

Pemanfaatan Humor dalam *Synchronous Computer-Mediated Communication* oleh Dosen Selama Pandemi Covid-19

Novrita Widiyastuti, Olivia Deliani Hutagaol
Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR
novrita.w@lspr.edu

English Title: Humor Utilization in Synchronous Computer-Mediated Communication by Lecturer During Pandemic Covid-19

Received: 25-09-2022, Revised: 21-12-2022, Acceptance: 26-02-2023

Abstract

Pandemic Covid-19 entered Indonesia since March 2020, requires learning and school from home, and conducted online. All Civitas Academica, particularly lecturers should transform in giving learning to students, from materials, methods to communication strategy technologically-mediated. This sudden transformation certainly facing constraints and impacts, such as lack of comprehension of students toward course materials, up to stress that hit students and lecturers. Humor can be utilized by lecturers in synchronous computer-mediated communication to increase learning effectivity. But, research in this theme has not been publicized. Therefore, the research objective is to find humor utilization when lecturer giving online learning, as well as describe the changes and adjustment in humor did by the lecturer in synchronous computer-mediated learning. As other Computer-Mediated Communication research, it is using: Social Presence Theory (SPT), Media Richness Theory (MRT) dan Channel Expansion Theory (CET). Qualitative research on case study approach is choses as strategy and using Focus Discussion Group as data collection technique to 15 lecturers at Ikatan Dosen Republik Indonesia Facebook group. The result, many humor benefits on synchronous computer-mediated learning, for college students as well as their lecturers. Successful humor in online class if there were affective, cohesive and interactive elements, although there were still challenges being faced by lecturers when they threw humor in this class.

Keywords: *computer-mediated, humor, lecturer, online learning*

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang mulai masuk ke Indonesia Maret 2020 mengharuskan perkuliahan dan sekolah dilakukan di rumah dan berjalan secara daring. Seluruh Sivitas Akademika terutama dosen diharuskan bertransformasi dalam memberikan pembelajaran kepada mahasiswa, baik secara materi, metode

hingga strategi berkomunikasi dengan mediasi teknologi. Transformasi yang tiba-tiba seperti ini tentunya menemui banyak kendala dan berdampak seperti kurangnya pemahaman mahasiswa pada materi, hingga stress yang menghinggapi dosen dan mahasiswa. Humor dapat dimanfaatkan dosen pada pembelajaran *synchronous computer-mediated communication* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, penelitian mengenai hal ini belum banyak terpublikasi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan humor saat dosen mengajar daring serta untuk mendeskripsikan perubahan dan penyesuaian humor yang dilakukan dosen pada pembelajaran termediasi-komputer yang sinkronis. Seperti halnya riset Computer-Mediated Communication (CMC), teori yang digunakan yaitu: Social Presence Theory (SPT), Media Richness Theory (MRT) dan Channel Expansion Theory (CET). Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dipilih sebagai strategi dan teknik pengumpulan data dengan cara *Focus Group Discussion* kepada 15 dosen di grup Facebook Ikatan Dosen Republik Indonesia. Hasilnya, banyak manfaat humor yang didapat pada pembelajaran daring termediasi gawai yang sinkronis, baik untuk mahasiswa maupun dosen itu sendiri. Humor yang berhasil di kelas daring ini apabila terdapat elemen afektif, kohesif dan interaktif, walaupun tetap ada tantangan yang dihadapi dosen saat melontarkan humor di kelas ini.

Kata Kunci: termediasi-komputer; humor; dosen; pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang masuk ke Indonesia sejak Maret 2020, memaksa semua orang untuk melakukan aktivitas dari rumah, termasuk untuk dosen yang diharuskan mengajar jarak jauh (Juliadi, 2022). Beruntung, saat terjadi pandemi, keharusan ini sudah ditunjang oleh teknologi yang memfasilitasi aktivitas ini. Aplikasi Zoom, Google Meet dan Microsoft Team menjadi teknologi yang familiar di kalangan akademisi. Istilah gagap teknologi yang biasa hinggap di kalangan orang tua, dianggap sudah tidak ada lagi di kalangan ini karena mereka terpaksa menggunakannya demi dapat mengajar dan berinteraksi dengan mahasiswanya. Namun, kecepatan teknologi ini belum diiringi oleh kesiapan berkomunikasi dengan mediasi layar komputer oleh penggunaanya.

Ada sejumlah hambatan-hambatan yang ditemui baik oleh dosen maupun mahasiswanya. Dari sisi mahasiswa, hambatan yang sering terjadi yaitu kurangnya kuota internet dan akses internet yang kurang memadai (Riadi et al., 2020). Mereka juga lebih sulit memahami materi dari dosen (Hapsari & Fitria, 2020) karena distorsi yang terjadi akibat termediasi teknologi. Bahkan salah satu penelitian psikologi menyatakan bahwa mahasiswa mengalami stress kategori sedang dan juga berada dalam tekanan akademik selama kuliah daring di masa pandemi Covid-19 (Lubis et al., 2021).

Hambatan dari sisi dosen, merasakan bahwa komunikasi dosen dengan mahasiswa kurang maksimal dan mahasiswa pasif saat perkuliahan berlangsung (Nastiti & Hayati, 2020). Selain itu, dosen belum siap mengadopsi metode mengajar termediasi teknologi berbasis daring, sehingga menjadi

hambatan. Hal ini karena banyak dari para dosen yang belum akrab dengan istilah-istilah dalam *video conferences*, serta kompleksitas penggunaannya yang akhirnya memicu faktor stress dosen. Semakin rumit media teknologi yang digunakan, maka stress akan lebih mudah menyerang dan mempengaruhi kinerja dosen. Walaupun dosen akhirnya bisa mengajar dengan mediasi teknologi, namun tetap saja pergeseran metode ini memerlukan persiapan khusus, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dosen dalam mengajar menggunakan teknologi berbasis daring (Wibowo, 2020).

Komunikasi—terutama secara daring—mengenal istilah *computer-mediated communication (CMC)* atau dapat diterjemahkan menjadi komunikasi termediasi-komputer. Menurut John December tahun 1997, *computer-mediated communication* adalah sebuah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang-orang dalam situasi konteks tertentu, terlibat dalam proses untuk membentuk media dengan berbagai tujuan. Secara praktis, CMC biasanya menitikberatkan secara spesifik pada komunikasi interpersonal manusia, melalui dan mengenai internet dan web (Thurlow et al., 2004). Atau dengan kata lain, CMC adalah bagaimana manusia dengan manusia berkomunikasi dengan mediasi komputer atau teknologi berbasis internet lainnya seperti aplikasi *video conference*, email, *chat room*, media sosial dan lain-lain. Komunikasi di internet sendiri akan selalu terpengaruh oleh beberapa faktor yang kontekstual, salah satunya adalah apakah interaksinya *synchronous / sinkronis (real-time)* atau *asynchronous / asinkronis (tidak real-time, dengan interaksi terlambat)* (Thurlow et al., 2004). *Synchronous / sinkronis* adalah interaksi di ruang virtual secara *real-time* (di waktu yang sama), seperti penggunaan *video conference* dan *chat room*. Sedangkan *asynchronous / asinkronis* adalah interaksi di ruang virtual namun waktunya tidak bersamaan, seperti email dan media sosial (Fahmi, 2020).

Humor adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi stress dan masalah komunikasi yang termediasi komputer. Manfaat humor bagi dosen antara lain dapat menyeimbangkan kesehatan jiwa dan raga, meningkatkan kekuatan otak, meningkatkan kreativitas yang diperlukan dalam mengajar di kelas dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Morrison, 2008). Untuk menciptakan kelas lebih menyenangkan, menurut Morrison, dapat menggunakan gaya humor *exaggeration* (melebih-lebihkan), *puns* (permainan kata) dan *self-deprecating* (mengolok-olok diri sendiri) (Morrison, 2008). Namun sayangnya, menggunakan humor dengan teknik tersebut sebagai alat untuk komunikasi bagi dosen belum banyak yang menyadarinya.

Walaupun humor memiliki banyak manfaat, namun memperkenalkan humor sebagai keahlian yang mendasar dan alat untuk komunikasi bagi dosen jarang disebutkan selama studi pra-pelayanan (pelatihan sebelum seseorang menjadi seorang pengajar) dan sering kali diabaikan sebagai topik dalam membangun keahlian profesional yang berkelanjutan dari seorang pengajar (Morrison, 2008). Padahal, *sense of humor* adalah kapasitas dari seseorang untuk merespons perubahan hidup dengan optimisme (Morrison 2005).

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian-penelitian yang meneliti persepsi mahasiswa akan *sense of humor* dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *sense of humor* dosen dengan motivasi mahasiswa. Semakin dosen dipersepsikan humoris, maka semakin materi perkuliahan mudah diterima dan memotivasi mahasiswa dalam belajar (Sulistiyadi & Mulyani, 2019) dengan besaran kontribusi sebesar 48,2% (Wamin, 2020). Salah satu kualitas personal dari dosen adalah kemampuannya memasukkan humor dan sebanyak 84,1% mahasiswa mengatakan di dalam pembelajaran perlu diselingi dengan humor (Teting et al., 2021). Bahkan dosen yang humoris dianggap sebagai dosen impian yang dipersepsikan oleh mahasiswa (Oktaviyanti et al., 2020).

Pemanfaatan humor dalam pedagogis adalah strategi komunikasi yang lazim dan bisa dipergunakan untuk tujuan yang berbeda. Namun, humor dalam proses belajar-mengajar dapat menjadi pisau bermata dua, jika tepat maka akan berdampak positif, namun akan menjadi negatif terhadap pembelajaran apabila tidak mempertimbangkan suasana kelas, profil dan konteks budaya siswa (Mukhlis, 2016). Untuk itulah, maka memperkenalkan humor yang tepat kepada dosen untuk digunakan di kelas, terutama kelas daring, dapat menjadi salah satu kebutuhan yang sebaiknya terpenuhi.

Penelitian-penelitian yang terpublikasi sebelumnya (seperti dibahas di atas) lebih banyak mengangkat mengenai humor yang diperlukan oleh dosen saat mengajar di kelas tatap muka bukan di kelas daring. Kedua belah pihak merasa komunikasi yang terhambat pada saat pembelajaran jarak jauh berbasis daring akibat adanya *computer-mediated communication*. Sementara, penelitian mengenai penggunaan humor dengan *computer-mediated* oleh dosen pada saat kelas yang *synchronous* belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi lebih jauh kajian tersebut agar dapat dimanfaatkan oleh dosen yang membutuhkannya. Rumusan masalah dari penelitian ini jika ditinjau dari perubahan metode berkomunikasi dari tatap muka (*face-to-face*) menjadi pembelajaran yang termediasi layar dawai, maka:

1. Bagaimana dosen memanfaatkan humor dalam kelas yang interaksinya *synchronous computer-mediated communication* (CMC) selama pandemi COVID-19 ini? Selain manfaat di kelas, bagaimana humor bermanfaat bagi diri dosen itu sendiri?
2. Bagaimana humor yang dilakukan dosen selama mengajar secara *synchronous computer-mediated communication*, dan juga keterbatasannya dibandingkan dengan humor pada saat tatap muka?
3. Apakah tantangan yang dihadapi dosen saat menggunakan humor di kelas *synchronous computer-mediated communication*?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan humor saat dosen mengajar daring serta untuk mendeskripsikan perubahan dan penyesuaian dalam hal humor yang dilakukan dosen pada pembelajaran termediasi-komputer yang sinkronis selama lebih dari dua tahun pandemi melanda Indonesia.

Melihat pentingnya humor bagi pengajar, maka signifikansi penelitian ini adalah sebagai rujukan para dosen maupun guru untuk meningkatkan

penggunaan humor yang berdampak positif pada pembelajaran daring ditinjau dari teori dan konsep *computer-mediated communication*. Signifikansi penelitian ini bagi dunia akademis juga dapat memperkaya kajian mengenai komunikasi dengan humor yang termediasi komputer.

Komunikasi tatap muka memiliki kelebihan yaitu melibatkan kanal yang banyak, termasuk suara / pendengaran, visual, gestur / gerak-isyarat dan konteks. Sedangkan CMC atau komunikasi yang termediasi teknologi seperti gawai dan komputer lebih terbatas pada kanal yang tersedia, apalagi jika hanya ada teks atau tulisan saja. Walaupun dalam sinkronis komunikasi termediasi komputer sudah terfasilitasi dengan suara, gambar, dan pergerakan (*motion*), namun terkendala banyak hal seperti *delay* atau penundaan akibat sinyal yang kurang baik atau persoalan teknis lainnya. Kurangnya kontekstual dan tanda-tanda non-verbal membuat komunikasi termediasi komputer berbeda dengan interaksi tatap muka. Namun tidak berarti CMC tidak cukup untuk mengekspresikan bahasa emosional seperti yang terdapat pada fungsi humor. Keunikan dari CMC adalah tawa yang dihasilkan tidak hanya berbentuk verbal “Hahaha” tetapi juga dapat berbentuk tawa siber (*cyber laugh*) dalam bentuk teks ataupun emoji sebagai konfirmasi atau apresiasi dari humor tersebut, juga seringkali dapat berbentuk singkatan seperti “LOL (Laugh Out Loud)” atau “wkwkwkwk” (Farnia & Karimi, 2019).

Bedanya juga dengan CMC, interaksi tatap muka menurut Straehle (1993) dapat mengidentifikasi tatapan mata, penggunaan intonasi yang ditekankan atau nada yang tinggi dan rendah. Selain itu, komunikator juga dapat cenderung menggunakan sinyal yang ‘dibelokkan’ atau menunjukkan tanda-tanda telah menyelesaikan kalimat yang merupakan akhir dari lelucon. Dengan absennya tanda-tanda ini di CMC, partisipan harus menggunakan cara lain untuk membuat humor dan mengenalinya (Moalla & Amor, 2021).

Riset CMC biasanya berdasarkan beberapa kerangka teori, seperti Social Presence Theory (SPT) yang diperkenalkan oleh Short, Williams dan Christie di tahun 1976. Mereka tertarik dengan bagaimana orang dalam membangun kesegeraan (*immediacy*) dan keintiman (*intimacy*) melalui sejumlah teknologi yang dipertimbangkan dalam pembelajaran. Definisi *social presence* menurut mereka yaitu tingkatan dari arti-penting dari orang lain dalam interaksi dan arti-penting tersebut akibat dari hubungan interpersonal. Konsep dari ketiga psikolog sosial ini adalah mengenai “kualitas dari medium itu sendiri” yang memiliki ikatan yang kuat pada ekspresi dan persepsi emosi melalui keintiman dan kesegeraan teknologi. Lalu Gunawardena dan Zittle tahun 1997 mendefinisikan *social presence* sebagai tingkatan di mana seseorang dianggap “nyata” dalam CMC. Hal ini kemudian dikembangkan oleh Rourke dan kawan-kawan (1999), ada 3 elemen dalam *social presence*: afektif, kohesif dan interaktif (Dickers et al., 2017). Dimensi afektif (*affective*) adalah berbagi emosi, terlibat dalam pengungkapan diri (*self-disclosure*) dan berbicara melalui teks untuk menggantikan non-verbal. Kohesif (*cohesive*) menggunakan kata ganti “kita” atau “kami” dan nama depan, dan obrolan ringan untuk memperkuat hubungan dengan satu sama lain. Interaktif (*interactive*) yaitu keinginan dan ketertarikan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Violanti, 2017).

Dalam SPT ini juga mengemukakan bahwa level dari komunikasi yang dicapai pada setiap interaksi termediasi komputer tergantung pada kualitas mediumnya. Dengan kata lain, seberapa dekat medium tersebut menyerupai interaksi tatap muka. SPT menunjukkan dengan tepat wilayah dari CMC yang mengganggu kesuksesan interaksi manusia ke manusia karena meminimalkan atau kurangnya kehadiran secara sosial (Adams, 2012). Whiteside di tahun 2015 menyamakan *social presence* dalam pembelajaran daring sebagai konduktor simfoni yang menyinkronisasi pengajar, siswa, konten akademik, *learning management system* (LMS), media, alat, strategi instruksi dan hasil (Dijkers et al., 2017).

Selain *social presence theory*, dalam CMC juga dikenal *Media Richness Theory* (MRT). MRT menurut Daft & Lengel tahun 1986 yaitu “kekayaan” informasi yang ditularkan oleh CMC terbatas pada kurangnya atau keterlambatan umpan-balik, isyarat verbal / non-verbal, dan sepemahaman antar komunikator dan komunikan. “Kekayaan” mengacu pada kemampuan informasi untuk mengubah pemahaman dalam suatu interval waktu. MRT menganggap komunikasi tatap muka adalah bentuk interaksi yang paling sempurna dan lebih “kaya” karena punya kapasitas respons langsung, segera, lebih personal dan asimilasi dari pemahaman emosional dari sebuah pesan. Sementara CMC dianggap lebih “langsing” dan kelangsingan tersebut tergantung pada moda yang digunakan (Adams, 2012). MRT memprediksi bahwa CMC lebih efektif dalam pekerjaan yang kurang kompleks dan tidak memerlukan nonverbal yang “kaya” seperti komunikasi tatap muka (Ferber et al., 2005).

Pengembangan dari MRT, lalu ada *Channel Expansion Theory* (CET) yang diperkenalkan oleh Carlson dan Zmud tahun 1994 yang mengidentifikasi pengalaman sebagai hal yang penting dalam membentuk bagaimana seseorang membangun kekayaan persepsi pada kanal yang digunakan. Pengalaman tersebut adalah: pengalaman dengan kanal tersebut, pengalaman dengan topik pesan tersebut, pengalaman dengan konteks organisasi dan pengalaman dengan partisipan lainnya. Partisipan memerlukan pengalaman sebelumnya pada tiap wilayah tersebut. Jika pengetahuan dan pengalaman tersebut ditingkatkan, maka dapat meningkatkan efektivitas komunikasi (Carlson & Zmud, 1999).

Penelitian yang dilakukan oleh Moalla dan Amor (2021) merangkum beberapa penelitian lain di bidang humor di kelas dan diskursus CMC. Penelitian dari Bell and Pomerantz (Bell & Pomerantz, 2016) menyelidiki peranan humor di kelas dan berpendapat bahwa humor adalah alat instruksional dan ‘aspek yang paling penting di dalam pembicaraan di kelas’, yang memungkinkan guru untuk menangani tantangan di kelas dengan cara yang lebih menyenangkan. Mereka menamakannya dengan perubahan fokus dari pendekatan terpusat-pada-guru (*teacher-centered*) menjadi ‘pemahaman yang lebih kaya akan interaksi sosial’. Mereka menjelaskan bahwa menggunakan humor di kelas dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman dan memungkinkan mereka untuk menegosiasikan identitas mereka,

mengurangi ketegangan dan mengonfigurasi ulang hubungan kekuasaan (Moalla & Amor, 2021).

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, menurut Morisson, manfaat dari humor bagi pengajar secara umum adalah memberikan kontribusi pada keseimbangan kesehatan jiwa dan raga, memaksimalkan kekuatan otak untuk belajar, meningkatkan kreativitas, meningkatkan keahlian berkomunikasi, menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal serta mendukung proses perubahan (Morrison, 2008). Humor dalam materi ajar daring meningkatkan ikatan kognitif. Elemen humor memiliki peranan yang penting dalam membantu siswa untuk *recall*, memungkinkan penemuan, mengarahkan pada sumber yang berbeda, berbagi informasi dengan kawannya, regulasi diri, membuat usaha kognitif dan memfasilitasi pembelajaran. Juga memiliki dampak positif pada tingkat perhatian, lebih menyukai sesi tersebut, mengurangi kebosanan, memotivasi, dorongan, interaksi sosial, *ice breaking*, mengurangi ketakutan akan pekerjaan rumah, mengurangi stress dan mengubah perspektif akan ujian (Erdoğan & Çakıroğlu, 2021).

Humor juga membangun tingkat kepercayaan dan dapat menjadi fasilitas dalam mengurangi ketegangan, ketakutan dan kemarahan. Seseorang yang memiliki kemampuan untuk membantu orang lain dalam melihat humor dalam situasi yang sulit dapat memelihara situasi dalam komunikasi dan membuat suasana menjadi lebih santai. Tertawa dapat meningkatkan kapasitas dalam dialog. Pengajar yang memiliki *sense of humor* yang positif dapat membangun hubungan dengan mahasiswa, mendukung manajemen kelas, meningkatkan pengalaman yang menyenangkan, menciptakan lingkungan yang mengasuh untuk belajar, membantu pengajar itu sendiri untuk mengatasi stress, meningkatkan daya ingat, mengembangkan pemahaman serta merebut dan mempertahankan perhatian dari mahasiswa (Morrison, 2008). Berdasarkan teori dan konsep yang dipaparkan di atas, maka perlu dikaji lebih lanjut pemanfaatan humor oleh dosen di dalam kelas daring yang termediasi gawai, perbandingan dengan saat pembelajaran tatap muka (humor yang berhasil) dan tantangan menggunakan humor di kelas *computer-mediated* yang sinkronus.

METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Karena tujuan dari studi kasus adalah meningkatkan pengetahuan mengenai realitas komunikasi kontemporer yang nyata dalam konteksnya, seperti penggunaan humor pada kelas daring ini. Teknik pengumpulan data adalah dengan cara *Focus Group Discussion (FGD)*, dengan tahapan: perencanaan (*planning*), perekrutan (*recruiting*), pengaturan (*moderating*), analisis (*analyzing*) dan pelaporan (*reporting*) (Daymon & Holloway, 2008).

Perencanaan adalah dengan membuat konten poster elektronik untuk diunggah di grup Facebook Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI). Dikutip dari profil Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI) di Facebook, komunitas ini bermula dari Forum Dosen Muda Indonesia (FDMI). Dibentuk pada tanggal 26 Maret 2015, komunitas IDRI awalnya menjadi sarana untuk berbagi informasi tentang pelaksanaan kegiatan ilmiah, berbagi pengalaman tentang

pengembangan karir dosen, dan bertukar pikiran tentang permasalahan yang dihadapi dosen. IDRI dibentuk dengan tujuan untuk mempermudah serta mempercepat pelaksanaan Undang-undang yang telah mengakui kedudukan dosen sebagai tenaga profesional. Selain itu, untuk meningkatkan produktivitas dan kompetensi dosen, perlu diadakannya kegiatan-kegiatan ilmiah seperti; Seminar & Konferensi Ilmiah, Publikasi Jurnal Ilmiah, Penerbitan Buku Ilmiah dan Pelatihan / Workshop. IDRI dideklarasikan pada, 29 September 2015 di Universitas Trunojoyo Madura.

Poster elektronik yang dikirim di grup Facebook IDRI berisi ajakan bagi anggota grup yang ingin menjadi partisipan pada penelitian ini dengan mengisi formulir di Google Forms yang tautannya yang tertera di poster. Proses perekrutan narasumber untuk Focus Group Discussion (FGD) dilakukan pada tgl 16-25 November 2021. Seluruh responden yang mengisi formulir berjumlah 77 orang, yang terdiri dari 4 kelompok seperti yang tertera di Tabel 1.

Tabel 1. Responden yang Mengisi Google Forms

Kelompok	Kategori	Jumlah
1	Menjawab mengajar menggunakan humor sebelum dan pada saat pandemi	51 orang
2	Menjawab mengajar dengan tidak menggunakan humor, baik sebelum dan pada saat pandemi	12 orang
3	Menjawab tidak menggunakan humor pada saat mengajar tatap muka (sebelum pandemi), namun menggunakan humor saat mengajar daring (saat pandemi)	3 orang
4	Menjawab menggunakan humor saat mengajar tatap muka (sebelum pandemi), namun sudah tidak menggunakannya lagi saat mengajar daring (saat pandemi)	11 orang

Sumber: (Data Penelitian, 2021)

Kelompok (3) dan (4) dicampur menjadi satu kelompok saat dilakukan FGD. Seluruh responden 100% mengajar daring dan juga 100% pernah menggunakan Zoom, Google Meet, Microsoft Team atau layanan konferensi live sejenisnya.

Tabel 2. Rentang Usia Responden

Rentang Usia	Jumlah
25-35 tahun	40 orang
36-45 tahun	14 orang
46-55 tahun	16 orang
55-65 tahun	8 orang

Sumber: (Data Penelitian, 2021)

Proses selanjutnya yaitu perekrutan dengan menarik sampel purposif, yaitu sampel dipilih berdasarkan pada kriteria yang telah direncanakan sesuai

dengan tujuan penelitian ini. Sampel yang diambil adalah yang mengisi link terawal yang sesuai dengan kategori berikut: (1) Pada periode mengajar tatap muka dan termediasi komputer, dosen tersebut konsisten menggunakan humor; (2) Pada periode mengajar tatap muka dosen tersebut menggunakan humor namun saat termediasi komputer sudah tidak menggunakan humor; (3) Pada periode mengajar tatap muka dan termediasi komputer, dosen tersebut tidak menggunakan humor. Setiap sampel dari kategori tersebut akan menjadi 3 (tiga) kelompok bentukan peneliti yang terdiri dari 5 (lima) orang partisipan pada masing-masing kelompok.

Proses pengaturan (*moderating*) adalah dengan menghubungi calon partisipan untuk mengikuti FGD di waktu yang telah ditentukan, sesuai dengan kelompoknya. FGD dilaksanakan secara *synchronous* dengan media Zoom dan semua proses FGD direkam video dan teksnya. FGD dimoderasi oleh seorang moderator dan dicatat oleh seorang sekretaris yang merangkap sebagai host. FGD dibagi menjadi 3 sesi: (1) Kelompok yang menggunakan humor saat mengajar hanya pada saat tatap muka saja atau saat daring saja, dilakukan pada hari Jumat, 26 November 2021 pukul 10.00 WIB; (2) Kelompok yang menggunakan humor saat mengajar pada saat tatap muka dan juga saat daring, dilakukan pada hari Jumat, 26 November 2021 pukul 16.00 WIB; (3) Data tambahan lain, yaitu kelompok yang tidak menggunakan humor saat mengajar pada saat tatap muka dan juga saat daring, dilakukan pada hari Sabtu, 27 November 2021 pukul 10.00 WIB. Semua sesi masing-masing berlangsung selama kurang lebih 1 jam, menggunakan aplikasi Zoom dan direkam selama keseluruhan sesi. Narasumber FGD dari masing-masing kelompok berjumlah 5 orang, yang datang dari kampus di banyak kota di Indonesia, seperti: Jakarta, Bekasi, Tangerang, Serang, Cirebon, Bukittinggi, Malang, Tanjung Balai, Palembang dan Sumbawa.

Analisis data dari induktif ke deduktif dengan sebelumnya mengubah rekaman menjadi transkrip, kemudian diberikan kode (*coding*) untuk setiap data dan dikategorisasi. Terakhir yaitu menulis laporan atas temuan yang telah dikategorisasi tersebut.

Untuk penelitian selanjutnya, maka sebaiknya dilanjutkan dengan meneliti mengenai tipe humor yang banyak digunakan dosen yang menggunakan *synchronous computer-mediated communication*. Apabila pandemi Covid-19 telah berakhir, maka diperlukan penelitian mengenai penggunaan humor oleh dosen di kelas pasca pandemi.

DISKUSI

Manfaat Humor bagi Dosen dan Mahasiswa

Dosen menyadari bahwa kelas daring yang terlalu sering dan lama dapat mengakibatkan kejenuhan. Humor dimanfaatkan oleh para dosen di kelas *synchronous* sebagai cara untuk mengurangi kebosanan. Hal ini dikemukakan oleh RS, dosen di bidang seni rupa yang mengemukakan bahwa humor adalah sebuah cara untuk membuat kelas menjadi tidak terlalu *boring* (membosankan). Apalagi di saat pandemi, ia tidak dapat melihat emosi dan ekspresi mahasiswa secara langsung, hanya dapat melalui layar gawai. Selain

dapat mengurangi kebosanan, bagi dosen yang merasakan ketegangan dari suasana kelas daring, maka humor bermanfaat untuk mencairkan suasana. Hal ini diamini oleh dosen MY dan DP yang mengatakan bahwa suasana yang tadinya tegang, serius, menjadi lebih cair dan suasana lebih rileks. Sehingga manfaat humor menjadi pengurangan ketegangan mahasiswa dan juga sebagai pemecah kebekuan. Setelah kebekuan sudah mencair, beberapa dosen memanfaatkan humor untuk membangun suasana kelas menjadi nyaman sehingga lingkungan pembelajaran menjadi optimal, seperti yang dikemukakan oleh dosen YS. Ia biasa menggunakan humor, karena ia mengajar mata kuliah yang biasanya menakutkan bagi siswa, yaitu matematika. Dengan humor, ia ingin mahasiswanya merasa nyaman dahulu di kelas. Materi-materi matematis dijadikan bahan bercandaan, karena dianggap matematika tidak bisa dipakai sebagai bagian dari realita kehidupan. Ia ingin membalik persepsi yang salah tersebut dengan humor. Manfaat humor dalam pembelajaran daring tersebut sesuai dengan pernyataan Erdoğan dan Çakıroğlu yang dampak positif dari humor adalah akan meningkatkan ikatan kognitif. Ditambahkannya, dampak lainnya dari humor adalah peningkatan tingkat perhatian, lebih menyukai sesi tersebut, mengurangi kebosanan, memotivasi, adanya dorongan, interaksi sosial, *ice breaking*, mengurangi ketakutan akan pekerjaan rumah, mengurangi stress dan mengubah perspektif akan ujian (Erdoğan & Çakıroğlu, 2021).

Para dosen juga percaya, selain dapat merebut dan mempertahankan perhatian mahasiswa, humor juga dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi di kelas daring, dengan bonus mereka juga ingat dengan materinya. Seperti yang dijelaskan oleh dosen JJ, humor sebenarnya dapat membantu mahasiswa lebih paham terhadap topik yang dibahas. Bahkan kadang-kadang, selain ingat cerita humornya, akhirnya mereka juga ingat dengan materinya. Pernyataan ini juga diperkuat oleh dosen AL dan RS yang mengatakan bahwa tujuan dari pesan atau materi dengan sedikit humor dapat tersampaikan, atau membuat mereka jadi lebih mudah untuk menerima materi. Apabila konsentrasi hilang selama pelajaran, maka humor dimanfaatkan oleh dosen untuk mengembalikan fokus mahasiswa, sesuai dengan penuturan dari dosen NS dan KK.

Bagi dosen, manfaat humor terbesar bagi dirinya sendiri adalah untuk kesehatan jiwa dan raga. Menurut dosen PF, walaupun manfaat humor tidak secara langsung berpengaruh kepada kesehatan,

“... tapi ada sel-sel di otak kita yang rileks, nah ketika kita rileks ngga banyak pikiran, akhirnya kita enjoy, sakitnya hilang”.

Hal ini juga disetujui oleh dosen EN, Ia mengatakan humor adalah untuk *healing* diri kita sendiri. Bahkan menurut dosen MY, Ia sebagai pendidik merasakan humor membuatnya jadi lebih awet muda. Selain untuk kesehatan raga, humor juga dirasakan manfaatnya oleh dosen untuk kesehatan jiwanya, yaitu untuk mengurangi ketegangan dan stress. Menurut dosen SR, humor kadang-kadang diselipkan di kala pembelajaran *synchronous* supaya ia terhibur dan tidak tegang. Ditambahkan oleh dosen SI bahwa humor membuatnya lebih rileks, dan tertawa atau tersenyum (efek yang dihasilkan dari humor) yang juga dianjurkan oleh dosen SR supaya syaraf-syarafnya tidak tegang. Humor dapat

mengurangi stress juga didukung oleh pernyataan dari dosen MY, RS dan NS. Pendapat para dosen di atas juga sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Morrison sebelumnya, bahwa pengajar yang memiliki *sense of humor* yang positif dapat membangun hubungan dengan mahasiswa, mendukung manajemen kelas, meningkatkan pengalaman yang menyenangkan, menciptakan lingkungan yang mengasuh untuk belajar, membantu pengajar itu sendiri untuk mengatasi stress, meningkatkan daya ingat, mengembangkan pemahaman serta merebut dan mempertahankan perhatian dari mahasiswa (Morrison, 2008).

Setelah dosen sehat jiwa dan raganya, humor mendukung dosen untuk mengelola kelas daring. Pengelolaan kelas, maksudnya adalah manajemen waktu (seperti yang dikatakan oleh dosen SR), ketertiban di kelas (seperti yang dikatakan oleh dosen AL) dan mendapatkan fokus mahasiswa (seperti yang dikatakan oleh dosen SI). Untuk manajemen waktu, menurut dosen SR saat berhadapan dengan mahasiswa, humor yang dilontarkan oleh dosen dapat membuat sesi di kelas menjadi tidak terasa panjang, namun ilmu yang disampaikan tetap didapat mahasiswa. Ditambahkan oleh SR,

“kalau berhumor itu kan seperti killing time tapi fokus yang disampaikan tetap dapat dipertahankan... bukan hanya Haha Hihi tapi ngga dapat (ilmunya)”.

Ketertiban di kelas juga ternyata dapat dilakukan dengan humor, hal ini dilakukan oleh dosen AL,

“sambil saya joking, sambil saya juga ada kayak unsur menekankan supaya mereka itu memang benar-bener tertib gitu”.

Humor pun dapat merebut perhatian mahasiswa yang terlihat mengantuk di kelas daring yang seringkali melelahkan. Pengalaman dari dosen CG, ia menegur mahasiswa yang mengantuk dengan humor, sehingga mahasiswa tersebut dapat kembali mengikuti pelajaran.

Humor juga bermanfaat untuk meningkatkan pengalaman yang menyenangkan, seperti menyebarkan kebahagiaan, meningkatkan kepercayaan diri, menenangkan hati dan menghibur diri sendiri, hingga lebih disukai oleh mahasiswanya. Pengalaman dosen EN,

“ketika kita healing (karena humor) kita refresh, terus kita jadi kepercayaan dirinya meningkat begitu, dan kemudian jadi seperti ini... orang yang dirindukan oleh banyak orang. Jadi kayak kalau ga ada lu ga rame gitu... jadi kaya nyebar happiness aja ke banyak orang gitu ya, itu sih yang saya rasakan dan memang akhirnya belajar banyak-banyak ketawa, terus kemudian ekspresif gitu”.

Ditambahkan dosen MY, manfaat humor bagi dirinya adalah untuk menenangkan hati atau setidaknya menghibur dirinya. Bahkan bagi dosen PF, ketika ada beberapa dosen yang mengajar satu mata kuliah yang sama, maka mahasiswa akan lebih memilih kelas dengan dosen yang lebih humoris.

Interaksi dosen dengan mahasiswa, walaupun termediasi oleh gawai, dapat tercipta dengan humor. Seperti yang dikatakan oleh dosen KK yang merupakan dosen baru dan dosen DP yang merupakan dosen perantaraan. Mereka merasakan kedekatan dan lebih akrab dengan mahasiswa setelah

membangun suasana yang dibangun dengan humor. Keakraban dan kedekatan yang tercipta dari humor, tentunya agar salah satu tujuan dari pendidikan yaitu pemahaman mahasiswa akan materi ajar dapat lebih berkembang. Selain akrab dan dekat, tentunya dosen juga ingin pemahaman mahasiswa akan materi ajar lebih berkembang. Dosen YS menggunakan lelucon dan analogi untuk menyampaikan materi, dan dosen AN menyesuaikan humor dengan pesan dan materinya agar bisa sampai ke mahasiswa.

Humor di Kelas *Synchronous Computer-Mediated Communication* yang Berhasil dengan elemen Afektif, Kohesif dan Interaktif

Humor yang berhasil biasanya adalah yang dekat dan dianggap nyata oleh khalayaknya. Walaupun kelas daring adalah kelas yang termediasi oleh gawai, namun humor dari seorang dosen akan dianggap nyata apabila terdapat salah satu atau lebih elemen *social presence* yang dikemukakan oleh Rourke dan kawan-kawan. Elemen tersebut adalah afektif, kohesif dan interaktif (Violanti, 2017). Dosen-dosen yang mengikuti FGD dalam penelitian ini paling tidak memenuhi salah satu dari elemen tersebut sehingga mereka dapat mengatakan bahwa humor mereka berhasil pada saat kelas daring yang *synchronous*.

Contoh dari elemen pertama yaitu afektif, dosen PF yang berbagi emosi pada saat salah menerangkan materi, lalu diprotes oleh mahasiswanya. Alih-alih ia marah, tapi ia malah bercanda dengan memuji mahasiswanya sambil meledek,

“Aah ini pintarnya anak ibu, ternyata saya ngga ngomong sendiri dari tadi”,

padahal ia menampik kesalahannya. Dosen AL juga membagikan emosi keresahannya akan mahasiswa yang tidak mau menyalakan kameranya. Saat sebagian besar mahasiswa tidak menyalakan kamera, ia akan meledeknya dengan

“... rasanya saya kayak ngajar dengan gambar atau apa gitu... ga ada makhluk hidupnya”.

Afektif juga termasuk di dalamnya *self-disclosure* atau pengungkapan diri melalui humor seperti yang dilakukan oleh dosen EN. Walaupun di kelas daring, bisa saja humornya *garing* (kurang lucu), namun ia sendiri masih merasa bahwa humor tersebut bisa dikatakan berhasil. Karena menurutnya lebih baik menertawai diri sendiri dibandingkan merundung orang lain. Jadi kadang kala ia menjadikan dirinya sendiri sebagai bahan lelucon.

Contoh dari elemen kedua, yaitu kohesif, dosen MY yang mengajar ekonomi membagikan leluconnya

“... manusia itu hanya bisa merencanakan, ya tapi saldo dan uang yang menentukan”.

Dosen MY membuat materi mengenai ekonomi menjadi lebih ringan dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Ditambahkan oleh dosen MY, saat ia mengajar tentang uang, ia mengkreasi-ulang kutipan yang terkenal menjadi lelucon, seperti:

“uang tidak bisa membeli kebahagiaan dalam hidup, tetapi saat punya uang lebih bahagia daripada tidak punya uang.”

Dengan mengambil kutipan yang sudah dikenal oleh mahasiswa, kemudian dikreasi ulang dengan hal yang berhubungan atau dekat dengan dirinya, akan membuat humor menjadi lebih berhasil dan mengena. Materi mengenai makroekonomi juga dapat dibumbui humor oleh dosen YS. Ia menggunakan analogi makanan Burger yang dianggap makanan elit di kalangan mahasiswa kita, sedangkan di luar negeri Burger adalah standar kemiskinan. Atau ia juga menganalogikan inflasi tidak langsung dengan model uang, namun menggunakan produk yang dekat dengan mahasiswa, yaitu rokok. Harga rokok dengan merek yang sama, pada saat mereka (mahasiswa) duduk di bangku SMA akan berbeda harganya dengan pada saat mereka sudah kuliah, padahal barangnya sama.

Contoh dari elemen ketiga, yaitu interaktif, dosen MY menggambarkan inflasi dengan harga rokok filter. Ia bertanya, dulu waktu mereka (mahasiswa) masih menjadi murid SMA, berapa harga rokok filter? Sedangkan sekarang harganya lebih mahal dibandingkan dengan waktu mereka SMP. Akhirnya ketahuan bahwa mahasiswanya sejak SMP sudah mulai merokok. Dosen MY menanyakan hal yang memerlukan jawaban, dan jawaban dari mahasiswa dikomentari lebih lanjut, sehingga terjadi interaksi antara dosen dan mahasiswa, yang mungkin saja sebelumnya sulit untuk terjadi. Contoh lain dari dosen PF yang mengajar English for Mathematic. Ia mengetahui bahwa secara pengucapan dalam bahasa Inggris, mahasiswanya masih banyak yang salah atau ada ‘bahasa kampung’ (dilafalkan dengan bahasa lokal). Hal ini menjadi ‘makanan empuk’ bagi dosen ini untuk memecahkan kesalahan-kesalahan tersebut menjadi kelucuan akibat terjadinya interaksi dua arah.

Keterbatasan Umpan Balik, Isyarat Verbal / Non-Verbal dan Sepemahaman Komunikator-Komunikan Saat Berhumor di Kelas Daring

Jika dibandingkan antara humor yang dihasilkan di kelas daring atau humor pada saat kelas tatap muka, maka menurut pendapat semua dosen yang mengikuti FGD, tingkat keberhasilan yang lebih tinggi adalah yang di kelas tatap muka. Hal ini sesuai dengan konsep yang dibuat oleh Daft & Lengel di tahun 1986, kelas daring yang menggunakan Computer-Mediated Communication (CMC) memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: (1) CMC terbatas pada kurangnya atau keterlambatan umpan balik; (2) CMC terbatas pada kurangnya atau keterlambatan isyarat verbal / non-verbal; (3) CMC terbatas pada kurangnya atau keterlambatan sepemahaman antar komunikator-komunikan (Adams, 2012). Ketiga keterbatasan ini juga yang akhirnya menghalangi dosen untuk melontarkan humor. Keterbatasan pertama, dikemukakan oleh dosen KK yang juga diakui oleh dosen NN, saat online dosen tidak tahu reaksi dari mahasiswa bagaimana, karena menurutnya berhumor sebenarnya juga menunggu reaksi dari mahasiswa. Ditambahkannya lagi, dengan daring, tidak terjadi komunikasi yang interaktif. Jika pada saat tatap muka dosen melontarkan humor, lalu mahasiswanya akan membalas

dengan melucu juga, jadi pada saat dosen berbicara sesuatu, mahasiswa akan ikut menimpali (dengan humor).

Keterbatasan kedua, dikemukakan oleh dosen MY, NN, AL, RS, JJ yang menerjemahkan keterlambatan isyarat verbal / non-verbal dengan ekspresi, bahasa tubuh, emosi, gerak-gerik (tubuh). Seperti yang disampaikan oleh dosen JJ, walaupun sudah *open camera* tapi tetap saja dosen tidak tahu gerak-gerik atau non-verbal dari mahasiswanya. Hal itu yang menyebabkan dosen menjadi lebih sulit untuk berhumor. Keterbatasan ketiga, walaupun dosen sudah mencoba untuk berhumor, namun tetap saja menurut dosen PF, lebih leluasa humornya ketika di kelas (tatap muka) daripada proses *online* atau pun pembelajaran daring. Ditambahkan oleh dosen HW, berhumor terasa *garing* (tidak lucu) saat *online*, yang dulu saat tatap muka dengan lelucon yang sama biasanya mahasiswanya akan tertawa.

Komunikasi tatap muka adalah bentuk interaksi paling sempurna dan lebih kaya (Adams, 2012) sehingga humor dengan tatap muka juga menjadi pilihan bagi dosen saat melakukan interaksi di kelas. Walaupun humornya dapat diterapkan secara tatap muka maupun online, namun dosen MY pun mengakui (dengan mengangguk), tatap muka membuat humornya lebih mengena karena langsung terjadi interaksi, dapat tertawa bersama (yang langsung terlihat), dan besar-kecil suara mahasiswa dapat langsung terdeteksi. Ditambahkannya, kalau secara daring, itu semua akan terlihat dan terdengar standar. Hal tersebut juga diakui oleh dosen KK, saat daring mahasiswa jarang menanggapi lelucon dosennya, lain halnya pada saat kelas tatap muka yang terasa lebih dekat humornya secara emosional.

Tantangan Dosen Berhumor di Kelas *Synchronous Computer-mediated Communication*

Dalam teori CMC yaitu Social Presence Theory (SPT), yang diperkenalkan Short, William dan Christie di tahun 1976, mereka tertarik dengan bagaimana orang dalam membangun kesegeraan (*immediacy*) dan keintiman (*intimacy*) melalui sejumlah teknologi yang dipertimbangkan dalam pembelajaran. Konsep dari ketiga psikolog sosial ini adalah mengenai “kualitas dari medium itu sendiri” yang memiliki ikatan yang kuat pada ekspresi dan persepsi emosi melalui keintiman dan kesegeraan teknologi (Dijkers et al., 2017). Namun, unsur kesegeraan dan keintiman teknologi tersebut menjadi kendala dosen dalam berhumor di kelas daring, terutama dari sisi kesegeraan.

Dosen HW merasakan metode *online* membuat penggunaan analogi atau yang sejenisnya kadang kurang bisa ditangkap oleh mahasiswa, karena mereka tidak bisa terlalu fokus akibat gangguan dari lingkungan sekelilingnya yang tidak diperuntukan untuk belajar. Berbeda dengan di kelas tatap muka yang fokusnya kepada pembicara, sehingga jadi lebih cepat responsnya. Ditambahkan oleh dosen DS, kalau daring kadang terkendala *delayed signal* (keterlambatan sinyal) atau kamera yang kurang mendukung. Sedangkan menurut dosen CG, kalau kebetulan ada yang terlihat mengantuk pada saat kelas tatap muka, maka dosen dapat memancing dengan bertanya kenapa ia mengantuk di kelas? Dan jawaban atau reaksi dari mahasiswa dapat segera

terlihat. Sedangkan pada saat daring, reaksi tidak segera terlihat atau terdengar.

Dosen MY merasakan keintiman saat mengajar daring dengan humor menjadi lebih terkendala. Menurutnya, kalau biasanya dosen berhumor langsung di kelas akan lebih terasa dekatnya, sedangkan secara daring memang dosen bisa tertawa tapi tetap terasa kurang kedekatan emosionalnya. Ditambahkan oleh dosen JJ, ketika di situasi pandemi karena tidak ada kedekatan emosional seperti di kelas tatap muka, maka berhumor menjadi jauh lebih sulit.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap dosen yang tergabung di IDRI (Ikatan Dosen Republik Indonesia) melalui *focus group discussion* tentang pemanfaatan humor di *synchronous computer-mediated communication* selama pandemi Covid-19, dapat disimpulkan bahwa manfaat humor pada saat kelas daring yang termediasi gawai ternyata masih banyak. Humor dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan belajar-mengajar bagi mahasiswa dan dosennya, juga dapat bermanfaat bagi diri dosen itu sendiri. Humor mengurangi kebosanan yang terjadi akibat terlalu lama menatap layar gawai terus-menerus, juga sebagai pemecah kebekuan dan ketegangan atau stress akibat kurangnya ikatan emosional dan interaksi sosial. Dan yang terpenting, tujuan kegiatan belajar-mengajar dapat tercapai karena humor dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi di kelas daring, dengan bonus mahasiswa juga ingat dengan materi tersebut. Bagi diri dosen sendiri, manfaat terbesar humor adalah kesehatan raga karena sel otak menjadi rileks dan tertawa membuat lebih awet muda. Sedangkan kesehatan jiwa juga banyak terpengaruh oleh humor karena dapat mengurangi ketegangan dan stress akibat penyesuaian mengajar dengan mediasi gawai, menenangkan hati dan dapat menghibur dirinya sendiri.

Berdasarkan penuturan dari para dosen yang menjadi narasumber, humor dapat juga berhasil di kelas daring. Walaupun termediasi oleh medium gawai, namun beberapa lelucon atau anekdot, tetap dapat berhasil 'termakan' dengan baik oleh mahasiswanya. Humor yang berhasil pada *synchronous computer-mediated communication* adalah apabila dapat memenuhi paling tidak salah satu dari elemen afektif, kohesif dan interaktif. Namun, jika dibandingkan dengan tatap muka, dosen tetap merasakan humor akan lebih berhasil jika dapat dilakukan secara langsung karena dapat dilihat dan dirasakan umpan-baliknya, isyarat verbal dan verbalnya, serta sepemahaman antara komunikator dan komunikan. Karena adanya keterbatasan dari *synchronous computer-mediated communication*, maka tantangan dan kendala yang dihadapi dosen pada saat berhumor adalah kurangnya kesegeraan dan keintiman. Kendala jaringan internet dan kamera, ditambah dengan kurangnya fokus mahasiswa akibat lingkungan yang kurang kondusif untuk berinteraksi atau sembari melakukan hal lain, dapat mengurangi kesegeraan dan keintiman berhumor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada semua dosen yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Terutama ucapan terima kasih ini diberikan kepada mahasiswa kami di LSPR yang sudah banyak membantu, seperti: Anzakyell Izdihar Nadya, Putri Syifa Salsabila dan Faras Angguni (DMCA Batch 22)

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, A. (2012). *Humor Markers in Computer-Mediated Communication*. Texas A&M University-Commerce.
- Bell, N. D., & Pomerantz, A. (2016). *Humor in The Classroom: A Guide for Language Teachers and Educational Researcher* (1st ed.). Routledge.
- Carlson, J. R., & Zmud, R. W. (1999). Channel expansion theory and the experiential nature of media richness perceptions. *Academy of Management Journal*, 42(2), 153–170. <https://doi.org/10.2307/257090>
- Daymon, C., & Holloway, I. (2008). *Metode-metode Riset Kualitatif dalam Public Relations & Marketing Communications* (S. I. Astuti (ed.); 1st ed.). Penerbit Bentang.
- Dijkers, A. G., Whiteside, A. L., & Tap, B. (2017). Social Presence: Understanding Connections Among Definitions, Theory, Measurements and Practice. In A. G. Dijkers, A. L. Whiteside, & K. Swan (Eds.), *Social Presence in Online Learning: Multiple Perspective on Practice and Research*. Stylus Publishing, LLC.
- Erdoğan, F., & Çakıroğlu, Ü. (2021). The Educational Power of Humor on Student Engagement in Online Learning Environments. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00158-8>
- Fahmi, M. H. (2020). KOMUNIKASI SYNCHRONOUS DAN ASYNCHRONOUS DALAM E-LEARNING PADA MASA PANDEMIC COVID-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(April), 68–76.
- Farnia, M., & Karimi, K. (2019). Humor markers in computer mediated communication: Emotion perception and response. *Teaching English with Technology*, 19(1), 21–35. https://www.researchgate.net/publication/330838830_Humor_marker_in_computer_mediated_communication_emotion_perception_and_response
- Ferber, P., Foltz, F., & Pugliese, R. (2005). Computer-Mediated Communication in the Arizona Legislature: Applying Media Richness Theory to Member and Staff Communication. *State and Local Government Review*, 37(2), 142–150. <https://doi.org/10.1177/0160323x0503700205>
- Hapsari, T. P. R. N., & Fitria, A. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Evaluasi Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(01), 11–20. <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i01.259>
- Juliadi, R. (2022). Use of computer-mediated communication in online discussion forum. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 6(4), 344–353. <https://doi.org/10.25139/jkp.v6i4.4953>
- Lubis, H., Ramadhani, A., & Rasyid, M. (2021). Stres Akademik Mahasiswa dalam Melaksanakan Kuliah Daring Selama Masa Pandemi Covid 19. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(1), 31. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v10i1.5454>
- Moalla, A., & Amor, W. Ben. (2021). The co-construction of humor in computer-mediated teacher-student communication. *Discourse and Society*, 32(1), 81–97. <https://doi.org/10.1177/0957926520961631>
- Morrison, M. K. (2008). *Using Humor to Maximize Learning: The Links between Positive Emotions and Education*. Rowman & Littlefield Education.
- Mukhlis, A. (2016). Humor Dalam Pembelajaran Tinjauan Penelitian Humor di Kelas. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 28–41. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>
- Nastiti, R., & Hayati, N. (2020). Pembelajaran Daring pada Pendidikan Tinggi: Tantangan Bagi Mahasiswa dan Dosen di Tengah Pandemi. *INOBISS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen*

- Indonesia*, 3(3), 378–390. <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v3i3.145>
- Oktaviyanti, I., Tika Puspa Pandini, Zul Hijjayati, & Sismunilawati. (2020). Dosen Impian: Analisis Persepsi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mataram. *Inventa*, 4(1), 69–79. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.1.a2210>
- Riadi, S., Normelani, E. N., Efendi, M., Safitri, I., & Firza Ismi Tsabita, G. (2020). Persepsi Mahasiswa Prodi S1 Geografi FISIP ULM Terhadap Kuliah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v2i2.2151>
- Sulistiyadi, T. N., & Mulyani, I. (2019). Persepsi Sense of Humor Dosen Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 133–142. <https://doi.org/10.35760/psi.2019.v12i2.2438>
- Teting, B., Yani, Lehyun, Y., Pratama, A., & Jusnanda, A. (2021). Penampilan Dosen Keperawatan Berdasarkan Penilaian Mahasiswa Stikes Dirgahayu Samarinda. *Jurnal Keperawatan Dirgahayu*, 3(1), 28–32. <http://jkd.stikesdirgahayusamarinda.ac.id/index.php/jkd/article/view/186/109>
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet* (1st ed.). Sage Publication.
- Violanti, M. T. (2017). The International Encyclopedia of Organizational Communication. In *The International Encyclopedia of Organizational Communicatio* (1st ed., p. 183). Wiley Blackwell.
- Wamin, R. (2020). *Pengaruh Sense Of Humor Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dasar Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* [UIN Suska Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/27303>
- Wibowo, S. (2020). Determinan Kinerja Dosen Pada Pengajaran Metode Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Faktor Stres Sebagai Pemediasi. *Journal of Business & Applied Management*, 13(2), 131–146. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/business-applied-management/article/view/2227>