

## **Rumus Mengajar Matematika Dengan Humor untuk Pembelajaran Joyful Guru SD dan SMP**

<sup>1</sup>Novrita Widiyastuti, <sup>2</sup>Rizka Septiana

<sup>1,2</sup> LSPR Institute of Communication and Business

email: <sup>1</sup>novrita.w@lspr.edu, <sup>2</sup>rizka.s@lspr.edu

### **ABSTRAK**

Program pengabdian masyarakat “Mengajar Matematika dengan Humor” berasal dari himbauan pemerintah untuk memperkuat mata pelajaran ini sejak sekolah dasar, dan bertujuan untuk menjawab permasalahan tingginya kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika, serta untuk meningkatkan pengetahuan guru akan humor di dalam kelas. IHIK3 sebagai mitra memiliki banyak literatur mengenai humor dalam pendidikan, namun menghadapi kendala penerjemahan, serta belum memiliki materi yang dirancang khusus untuk guru sekolah dasar dan menengah. Di sisi lain, BPMP Provinsi DKI Jakarta mengidentifikasi kebutuhan guru akan metode pengajaran yang lebih menggembirakan, humanis, dan relevan dengan prinsip pembelajaran mendalam. Berdasarkan hal ini, LSPR Institute of Communication and Business berkolaborasi dengan IHIK3, dan BPMP DKI Jakarta melaksanakan kegiatan berjudul “Rumus Mengajar Matematika x Humor”. Metode pelaksanaan program terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) Persiapan: penyusunan materi pelatihan dan instrumen evaluasi pre-test dan post-test; 2) Pelaksanaan: pelatihan hybrid untuk guru Matematika dengan dua sesi utama, yaitu “Rumus Mengajar dengan Humor” dan “Rumus Matematika Jenaka”; 3) Evaluasi: laporan hasil kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui analisis deskriptif kuantitatif terhadap hasil pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan etika guru dalam menggunakan humor saat mengajar matematika. Pemahaman peserta mengenai teknik memasukkan humor meningkat dari 13,1% menjadi 73,2%, sementara kemampuan menyebutkan rumus humor dan mendemonstrasikan contoh humor edukatif juga mengalami peningkatan substansial. Mayoritas peserta (94,6%) menyatakan bahwa kegiatan telah memenuhi ekspektasi dan memberikan wawasan baru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih *joyful*. Program ini memperlihatkan bahwa humor dapat menjadi strategi pedagogis untuk pelajaran sulit seperti matematika. Program serupa perlu dibuat lebih banyak dan mendalam karena memberi manfaat bagi siswa dan juga gurunya.

### **Kata Kunci :**

Mengajar matematika, Humor, Pembelajaran menggembirakan, Guru, Siswa

### **ABSTRACT**

Community service program “Teaching Math with Humor” came from government appeal to strengthen this subject since elementary school and has objective to answer the problem of the high anxiety of students regarding mathematics subject, also to increase teachers’ knowledge of humor in the class. IHIK3 as partner has many references about humor in the education, but has obstacle in translations, also has not yet have material that special designed for elementary and secondary school. On the other side, BPMP Province of DKI Jakarta had identified teachers’ needs of teaching method that more joyful, humanist and relevant with deep learning principal. Based on these things, LSPR Institute of Communication and Business collaborates with IHIK3 and BPMP DKI Jakarta design program with name “Formula of Teaching Math x Humor”. The program implementation method consists of 3 stages: 1) Preparation: compiling the materials of the training and evaluation instruments of pre-test and post-test; 2) Implementation: hybrid training for math teachers with 2 primary sessions, “Formula of Teaching with Humor” and “Formula of Witty Math”; 3) Evaluation: activity result report. The evaluations were conducted through quantitative descriptive analysis to pre-test and post-test results. The results of the activity show significantly increasing in knowledge, skills and teachers’ ethics aspect on using humor when teaching math. The comprehension of the participants regarding insert humor techniques was increasing from 13,1% to 73,2%, while the ability to mention about humor formula and demonstrating educative humor examples also has a substantial increase. Most of the participants (94,6%) stated that the training had fulfilled their expectation and gave new insights to create learning that is more joyful. This program shows that humor can be a pedagogic strategy to difficult subject such as mathematics. Similar program should be conducted more and deeper, because it is give benefits to students as well as their teachers.

### **Keywords:**

Teaching Math, Joyful Learning, Humor, Teacher, Student.

**How to cite;** Widiyastuti, N., & Septiana, R. (2026). Rumus Mengajar Matematika Dengan Humor untuk Pembelajaran Joyful Guru SD dan SMP. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 7(1), 47-56. <https://doi.org/10.52060/jppm.v7i1.3808>



## PENDAHULUAN

Presiden Prabowo Subianto, menurut penjelasan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Abdul Mu'ti pada rapat terbatas di Istana, menaruh perhatian pada pentingnya kualitas dan metode pembelajaran matematika di sekolah. Beliau juga menekankan adanya perbaikan metode pembelajaran matematika tersebut dengan memberikan pelatihan guru matematika (Rosa, 2024). Matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan bagi sebagian siswa sekolah dasar dan menengah. Di sisi lain, teknik mengajar yang menggembirakan belum banyak disosialisasikan, sehingga tidak semua guru mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang mampu membuat siswa lebih antusias.

Proses belajar-mengajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila adanya interaksi dan komunikasi antara pengajar dan siswa yang penuh keakraban dan disisipi oleh tawa yang terbentuk dari humor. Senyum dan tawa dapat membuat aliran darah yang menyuplai oksigen ke otak lebih lancar, sehingga membuat siswa dapat lebih mudah menerima informasi dan meningkatkan kemampuan berpikir (Tiara & Fauziah, 2022). Humor juga telah banyak digunakan untuk keperluan instruksional edukasi. Rangkuman 40 tahun penelitian humor di dalam dunia pendidikan yang dilakukan oleh Banas di tahun 2011, merujuk pada penggunaan humor diasosiasikan pada lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan rileks, hasil evaluasi efektivitas pengajar yang lebih tinggi, dan kenyamanan dalam belajar-mengajar (Menezes, 2018). Dalam beberapa tahun terakhir, di dalam pembelajaran matematika, penggunaan humor visual dalam bentuk komik dan kartun sebaiknya banyak digunakan. Jenis humor yang seperti ini mengkombinasikan fungsi emosional (penciptaan lingkungan kelas yang nyaman) dengan fungsi kognitif (karena menantang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah berdasarkan humor matematika). Humor, dalam sisi subversif, dapat 'melucuti' siswa dari sikap defensif akan matematika, dengan memicu sensasi '*well-being*' ketika siswa paham kelucuan dari humor yang dilontarkan. Di ruang kelas matematika, situasi gembira yang diciptakan oleh humornya guru dapat mencapai 2 fungsi fundamental: fungsi afektif/emotif dan fungsi intelektual/kognitif. Ketika situasi humor tidak langsung berhubungan dengan topik matematika, maka fungsi afektif/emotif yang timbul, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman. Di lain pihak, Ketika situasi humor langsung berhubungan dengan topik matematika, maka fungsi intelektual/kognitif yang akan berperan (Menezes et al., 2019). Dalam hal ini, humor berperan penting dalam topik matematika karena fungsi-fungsi tersebut, dan humor yang seperti ini dapat dipelajari.

Institut Humor Indonesia Kini (disingkat IHIK3) adalah sebuah lembaga kajian humor yang berpengalaman memberikan seminar dan lokakarya mengenai pentingnya humor di dalam pengajaran dengan nama "Teaching with Humor" sejak tahun 2017. IHIK3 telah berbagi ilmu mengenai humor kepada lebih dari 500 guru, dosen dan trainer berdasarkan pengalaman dan buku koleksi dari The Library of Humor Studies yang sebagian besar koleksinya berbahasa Inggris. Salah satu pelatihan yang pernah mereka lakukan adalah bersama dengan Prodi S1 Sastra Inggris Universitas Brawijaya pada 13-14 Oktober 2023 (Purwaningtyas et al., 2024). Di dalam perpustakaan yang mereka miliki, judul buku yang berkaitan dengan matematika antara lain: *Mathematics and Humor* (John Allen Paulos), *The Book of Mathematical Jokes, Humour, With and Wisdon* (Des MacHale), *Humour to Learn Mathematics* (Luis Menezes) dan buku-buku mengenai mengajar dengan humor yang sulit untuk dipahami. Dengan banyaknya buku yang mereka miliki, mitra memiliki kekurangan sumber daya manusia untuk mengeksplorasi buku-buku tersebut untuk dijadikan materi, konten dan riset baru. Selain itu, IHIK3 belum memiliki materi yang khusus dirancang untuk pelatihan humor bagi guru sekolah dasar dan menengah.

Seiring dengan banyaknya seminar, lokakarya dan pelatihan yang dilakukan oleh IHIK3, membuat jaringan mitra dan alumni dari lembaga ini semakin luas, terutama di kalangan guru, dosen dan trainer yang sudah menerapkan humor di dalam kelas, baik secara tatap muka maupun kelas daring. Salah satu jejaring dari IHIK3 yaitu Papa Zidan, seorang kreator konten yang fokus pada mempelajari matematika dengan mudah dan menyenangkan. Kontennya yang mengandung humor pada tahun 2022 pernah mencapai angka 9 juta penonton di Tiktok (Ginangjar, 2022).

Selain itu, IHIK3 juga bekerja sama dengan Badan Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Provinsi DKI Jakarta yang dipimpin oleh Bapak Herdiana, S.T., M.B.A. Lembaga ini, seperti dikutip dari website <https://bpmpjkt.kemendikdasmen.go.id/profil/> merupakan unit pelaksana teknis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang berada di bawah dan bertanggung

jawab kepada Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Menurut Permendikbudristek No 11 Tahun 2022, BPMP mempunyai tugas melaksanakan penjaminan dan peningkatan mutu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan masyarakat di provinsi (*Profil BPMP Prov DKI Jakarta*, n.d.). Setiap tahunnya, BPMP mengadakan pelatihan bagi guru-guru SD dan SMP untuk melaksanakan misi lembaga, dan di tahun 2025 ini memiliki tema ‘Pembimbingan Pembelajaran Mendalam’. Pelatihan mengajar matematika dengan humor ini sekaligus menjadi bagian dari rangkaian acara pembelajaran mendalam tersebut.

Dengan semua sumber daya dan jaringan yang dimiliki oleh mitra, mereka memiliki permasalahan di bidang interpretasi literatur / buku berbahasa Inggris yang mereka miliki terutama di bidang pengajaran matematika dengan humor untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. Selama ini mitra hanya memiliki materi mengajar dengan humor untuk para dosen dan trainer yang siswanya adalah dewasa muda hingga dewasa, belum pernah untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. Selain itu, materinya belum pernah khusus ditujukan untuk mata pelajaran matematika atau kelas logika lainnya karena lebih banyak untuk kelas yang umum. Sementara di lain pihak, ada kebutuhan dari guru tingkat sekolah dasar dan menengah untuk membuat kelas lebih menggembirakan dan menginginkan cara memasukkan humor di dalam mata pelajaran yang dianggap serius, seperti matematika. Ada keterbatasan dari guru untuk mengeksplorasi metode yang kreatif untuk membuat matematika lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh murid. Untuk itu, diperlukan kerja sama antara mitra dengan tim pengusul PKM ini untuk dapat menyosialisasikan inisiatif pemerintah untuk membuat metode baru pengajaran matematika dengan humor untuk guru-guru tingkat sekolah dasar dan menengah.

Oleh karena itu, LSPR *Institute of Communication and Business* berkolaborasi dengan IHIK3 dan BPMP Provinsi DKI Jakarta menyelenggarakan program pengabdian masyarakat dengan judul “Rumus Mengajar Matematika x Humor: Untuk Guru Pendidikan Dasar dan Menengah”. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru mengenai pentingnya humor dalam proses pembelajaran, melatih guru dalam merancang dan menggunakan humor secara etis di kelas dan mengembangkan jejaring edukatif antara akademisi dan institusi pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang humanis dan menggembirakan.

Manfaat dari kegiatan ini, bagi guru adalah: 1) Meningkatkan kompetensi pedagogik bagi guru karena mendapat wawasan baru tentang bagaimana humor dapat menjadi strategi pembelajaran, bukan sekadar hiburan; 2) Menambah keterampilan dalam desain pembelajaran kreatif. Guru dapat merancang materi matematika dengan pendekatan yang lebih ringan, menggunakan humor yang relevan dan mengembangkan cara memulai pelajaran yang menggembirakan. Bagi siswa sekolah dasar dan menengah, pelatihan ini bermanfaat untuk: 1) menurunkan kecemasan terhadap matematika, dengan humor, matematika menjadi lebih menggembirakan; 2) Menciptakan hubungan emosional positif dengan guru, karena suasana kelas yang menggembirakan dapat memperkuat interaksi sosial antara guru dan siswa, meningkatkan motivasi, fokus dan retensi belajar.

## METODE

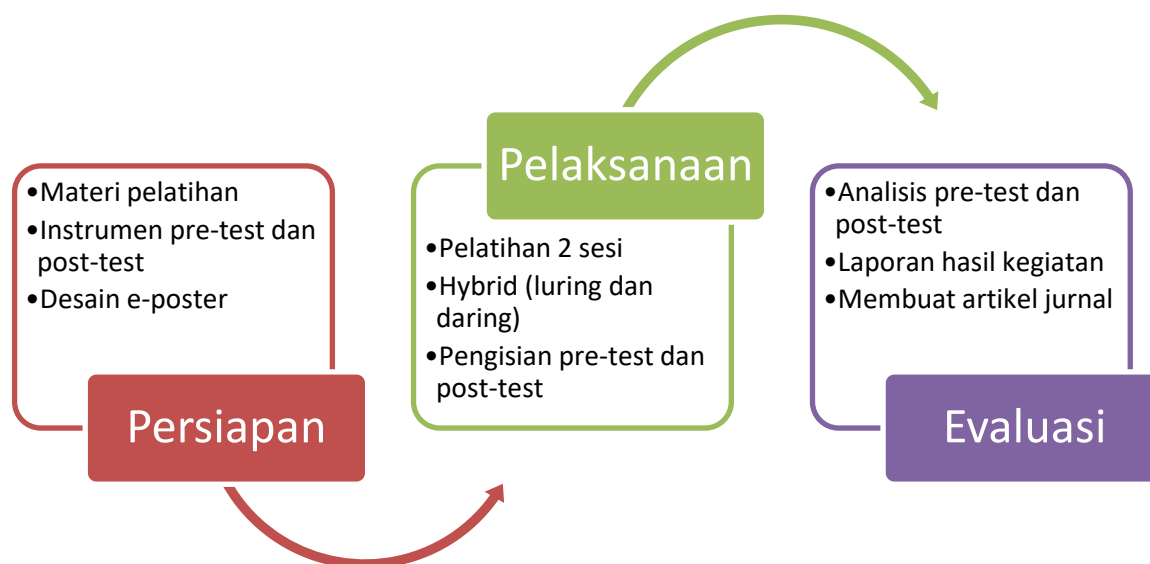
Pelaksanaan program Rumus Mengajar Matematika dengan Humor yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Masyarakat LSPR *Institute of Communication and Business* ini meliputi 3 tahap:

1. Tahap persiapan: menyusun materi mengajar matematika dengan humor bagi guru sekolah dasar dan menengah berdasarkan buku, literatur, penelitian yang tersedia di The Library of Humor Studies dan hasil diskusi dengan BPMP Provinsi DKI Jakarta akan permasalahan riil yang dihadapi. Tahap ini juga melakukan penyusunan instrumen pre-test dan post-test. Luaran dari tahap ini adalah e-poster untuk promosi acara, materi untuk pelatihan dalam bentuk powerpoint dan video, serta Google Form untuk pre-test dan post-test.
2. Tahap pelaksanaan: kegiatan dilaksanakan pada tgl 4 Juli 2025 di Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Provinsi DKI Jakarta Jl Nangka 1 No.60. Tanjung Barat. Jakarta Selatan. Pelatihan berbentuk *coaching clinic* ini dilaksanakan secara hybrid (luring dan daring) yang dihadiri oleh guru-guru matematika tingkat pendidikan dasar dan menengah dari seluruh Indonesia. Kegiatan dibagi menjadi 2 sesi utama: Sesi 1) Rumus Mengajar dengan Humor, oleh Yasser Fikry (CCO IHIK3), membahas pengetahuan dasar mengenai humor dalam pembelajaran;

Sesi 2) Rumus Matematika Jenaka oleh Papa Zidan (Content Creator) yang membahas cara melihat humor di dalam matematika. Sesi diakhiri dengan tanya-jawab interaktif antara peserta daring dan luring. Pada tahap ini juga dilakukan pre-test sebelum acara berlangsung dan post-test sebelum acara ditutup. Dalam acara ini, peserta tidak dikenakan biaya atau gratis. Peserta yang telah mengisi pre-test dan post-test berhak untuk mendapatkan *e-certificate*.

3. Tahap evaluasi: analisis pre-test dan post-test, membuat artikel jurnal mengenai mengajar matematika dengan humor, disertai dengan ulasan proses keseluruhan kegiatan dari mulai persiapan, pelaksanaan hingga evaluasinya. Luaran dari tahap ini adalah laporan evaluasi berdasarkan pre-test dan post-test, buku panduan dan publikasi di jurnal.

Metode analisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif terhadap hasil pre-test dan post-test, serta observasi langsung terhadap partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Diagram Alir Program "Mengajar Matematika dengan Humor"

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi antara 3 pihak: LSPR Institute of Communication and Business, IHIK3 dan BPMP DKI Jakarta melalui Zoom yang diselenggarakan pada tgl 23 Mei 2025. Pada kesempatan ini, BPMP menyampaikan kebutuhan mereka akan keterbatasan dari guru untuk mengeksplorasi metode yang kreatif untuk membuat matematika lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh murid. IHIK3 juga menyampaikan kebutuhan mereka akan peserta yang berasal dari guru matematika sekolah dasar dan menengah untuk mengikuti pelatihan secara luring. Hal ini disanggupi oleh BPMP dengan akan mengundang peserta dari pelatihan pembelajaran mendalam sebanyak 60 orang. Di dalam pertemuan daring ini pula, dikemukakan kontribusi dari masing-masing pihak, termasuk tempat dan tanggal penyelenggaraan acara.

Setelah pertemuan 3 pihak, kemudian disusul dengan pertemuan antara panitia dengan Yasser Fikry dan Papa Zidan sebagai narasumber sekaligus fasilitator dalam pelatihan. Pertemuan melalui zoom ini mendiskusikan materi yang akan digunakan, sekaligus sinergi materi dari masing-masing pihak. Yasser Fikry dari IHIK3 mengangkat materi mengenai dasar dari mengajar dengan humor, etika di dalam kelas, dan formula humor secara umum untuk menyentuh fungsi afektif/emotif. Papa Zidan sebagai kreator konten yang terbiasa mengangkat mengenai "Matematika itu mudah bukan?" mengangkat materi mengenai humor yang terdapat di dalam matematika yang dapat diangkat untuk memecah kebekuan dan sulitnya rumus matematika untuk menyentuh fungsi intelektual/kognitif. Disepakati sesi Yasser Fikry akan berjudul "Rumus Mengajar dengan Humor" dan sesi Papa Zidan dengan judul "Rumus Matematika Jenaka". Tim pengabdian masyarakat dari LSPR Institute of

Communication and Business sebagai panitia inti kemudian menyelaraskan kedua materi tersebut agar mudah diterima oleh peserta. Tim ini juga kemudian menyiapkan pertanyaan untuk pre-test dan post-test di Google Form berdasarkan materi-materi yang telah diselaraskan tersebut.

Setelah semuanya sudah pasti, kemudian panitia menyiapkan e-poster untuk mempromosikan acara kepada calon peserta, terutama untuk peserta yang akan mengikuti secara daring di aplikasi Zoom. Seluruh peserta diminta untuk registrasi ke link Google Form yang telah ditentukan, yang kemudian diminta juga untuk mengisi pre-test. E-poster disebar ke database dari BPMP Prov DKI Jakarta dan di-post di Facebook Group Komunitas Guru Matematika Indonesia yang pada saat itu berjumlah 31.7K orang. Dari Facebook Group ini, peserta yang registrasi berjumlah 100 orang yang tersebar dari seluruh Indonesia, dari JaBoDeTaBek, Kepulauan Seribu, Karawang, Indramayu, Palembang hingga Manokwari. Peserta luring yang registrasi dan hadir di ruang pertemuan BPMP DKI Jakarta berjumlah 60 orang yang seluruhnya berasal dari undangan. Acara ini juga melibatkan Mahasiswa LSPR Institute of Communication and Business dan dosen yang masih berstatus Tenaga Kependidikan sebagai panitia di bagian dokumentasi, perlengkapan dan operator Zoom agar pelaksanaan acara dengan format hybrid dapat berjalan lancar.



Gambar 2. E-Poster Promosi Acara.

Acara dibuka dengan *opening speech* oleh Bapak Herdiana, ST., MBA., Kepala BPMP DKI Jakarta dengan mengingatkan kembali prinsip Pembelajaran Mendalam, yaitu: *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna) dan *joyful* (menggembirakan). Acara ini diharapkan dapat masuk ke bagian *joyful*, yaitu proses pembelajaran yang menggembirakan. Guru harus memahami karakteristik siswa jaman sekarang, dapat mengajak mereka menjadi kawan, dan caranya tidak bisa disamakan dengan jaman dahulu. Untuk menjadi kawan bagi anak, maka guru diharapkan dapat lebih humanis dan humoris. Hal ini terutama bagi guru matematika, sehingga siswa ketika bertemu dengan gurunya, tidak takut, tapi malah gembira. Karena jika siswa sudah tidak senang, maka pelajaran apa pun akan sulit ditangkap. Beliau juga menutup pidato dengan harapan, semoga kegembiraan di acara ini dapat diteruskan ke ruang kelas dan siswa dapat lebih senang belajar matematika.

Sebelum sesi selanjutnya, moderator yang merupakan dosen dari LSPR Institute of Communication and Business, Rizka Septiana, membacakan profil kedua pembicara: Yasser Fikry, SE., M.Si dan Papa Zidan. Yasser yang merupakan Chief Creative Officer dari IHIK3 membuka dengan hasil riset mengenai keengganan dan keraguan pengajar untuk berhumor di kelas di dalam sesi "Rumus Mengajar dengan Humor" ini. Alasan guru enggan dan ragu menggunakan humor yaitu: 1) Humor tidak dimasukkan ke dalam kurikulum pelatihan menjadi guru; 2) Banyak guru yang beranggapan bahwa humor adalah keterampilan dari komedian profesional; 3) Anggapan bahwa

mengajar adalah sesuatu yang serius, sehingga humor dapat mengurangi wibawa dari guru itu sendiri; 4) Takut humornya tidak lucu. Sementara di lain pihak, guru dihadapkan pada rentang perhatian (*attention span*) siswa yang semakin pendek durasinya. McSpadden di tahun 2015 mengemukakan bahwa rentang perhatian manusia kini hanya 8 detik, sedangkan rentang perhatian ikan Mas Koki malah sedikit lebih panjang, yaitu 9 detik (McSpadden, 2015). Itulah kenapa humor diperlukan dalam kelas. Pelajaran sepanjang 3 jam, bila dimasukkan humor yang tepat (dan aktivitas menggembirakan lainnya), akan mempertahankan perhatian dan membuat pelajaran menjadi lebih tidak membosankan. Menurut (Serafini & Coles, 2015), humor di kelas dapat: 1) mengurangi anxiety, stress dan rasa bosan; 2) Belajar lebih tidak menakutkan dan menyenangkan; 3) meningkatkan persepsi siswa akan banyaknya hal yang mereka pelajari; 4) Menciptakan sikap dan suasana positif (bagi siswa dan guru itu sendiri). Karena tidak hanya siswa yang merasa lebih positif, tetapi gurunya juga. Apa yang baik untuk siswa, baik juga untuk gurunya. Begitu juga sebaliknya (Loomans & Kolberg, 2002).



Gambar 3. Kepala BPMP DKI Jakarta – Herdiana, ST., MBA.

Saran dari Yasser, cara memulai mengajar dengan humor adalah dengan mengapresiasi dan bersahabat dengan humor. Caranya adalah dengan banyak menonton acara komedi, membaca hal-hal yang lucu atau dekat dengan orang yang humoris. Dengan cara-cara ini, guru lama-kelamaan dapat memahami logika humor, bahwa pada dasarnya humor adalah membangun ekspektasi dari lawan bicara, kemudian ekspektasi tersebut dibelokkan atau dipatahkan dengan ekspektasi yang telah kita rencanakan. Sebelum mencoba untuk berhumor di kelas, maka ada prasyarat yang harus dipenuhi oleh guru tersebut, yaitu: 1) Tidak boleh memulai dengan “saya punya cerita lucu”, karena hal ini akan meninggikan ekspektasi siswa; 2) Tidak perlu takut tidak lucu, karena guru bukan komedian yang diharapkan untuk selalu lucu; 3) Guru sebaiknya memahami siswanya, seperti latar belakang, kemampuan berpikir dan cara mereka berkomunikasi. Guru juga tidak diharapkan untuk membuat siswa menjadi tertawa terbahak-bahak akan usaha humor dari gurunya, namun senyum saja sudah cukup menghancurkan tembok ketakutan.

Rumus humor umum yang bisa digunakan oleh guru di dalam kelas, yaitu: 1) *Pelesetan*, yaitu mengubah kata atau kalimat yang umum digunakan dengan kata yang baru; 2) Membuat 2 kata, yaitu menyatukan 2 kata yang tidak berkaitan langsung; 3) *Storytelling*, yaitu menceritakan pengalaman lucu, termasuk yang memalukan (jika guru tersebut sudah berdamai dengan kejadian memalukan tersebut). Hal yang terpenting dari mengajar dengan humor yaitu beretika, dengan tidak mempermainkan: SARA (suku, agama, ras, antar golongan), pornografi, bentuk tubuh, gender, simbol dan anggota akademisi, serta tidak peka dengan situasi terkini (bencana, kesulitan siswa). Suasana pelatihan berlangsung hangat, karena Yasser menyelipkan materi dengan contoh, lelucon original miliknya, pengalamannya mengajar dan juga memutar video-video komedi pilihan yang relevan dengan materi.



Gambar 4. CCO IHK3 – Yasser Fikry, SE., M.Si

Sesi selanjutnya, moderator langsung mempersilakan Papa Zidan untuk memaparkan materi dengan tema “Rumus Matematika Jenaka”. Papa Zidan membuka dengan pengalaman dirinya sebagai konten creator dan alasannya mengangkat tema “Matematika mudah bukan?” yang ternyata berasal dari keresahan pribadinya. Menurut Papa Zidan, sebenarnya ada banyak sekali rumus matematika jenaka, seperti yang ada di konten-konten media sosialnya. Namun, ia menyederhanakan rumus tersebut menjadi 7 hal pada sesi pelatihan ini. Ketujuh rumus matematika jenaka tersebut antara lain: 1) Ambigu, berarti satu kata yang bermakna dua atau lebih, dimulai dengan *what if* (bagaimana jika); 2) *Simple truth*, artinya memang *joke* yang *letter-leg* sesuai dengan apa yang dipertanyakan; 3) Logika-Fakta, artinya kita mengambil logikanya dan kita satukan dengan faktanya; 4) Kesimpulan, diterapkan untuk soal matematika dengan format cerita dan kesimpulan yang *nyeleneh*; 5) Tabrakan logika, yaitu tabrakan dengan logika sehari-hari; 6) *Cocoklogi*, diterapkan terutama di pertandingan-pertandingan ramai seperti sepak bola Indonesia dengan negara lain; 7) *Rules of 4*, yaitu membangun ekspektasi dengan 3 hal lurus di awal dan yang ke-4 dibelokan.

Ditambahkan oleh Papa Zidan, *joke* matematika diperlukan untuk: 1) *Awareness*, yaitu kepedulian terhadap matematika; 2) *Point of view*, yaitu sudut pandang yang berbeda sehingga anak-anak tahu apakah ini *joke* atau serius; 3) Literasi, kita harapkan anak-anak membaca soal sampai selesai (tidak setengah-setengah); 4) Lebih fokus; 5) *Fun*, artinya matematika itu mudah dan menggembirakan selama kita berlatih. Analoginya, orang jaman dahulu takut dengan hantu, namun kemudian ada film hantu yang komedi, sehingga hantu-hantu zaman sekarang menjadi tidak menakutkan lagi.



Gambar 5. Content Creator – Papa Zidan

Acara dilanjutkan dengan tanya-jawab interaktif, baik dari peserta yang hadir tatap muka, maupun yang dari daring via Zoom. Ada beberapa hal yang menjadi penekanan dalam sesi diskusi ini, antara lain: 1) Humor dapat berkontribusi dalam keterampilan berpikir kritis, karena melatih siswa untuk

membaca soal matematika hingga habis, tidak hanya melihat angkanya saja, kemudian membuat penalaran atas soal tersebut dari beragam sudut pandang / *point of view*; 2) Humor juga dapat melatih kreativitas siswa karena siswa memiliki alternatif jawaban yang berbeda, asalkan diberikan ruang untuk menjawab berbeda dan humornya diapresiasi, bukan dihalangi; 3) Saat mulai pelajaran matematika, maka dapat dibuka dengan ajakan permainan sebentar atau dengan *tebak-tebakan* agar suasana lebih cair terlebih dahulu; 4) Bagi guru yang terbiasa untuk serius atau tidak lucu, maka perlu dilatih *sense of humor*-nya dengan perbanyak paparan akan komedi, tertawakan sesuatu yang dianggap lucu (termasuk jawaban atau celotehan siswa), jangan pertanyakan di mana kelucuannya karena akan menjadi tidak lucu apabila humor dipertanyakan, lalu dicobakan ke anak sendiri apakah sudah lucu atau belum; 5) Guru tidak harus terus-menerus melucu karena bukan komedian atau komika, maka cukup dengan meletakkan humor di awal sesi, di tengah dan di akhir sebagai penutup; 6) Humor dalam matematika dapat dimasukkan dalam soal atau pun jawaban yang merupakan *punchline*-nya; 7) Anggap perbedaan cara pandang dan cara berpikir menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menggembirakan.

Sebelum acara ditutup, peserta luring dan daring diminta untuk mengisi post-test. Dari 160 peserta yang mengisi pre-test, sebanyak 112 orang yang mengisi post-test. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menerapkan humor saat mengajar matematika. Sebelum pelatihan dimulai, sebagian besar guru (93,8%) sudah memiliki kesadaran bahwa humor penting digunakan dalam proses belajar-mengajar, dan angka ini masih meningkat sebesar 2,7% setelah kegiatan berlangsung. Namun, pemahaman tentang bagaimana cara memasukkan humor ke dalam pembelajaran masih sangat terbatas di awal—hanya 13,1% peserta yang mengetahui “rumus” atau tekniknya. Setelah mengikuti pelatihan, angka ini melonjak hingga 73,2%, menandakan adanya peningkatan pengetahuan sebesar 60,1%.

Lebih lanjut, kemampuan peserta dalam menjelaskan salah satu rumus mengajar dengan humor meningkat dari 17,5% menjadi 75,9%, sementara pengetahuan bahwa matematika bisa dipadukan dengan humor naik drastis hingga hampir seluruh peserta (93,8%) menyatakan setuju. Tidak kalah penting, pemahaman terhadap etika berhumor di kelas juga membaik—83,9% peserta berhasil menjawab dengan benar tentang hal-hal yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan humor di ruang kelas. Data ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memperluas wawasan guru tentang pentingnya humor dalam pembelajaran, tetapi juga menanamkan kesadaran etis agar penerapan humor tetap mendukung suasana belajar yang positif dan profesional.

Pada aspek keterampilan, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru menerapkan humor dalam pembelajaran matematika. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki keterampilan praktis dalam merancang materi yang mengandung unsur humor. Setelah kegiatan berlangsung, terdapat peningkatan sebesar 42,1% peserta yang menyatakan telah menguasai cara menggunakan humor saat mengajar matematika, dan tambahan 16,2% lainnya yang mulai memahami konsep tersebut. Artinya, lebih dari separuh peserta kini mampu menyusun materi ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan di kelas.

Selain itu, kemampuan peserta dalam menjelaskan teknik humor yang diajarkan selama pelatihan juga meningkat pesat, dengan 67% peserta mampu menyebutkan teknik secara benar—menunjukkan pertambahan keterampilan sebesar 60,7%. Tidak hanya memahami secara teori, sebagian besar guru juga mulai mampu mendemonstrasikan contoh humor yang relevan dengan pelajaran matematika. Jika pada awalnya hampir separuh peserta (45,5%) mengaku tidak memiliki contoh lelucon yang bisa digunakan, setelah pelatihan terdapat peningkatan 40,7% yang dapat membagikan *joke* mereka sendiri. Hasil ini memperlihatkan bahwa pelatihan berhasil menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan humor ke dalam praktik pengajaran, menjadikan matematika tidak lagi terasa ‘menakutkan’ tetapi justru lebih komunikatif, ringan, dan menyenangkan.

Hasil dari aspek tambahan menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta pelatihan sebenarnya telah memiliki pengalaman awal dalam menggunakan humor di kelas, meskipun penerapannya belum terarah secara metodologi. Dari hasil pre-test, tercatat 65,6% peserta telah mencoba menggunakan humor saat mengajar, sementara 20,6% menjawab “mungkin” dan hanya 13,8% yang sama sekali belum pernah mencobanya. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki kesadaran intuitif tentang potensi humor sebagai alat bantu pengajaran, namun belum sepenuhnya memahami cara

menggunakannya secara efektif dan beretika. Melalui pelatihan ini, pengalaman yang sebelumnya bersifat spontan dan tidak terstruktur diubah menjadi praktik pedagogi yang lebih sadar dan terukur.

Setelah kegiatan selesai, hasil post-test memperlihatkan bahwa 94,6% peserta menyatakan pelatihan telah sesuai dengan harapan mereka, dengan hanya 5,4% yang merasa sebaliknya. Angka ini menegaskan bahwa pendekatan yang digunakan—menggabungkan teori, praktik langsung, serta sesi interaktif—telah berhasil menjawab kebutuhan nyata guru di lapangan. Para peserta mengapresiasi suasana pelatihan yang hangat, komunikatif, dan inspiratif, serta menilai bahwa pembelajaran dengan humor tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas mengajar. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi, tetapi juga menumbuhkan semangat baru dalam menciptakan ruang belajar yang lebih humanis dan membahagiakan. Masukan dan saran dari peserta, antara lain: *“Acara pembelajaran ini sebaiknya dilanjutkan lagi”*, sebagian besar meminta acara seperti ini untuk sering diadakan atau juga dilanjutkan. Dan harapan mereka acara ini dapat dilakukan secara tatap muka lebih banyak: *“Semoga kegiatan ini dapat dilaksanakan lagi secara tatap muka lebih banyak lagi.”*

## KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat “Rumus Mengajar Matematika dengan Humor” berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kompetensi pedagogis guru matematika di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Melalui rangkaian kegiatan pelatihan yang dirancang secara sistematis dan berdasarkan referensi dan pengalaman para pembicara, peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya humor dalam proses pembelajaran, baik dari sisi teori maupun praktik. Kegiatan ini juga memperlihatkan antusiasme dan partisipasi aktif guru dari berbagai daerah di Indonesia, menunjukkan bahwa kebutuhan akan metode pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan merupakan isu yang relevan secara nasional.

Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan etika penggunaan humor di kelas. Guru yang pada awalnya belum *familiar* dengan teknik dan rumus humor dalam pembelajaran matematika kini mampu merancang dan menerapkan humor secara tepat, kreatif, dan tetap menjaga profesionalisme. Peningkatan ini tidak hanya berdampak pada kemampuan guru, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih positif, komunikatif, dan humanis bagi siswa. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa humor, bila digunakan secara tepat, dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan motivasi belajar.

Dengan keberhasilan program ini, disarankan agar pelatihan serupa dapat diperluas cakupannya, baik pada mata pelajaran lain maupun bagi lebih banyak guru di berbagai wilayah. Selain itu, pengembangan modul lanjutan dan buku panduan yang tengah disusun dapat menjadi sumber belajar berkelanjutan untuk mendukung implementasi humor dalam pembelajaran secara lebih sistematis. Kolaborasi lintas institusi seperti yang dilakukan dalam program ini juga patut diteruskan untuk memperkuat ekosistem pendidikan yang lebih inovatif, menggembirakan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

## PERSANTUNAN

Terima kasih dan apresiasi yang tidak terhingga kepada tim Pengabdian Masyarakat LP3M LSPR Institute of Communication of Business dan seluruh panitia (Rizka Septiana, Alviandhika dan Mahasiswa atas nama Arlingga Sjewu Andreasonya) atas dukungan pengetahuan, moril dan materiil sehingga program ini dapat terselenggara hingga selesai. Tentu acara ini juga tidak lepas atas dukungan dari tim mitra Institut Humor Indonesia Kini / IHIK3 (Yasser Fikry dan Nia Nur'Aini), Papa Zidan serta Bapak Herdiana, ST., MBA, Ibu Susiah Budiarti, S.Pd., M.Pd dan bapak-ibu dari BPMP Provinsi DKI Jakarta yang *gercep* dan suportif. Saya atas nama tim Pengabdian Masyarakat menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga kita dapat berkolaborasi lagi di program-program selanjutnya.

**REFERENSI**

- Ginanjari, D. (2022). *Jokes Matematika Papa Zidan Viral, Tembus 9 Juta Penonton*. Jawapos.Com. <https://www.jawapos.com/entertainment/01377191/jokes-matematika-papa-zidan-viral-tembus-9-juta-penonton>
- Loomans, D., & Kolberg, K. (2002). *The Laughing Classroom: Everyone's Guide to Teaching with Humor and Play* (5th ed.). H J Kramer.
- McSpadden, K. (2015, May 14). You Now Have a Shorter Attention Span Than a Goldfish. *Time.Com*.
- Menezes, L. (2018). Humour In Mathematics Teaching Can Be A Serious Thing. *Proceedings of the 11th International Conference of Education, Research and Innovation*, 5704–5713. <https://doi.org/10.21125/iceri.2018.2339>
- Menezes, L., Gomes, H., Ribeiro, A., Martins, A. P., Flores, P., Oliveira, A. M., Viseu, F., Matos, I. A., Balula, J. P., & Delplancq, V. (2019). *Humour in Mathematics Teaching: Tasks for the classroom* (A. M. Costa & S. Amante, Trans.). Litoprint and Higher School of Education of Viseu (Portugal).
- Profil BPMP Prov DKI Jakarta*. (n.d.). <https://bpmprjkt.kemendikdasmen.go.id>.
- Purwaningtyas, I., Fatimah, F., Hapsari, D. E., & Wulandari, I. (2024). Aktivasi Peran Humor Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif: Sebuah Pendekatan Digital Humanities Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 5(1), 20–27. <https://doi.org/10.52060/jppm.v5i1.1805>
- Rosa, N. (2024). *Prabowo-Mendikdasmen Kaji Pelajaran Matematika Sejak TK*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7601667/prabowo-mendikdasmen-kaji-pelajaran-matematika-sejak-tk>
- Serafini, F., & Coles, R. (2015). Humor in children's picture books. *Reading Teacher*, 68(8), 636–638. <https://doi.org/10.1002/trtr.1361>
- Tiara, R., & Fauziah, P. Y. (2022). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Metode Humor Pada Warga Belajar Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Milenium Ketiga. *Journal Of Lifelong Learning*, 5(2), 55. <https://ejournal.unib.ac.id/jpls/article/view/22581>