BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini mengarahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara terpadu, termasuk keterampilan menulis. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan di SMK adalah menulis teks anekdot. Menurut Keraf (1991) dalam Puspitoningrum (2023:35) anekdot bisa juga diartikan sebagai cerita lucu yang bertujuan untuk mengkritik seseorang atau sesuatu hal.

Namun, realita di lapangan menunjukkan sering terjadi dalam pembelajaran menulis teks anekdot di kelas X banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan kreativitas, menyusun alur cerita yang menarik, serta menyampaikan kritik sosial secara efektif. Selain itu siswa cenderung menulis teks anekdot secara dangkal dan meniru contoh yang diberikan oleh guru maupun dari sumber di internet. Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh kondisi pembelajaran di kelas yang kurang kondusif. Sebagian siswa cenderung tidak fokus, berbicara sendiri, bahkan menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurangnya kemampuan berfikir kritis terhadap fenomena yang diamati, di dengar, maupun dirasakan.

Berdasarkan hasil analisis Lembar Kerja Siswa (LKS) serta hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X khususnya di SMK TEKNIK PAL Surabaya, dari 35 siswa terdapat 70% atau 25 siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hanya 30% atau 10 siswa saja yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) tersebut.

Oleh sebab itu, perlunya inovasi pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara lebih aktif, kreatif, dan

bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa SMK dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran Mendalam merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pada prinsip pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful learning*), melalui olah pikir, olah hati, dan olah raga secara holistik dan terpadu (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

Prinsip berkesadaran diwujudkan melalui kegiatan mengamati dan menganalisis berbagai fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa sebagai sumber ide penulisan teks anekdot. Prinsip bermakna diwujudkan melalui proses pembelajaran yang menghubungkan materi teks anekdot dengan pengalaman nyata yang dialami siswa. Sementara itu, prinsip menggembirakan diwujudkan melalui pemanfaatan media Canva dan penyajian teks anekdot dalam bentuk komik yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kegiatan merancang tokoh, memilih latar, menyusun panel komik, serta mengombinasikan teks dan gambar menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Sehingga didalam pembelajaran menulis teks anekdot, RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) dapat diintegrasikan dengan bentuk komik dan media Canva sebagai sarana untuk menuangkan ide, menyusun alur cerita, serta menyajikan kritik sosial secara menarik dan kontekstual. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Muliarman (2019:455) komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam konteks perkembangan teknologi, penggunaan media digital menjadi sangat relevan dalam pembelajaran. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Dalam Janah (2024:233) Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari komik, poster, infografis, presentasi, hingga konten media sosial dengan cara yang mudah.

Dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi berbagai masalah tersebut. Penggunaan Canva dapat membantu siswa mengembangkan ide secara lebih kreatif, menyusun alur cerita secara sistematis, serta memvisualisasikan karakter dan peristiwa yang berkaitan dengan kritik sosial yang ingin disampaikan. Melalui penyajian dalam bentuk komik, siswa tidak hanya berlatih menulis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreativitas, komunikatif, dan literasi digital yang menjadi kompetensi penting pada abad ke-21.

Meskipun Canva memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran menulis teks anekdot, pemanfaatan disekolah masih belum terintegrasi secara optimal dalam perangkat pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) yang mengintegrasikan pembelajaran menulis teks anekdot dalam bentuk komik dengan media Canva.

Di dalam penelitian pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam), keterkaitan antara pembelajaran mendalam atau deep learning dengan kegiatan menulis teks anekdot bentuk komik melalui media Canva terletak pada proses belajar yang menuntut siswa membangun pemahaman, mengolah pengalaman, serta menghasilkan karya yang autentik. Dalam implementasinya, RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) dapat dipadukan dengan model PjBL (Pembelajaran Berbasis Projeck). Model PjBL (Pembelajaran Berbasis Projek) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan projek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran (Mulyasa, 2017: 85). Dalam Hanifah (2024:20) pembelajaran berbasis projek (PjBL) adalah proses pembelajaran yang membutuhkan peran siswa untuk terlibat langsung dalam pembuatan projek.

Didalam kegiatan pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva pendekatan *deep learning* sangat cocok dengan penggunaan model pembelajaran PjBL. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah komik teks anekdot. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi,

tetapi juga mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Dengan demikian, pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva tidak hanya berfungsi sebagai perangkat pembelajaran, tetapi sebagai sarana mewujudkan pembelajaran yang mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, reflektif, dan produktif.

Berdasarkan uraian tersebut, bentuk inovasi yang penulis gunakan adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva, karena (1) siswa sudah banyak yang mengenal dan memahami penggunaan Canva sebagai media dalam pembuatan produk komik. (2) di kelas X terdapat materi TIK yang mengenalkan pemahaman dasar tentang Canva, sehingga dua hal tersebut yang melandasi peneliti melakukan pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva di kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis, kreativitas, serta kepekaan sosial siswa, sekaligus memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva bagi siswa kelas X SMK TEKNIK PAL Surabaya.
2. Bagaimanakah kepraktisan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva berdasarkan respon guru dan siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.
3. Bagaimanakah keefektifan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva

ditinjau dari hasil produk siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan validitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva bagi siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.
2. Mendeskripsikan kepraktisan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva berdasarkan respon guru dan siswa. kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.
3. Mendeskripsikan efektivitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva ditinjau dari hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk.

   a. Memberikan masukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembelajaran menulis teks anekdot.
   b. Memperkaya kajian tentang pengembangan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) dalam pembelajaran menulis berbasis produk kreatif.
   c. Menambah referensi ilmiah mengenai media digital Canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbentuk komik.
   d. Menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan pembelajaran menulis, media visual, jenjang SMK.

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain sebagai berikut.

   a. Guru

      Sebagai acuan dan referensi dalam merancang pembelajaran

menulis teks anekdot sesuai Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang telah dikembangkan.

b. Siswa
Dengan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berkesadaran dapat merangsang siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menuangkan ide ke dalam bentuk teks anekdot yang dikemas menarik melalui media komik.

c. Sekolah
Memberikan kontribusi dalam menumbuhkan daya kreativitas dan imajinasi pembelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi pada proyek dan hasil nyata.

d. Peneliti Selanjutnya
Menjadi referensi dan dasar penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan menulis lainnya atau pada mata pelajaran yang berbeda.

E. Hasil yang Diharapkan sebagai berikut

1. Tersusunnya Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang valid untuk menunjang pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva.
2. Memiliki kepraktisan yang tinggi terhadap Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang dikembangkan.
3. Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang dikembangkan sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), dan didalam produk Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) tersebut siswa menghasilkan sebuah produk berupa komik teks anekdot digital dengan daya kreasi dan imajinasi siswa yang menyenangkan, bermakna, dan mendalam sesuai dengan zamannya.

G. Definisi Istilah Operasional

1. **Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM)**
   Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan salah satu pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).
2. **Menulis**
   Merupakan salah satu aktivitas manusia dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, atau pengalaman dalam bentuk tulisan. (Hatmo, 2014: 4).
3. **Teks Anekdot**
   Teks yang berisi kelucuan yang didalamnya terdapat kritikan ataupun sindiran. (Kosasih, 2019: 17).
4. **Komik**
   Pratiwi (2013) dalam Payanti (2022: 446) Sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter cerita lucu dalam urutan gambar.
5. **Canva**
   Aplikasi desain grafis yang popular dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur dan template (Asnawati, 2023: 66)

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis yang berjudul Pengembangan RPM Menulis Teks Anekdot Dalam Bentuk Komik Dengan Media Canva Siswa Kelas X terdiri dari lima bab yaitu bab 1 berisi tentang pendahuluan, didalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, hasil yang diharapkan, spesifikasi produk yang dikembangkan, definisi istilah operasional, dan sistematika pembahasan. Bab 2 berisi tentang landasan teori, didalamnya terdapat tinjauan Pustaka dan kerangka teori. Bab 3 berisi tentang metode penelitian, didalamnya terdapat metode pengembangan, model pengembangan dan prosedur pengembangan. Bab 4 berisi tentang hasil dan pembahasan, didalamnya terdapat hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Sedangkan bab 5 berisi tentang simpulan dan saran.