE, M.Si., CHt., dengan materi integrasi bentuk-bentuk humor dalam pengajaran.

3. Pendampingan

Rangkaian kedua kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Prodi S1 Sastra Inggris adalah pendampingan yang diberikan kepada peserta yang telah mengikuti kegiatan pelatihan pemanfaatan humor dalam proses pembelajaran di kelas. Bentuk kegiatan berupa pendampingan penyusunan rencana pembelajaran di kelas dengan memasukkan unsur humor dalam pembelajaran. Pendampingan ini melibatkan observasi di kelas untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan humor sebagai salah satu strategi pembelajaran. Tim memilih dua hingga tiga dosen dari universitas yang berbeda untuk didampingi dan diobservasi. Diskusi antara tim dan dosen dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kelas dan efektivitas penerapan humor dalam pembelajaran. Dengan demikian, keseluruhan proses pengabdian masyarakat ini mencakup persiapan, perancangan, pelaksanaan, dan pendampingan yang terintegrasi secara komprehensif.

4. Evaluasi

Rangkaian akhir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Prodi S1 Sastra Inggris adalah evaluasi kegiatan yang dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan serta meminta mereka untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan yaitu pemanfaatan humor dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil evaluasi akan digunakan untuk perbaikan terhadap kegiatan terkait yang akan dilaksanakan sebagai kelanjutan dari kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pemberian workshop pengajaran berbasis humor kepada bapak ibu dosen yang tergabung di asosiasi LITA. Workshop ini didahului dengan pengambilan data berupa pelaksanaan pengajaran berbasis humor yang telah diterapkan di kelas, dilengkapi dengan kebutuhan dan harapan baik dari dosen maupun mahasiswa.

Tim pengabdian kemudian berdiskusi dengan pemateri Teaching with Humor dari praktisi (IHIK) mengenai pelaksanaan kegiatan workshop. Dari tim Pengabdian FIB disepakati untuk memasukkan

unsur digital humanities dalam pengajaran yang akan menyajikan konten lebih kaya pada pengajaran bahasa, sastra dan budaya.

Institut Humor Indonesia Kini (IHIK) sebagai mitra industri dipilih dengan harapan untuk berkolaborasi dengan industri sehingga memungkinkan mahasiswa dan peneliti Digital Humanities untuk menerapkan keterampilan dan pengetahuan dalam konteks praktis. IHIK juga memiliki akses ke sumber daya dan teknologi terkini. Melalui kemitraan, institusi akademis dapat memanfaatkan fasilitas, perangkat lunak, dan sumber daya teknologi terbaru yang dimiliki. IHIK mempunyai koleksi buku dan sumber referensi yang tersedia secara melimpah dan membutuhkan bantuan dari akademisi (dalam hal ini FIB) untuk membantu penerjemahan koleksinya yang tersedia dalam beberapa bahasa asing.

Untuk mencoba memulai beragam potensi kolaborasi dengan IHIK dalam bidang Digital Humanities, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam kesempatan ini bermula dengan menerapkan pendekatan Teaching with Humor. Mengintegrasikan konten bahasa dan sastra digital dengan sajian humor dapat menjadi strategi pengajaran yang efektif untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menghibur.

Pelatihan humor menurut IHIK dapat dituangkan dalam berbagai bentuk, namun tujuan utama dari pelatihan humor adalah melatih kemampuan praktis didalam membangun sense of humor dan mempelajari dasar-dasar penyampaian opini baik secara lisan maupun tulisan secara baik, benar serta menarik. Humor dalam pengajaran memiliki beberapa tujuan yang secara spesifik berupaya untuk memahami cara mengapresiasi karya humor secara mendalam, memahami cara observasi/riset karya humor (kartun dan one-liner) secara mendalam sehingga dapat membedakan karya (berkualitas, sedang dan kurang berkualitas), dan juga berlatih berkreasi untuk menghasilkan karya humor yang berkualitas dan dapat diterima publik.



Gambar 1. Pelaksanaan Workshop Teaching with Humor

Pelatihan pengajaran berbasis humor diawali dengan tahap **Apresiasi**, yakni memberikan rangkaian karya-karya humor sebagai bahan ajar. Kemudian para peserta diberikan waktu untuk menikmati karya-karya humor, dan selanjutnya diajak berdiskusi.

Tahapan selanjutnya adalah **Observasi/riset**. Dalam tahap ini, peserta diminta mengumpulkan 10 kartun teks dan tulisan yang mereka kategorikan terbaik, terluce, untuk digunakan di kelas. Mereka kemudian diminta untuk bergantian mempresentasikan hasil risetnya dan membahasnya, terutama bagian lucu yang bisa dikembangkan sebagai materi ajar. Diskusi ini berupa ruang interaktif antar peserta ajar. Mereka juga dapat saling memberikan masukan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki masing-masing.



Gambar 2. Diskusi Interaktif tentang Media Ajar berbasis Humor

Tahapan berikutnya adalah **Kreasi**. Tahapan ini sangat penting karena memberikan kesempatan bagi para peserta untuk saling menunjukkan kreasi humor dalam media ajar yang bisa dikembangkan lebih lanjut setelah pelatihan.



Gambar 3. Beberapa Humor Formula sebagai materi Workshop Teaching with Humor

Diskusi yang dibahas dalam pengabdian masyarakat ini sejalan dengan pokok pemikiran Nielsen dalam Alfiansyah & Parmin (2021) yang membagi fungsi humor kedalam tiga domain: 1) fungsi fisiologi; 2) fungsi psikologik; 3) fungsi pendidikan; dan 4) fungsi Sosial. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menentukan bagaimana humor dapat digunakan untuk meningkatkan proses penyampaian pengetahuan, nilai-nilai, dan sudut pandang dalam lingkungan pendidikan. Humor dalam konteks pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi dan keberhasilan belajar. Para peserta pelatihan menyetujui beberapa prinsip dasar dalam penggunaan humor di kelas, sebagaimana yang disampaikan oleh Bettinghaus & Cody (1994), ada tiga keunggulan humor bisa juga bisa diterapkan dalam konteks pendidikan, yaitu untuk membangun keakraban antara pengajar dan peserta didik, meningkatkan atensi peserta didik dengan menjadikan mereka mendengarkan lebih baik dan membuat informasi yang disampaikan mudah diingat. Hubungan antara pengajar dan peserta didik dikembangkan dengan baik dengan metode yang humoris sehingga, peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan mereka melalui kegiatan interaktif, inspiratif dalam berbagi informasi antara pengajar dan peserta didik, yang memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berfikir secara kritis. Peran pengajar akan menjadi model dan fasilitator dalam prose belajarnya. Tentu saja konteks

humor dalam pengajaran akan berbeda dengan humor-humor dalam konteks sehari-hari. Humor dalam konteks pendidikan selain bersifat menyenangkan juga harus memuat nilai atau unsur-unsur edukatif.

Dalam diskusi dengan para peserta pelatihan, sebagian besar pengajar menyetujui penggunaan humor di kelas. Hal ini sejalan dengan Sahin (2021) dalam melihat penggunaan humor oleh para pengajar di kelas. Hasil wawancara dengan para pengajar yang menjadi responden penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar para guru mengatakan bahwa mereka umumnya menggunakan tipe humor positif untuk digunakan di lingkungan sekolah. Hasil penelitian juga menunjukkan temuan tentang tujuan para pengajar dalam memanfaatkan humor, mengadopsi jenis humor positif dalam gaya humor afiliatif dan humor yang meningkatkan diri, hal ini sangat bermanfaat bagi kinerja administratif dan instruksional di sekolah. Berdasarkan temuan, responden kebanyakan menggunakan humor positif dan, pada tingkat lebih rendah, komedi situasional. Sebelumnya, seperti dikutip dalam Sahin (2021), Bieg & Dresel (2018) menyapaikan jenis humor yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan adalah gaya humor positif, yaitu: humor afiliatif (humor yang memiliki hubungan tematik dengan topik saat ini di kelas), humor yang meningkatkan diri (humor di mana para pengajar menargetkan dirinya sendiri dengan melakukan atau mengatakan hal-hal lucu sesuai keinginannya) dan humor agresif (lelucon merugikan yang berupa olok-olokan atau menertawakan orang lain). Dengan demikian, berdasarkan uraian empiris di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan humor dalam konteks pendidikan tentu akan sangat adaptif tergantung pada berbagai faktor, antara lain sosial budaya yang beragam dan repertoar para pembelajar yang berbeda-beda.

Dalam diskusi dengan praktisi dari IHIK terkait implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim FIB UB, ada beberapa masukan yang diberikan. Masukan yang utama adalah bahwa Kegiatan *Teaching with Humor* di tingkat pendidikan tinggi akan sangat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran bagi mahasiswa yang merupakan generasi Z. Generasi ini masuk dalam kategori *digital natives* yang menggantungkan proses pemerolehan informasi dari sumber digital sehingga memiliki interaksi yang sangat tinggi dengan teknologi dan terbatas dalam interaksi sosial dalam keseharian mereka. Oleh karena itu, di kalangan dosen interaksi dengan generasi ini dianggap lebih menantang. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dosen akan mampu menemukan formula yang tepat untuk meningkatkan interaksi dosen dan mahasiswa, sekaligus meningkatkan *engagement* mahasiswa terhadap materi ajar melalui proses PBM yang lebih interaktif dan kondusif melalui humor.

Masukan dari IHIK ini juga sejalan dengan Darmansyah (2010) dalam bukunya *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* menjelaskan bahwa unsur-unsur humor dapat disampaikan pada tiga fase pembelajaran di kelas, yakni pada permulaan belajar, saat jeda penyampaian materi dan pada akhir sesi pembelajaran. Tosepu (2014), menyebutkan beberapa strategi memasukan humor dalam pengajaran, diantaranya dengan menghubungkan dengan materi yang sedang diajarkan, menggunakan materi visual atau video yang relevan, menyesuaikan waktu penyampaian humor yang tepat, memperhatikan aspek etika dan tidak melecehkan, dan menyesuaikan humor dengan tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik.

Kegiatan *Teaching with Humor* sebaiknya merujuk pada *output* berupa contoh materi ajar, bahan kajian, atau pun strategi pembelajaran yang memanfaatkan humor dalam PBM. Humor dalam konteks ini tidak hanya berupa ekspresi lisan yang disampaikan oleh dosen dalam membangun interaksi yang lebih cair dalam PBM namun dapat berupa bahan kajian atau materi ajar yang melibatkan teks yang secara eksplisit maupun implisit menggunakan humor sebagai teknik untuk menggambarkan atau bahkan merespon sebuah fenomena sosial yang ada di masyarakat. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis mahasiswa dapat ditingkatkan dengan mendorong mereka memahami teks tidak hanya dari apa yang tertulis namun dapat memaknainya lebih jauh secara kontekstual.

Teaching with Humor dipandang sebagai sebuah terobosan baru dalam sistem pendidikan di perguruan tinggi karena dimanfaatkan dalam proses PBM. Selama ini humor hanya dipakai dalam konteks hiburan semata. Humor ternyata dapat memainkan perannya dalam konteks akademis dalam bentuk strategi mengajar, bahan kajian, maupun materi ajar.

Beberapa ide untuk melaksanakan strategi pengajaran dalam pendekatan *Teaching with Humor* adalah melalui penggunaan media ajar misalnya meme dan gambar lucu. Menyisipkan meme atau gambar lucu yang terkait dengan konten bahasa atau sastra digital dalam presentasi atau bahan ajar. Misalnya, menyematkan gambar karakter sastra yang sedang "berbicara" dengan kata-kata lucu atau menyampaikan konsep dengan cara yang kreatif. Cara yang lain adalah dengan membuat Kreasi Parodi,

misalnya berupa Parodi terhadap karya sastra terkenal atau teks sastra digital juga bisa menjadi alternatif yang menyenangkan, misalnya, dapat membuat versi "parodi" dari sebuah puisi atau cerita pendek yang berusaha untuk membuat siswa senang namun tetap memahami pesan aslinya.

Untuk mendukung kelas bahasa, pendekatan ini menawarkan Permainan Kata Lucu yang berhubungan dengan bahasa atau teks sastra digital dengan menggabungkan permainan kata-kata dengan materi pelajaran, misalnya, meminta siswa untuk menciptakan kalimat dengan kata-kata yang mengandung unsur humor. Masih mengenai permainan kata, penggunaan dialog karakter lucu berupa dialog antara karakter sastra atau tokoh terkenal yang mengandung unsur humor juga menghidupkan suasana kelas. Siswa dapat membaca atau memerankan dialog tersebut dalam kelas, menjadikannya interaksi yang menyenangkan. Ide selanjutnya adalah dengan games atau permainan interaktif dapat menggabungkan elemen bahasa atau sastra digital dengan unsur humor, misalnya, permainan teka-teki, papan permainan sastra, atau permainan berbasis teks yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas lucu.

Untuk mendukung kelas sastra, contoh strategi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah melalui dongeng lucu yang mengandung unsur-unsur sastra atau digital. Siswa dapat membaca atau mendengarkan cerita tersebut, dan kemudian dapat membahas elemen sastra atau digital yang terkait. Alternatif lain yang dapat dicobakan adalah penggunaan komik atau strip kartun yang menggambarkan konsep atau cerita dalam bahasa atau sastra digital dengan cara yang lucu. Komik dapat digunakan sebagai alat visual untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi. Yang tak kalah menarik, selama diskusi kelas, pengajar dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih santai dengan menyisipkan komentar lucu atau anekdot yang terkait dengan topik pembahasan. Ini dapat membantu merilekskan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini membahas implementasi konsep digital humanities dalam konteks pendidikan tinggi dengan fokus pada pemanfaatan humor untuk meningkatkan interaksi dalam ruang kelas. Digital humanities memberikan kerangka kerja yang inovatif untuk menjembatani kesenjangan antara teknologi dan humaniora, sementara humor diintegrasikan sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif.

Pendekatan berbasis humor dalam pengajaran diakui sebagai kunci untuk menciptakan iklim kelas yang positif dan memotivasi. Artikel ini memaparkan hasil penelitian dan studi kasus yang menunjukkan bagaimana penggunaan humor dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mengurangi tingkat stres, dan membangun hubungan positif antara pengajar dan mahasiswa.

Selanjutnya, keberhasilan integrasi digital humanities dan humor dalam pendidikan tinggi diukur melalui peningkatan partisipasi aktif, pemahaman konsep yang lebih baik, dan meningkatnya kecerdasan emosional mahasiswa. Perlu Upaya berkesinambungan untuk mewujudkan praktik baik dalam merancang pembelajaran yang menggabungkan teknologi, humaniora, dan unsur humor, dengan tujuan utama menciptakan lingkungan kelas yang memotivasi, interaktif, dan berdaya saing.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih dan apresiasi diberikan kepada pemateri dari Institut Humor Indonesia Kini, bapak ibu dosen yang bergabung dalam asosiasi LITA, mahasiswa yang suportif memberikan dukungan dan masukan dan juga berbagai pihak yang telah turut serta dalam membantu terlaksananya program pengabdian ini.

REFERENSI

- Alfiansyah, D. W., & Parmin. (2021). Bentuk humor dan fungsi pendidikan dalam kumpulan cerpen Republik Rakyat Lucu karya Eko Triono. *Bapala*, 8(06), 224-231.
- Bettinghaus, E. P., & Cody, M. J. (1994). *Persuasive Communication* (5th ed.). Cengage Learning.
- Bieg, S., & Dresel, M. (2018). Relevance of perceived teacher humor types for instruction and student learning. *Social Psychology of Education*, 21(4). <https://doi.org/10.1007/s11218-018-9428-z>

- Bode, K. (2018). *A World of fiction: digital collections and the future of literary history*. Michigan: University of Michigan Press.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gold, M. K. (Ed.). (2012). *The Digital Humanities Moment: Debates in the Digital Humanities*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- McPherson, T. (2012). Why are the digital humanities so white? or thinking the histories of race and computation. In M. K. Gold (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (pp. 139-160). Minnesota: University of Minnesota Press.
- Şahin, S. (2021). Humor use in school settings: The perceptions of teachers. *SAGE Open*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/21582440211022691>
- Tosepu, Y. A. (2014). Humor, Dosen dan Pembelajaran. Retrieved from https://www.academia.edu/44244830/HUMOR_DOSEN_DAN_PEMBELAJARAN
- Wagner, Manuela Maria., & Urios-Aparisi, Eduardo. (2011). The use of humor in the foreign language classroom: Funny and efective?. *Humor: International Journal of Humor Research*. 24–4 (2011), 399–434. [DOI 10.1515/HUMR.2011.024](https://doi.org/10.1515/HUMR.2011.024)