BAB II
LANDASAN TEORI

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, ditemukan bahwa penelitian mengenai pembelajaran menulis teks anekdot telah banyak dilakukan dengan berbagai model dan media pembelajaran. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Puspitoningrum (2023) berfokus pada penerapan model pembelajaran menulis teks anekdot melalui *Virtual Learning* pada Kurikulum Merdeka. Penelitian tersebut menekankan pemanfaatan berbagai platform digital seperti *Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet*, dan *Whats App* untuk mendukung proses pembelajaran secara daring. Sementara itu, penelitian ini tidak berfokus pada pembelajaran virtual, melainkan pada pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang terintegrasi dengan pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

Penelitian Mulyati (2016) menggunakan media komik strip untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada ruang lingkup pengembangan yang tidak hanya menggunakan komik sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan RPM, model PjBL, prinsip *Deep Learning*, dan aplikasi Canva sehingga menghasilkan produk komik anekdot digital.

Selanjutnya, penelitian Gumelar (2018) memanfaatkan media meme dalam pembelajaran menulis teks anekdot untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa terhadap fenomena sosial. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan media yang

lebih beragam, yaitu gambar komik, karikatur, video fenomena sosial, dan Canva sebagai sarana pengembangan produk. Selain itu, focus penelitian ini bukan hanya pada efektivitas media, tetapi pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam).

Penelitian Hanifah (2024) mengkaji implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran teks anekdot pada siswa SMA. Penelitian tersebut bersifat deskriptif dan menitikberatkan pada penerapan model pembelajaran. Adapun penelitian ini berfokus pada pengembangan RPM berbasis *Project Based Learning* yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* serta disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK Teknik PAL Surabaya sebagai sekolah kejuruan berbasis perkapalan.

Dengan demikian, pembaruan penelitian ini terletak pada pengembangan RPM menulis teks anekdot yang mengintegrasikan model *Project Based Learning* (PjBL), prinsip *Deep Learning*, media komik, dan aplikasi Canva dalam satu kesatuan pembelajaran. Pengintegrasian tersebut dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Selain itu, produk akhir yang dihasilkan tidak hanya berupa teks anekdot, tetapi komik anekdot digital yang dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas, keterampilan berfikir kritis, serta literasi digital siswa SMK.

Untuk memperjelas posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu, maka pembaruan penelitian pengembangan RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan Canva siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 1 Pembaruan dengan penelitian sebelumnya

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian Terdahulu	Pembaruan pada Penelitian ini
1.	Puspitoningrum (2023)	Model Pembelajaran Menulis Teks Anekdot	Mengembangkan gagasan konseptual pembelajaran menulis teks	Penelitian ini tidak berfokus pada pembelajaran virtual, tetapi pada pengembangan

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian Terdahulu	Pembaruan pada Penelitian ini
		Virtual Learning Pada Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Siswa SMA	anekdot melalui Virtual Learning dengan memanfaatkan Google Classroom, Zoom, Google Meet, dan WhatsApp.	Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) berbasis model PjBL dengan pendekatan Deep Learning yang menghasilkan produk komik teks anekdot menggunakan Canva.
2.	Mulyati (2016)	Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdot di SMK Negeri I Sumedang	Menggunakan media komik strip untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar menulis teks anekdot melalui Peningkatan Tindakan Kelas (PTK).	Penelitian ini tidak hanya menggunakan komik sebagai media pembelajaran, tetapi mengintegrasikan RPM, model PjBL, pendekatan Deep Learning, komik, dan Canva sehingga menghasilkan produk komik anekdot digital yang lebih kreatif dan kontekstual.
3.	Gumelar (2018)	Meme: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Anekdot	Menggunakan media meme untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot melalui eksperimen semu.	Penelitian ini menggunakan media yang lebih beragam, yaitu gambar komik, karikatur, video fenomena sosial, dan Canva sebagai sarana menghasilkan komik anekdot digital. Fokusnya pada pengembangan RPM, bikan sekedar pengaruh media terhadap hasil belajar.

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian Terdahulu	Pembaruan pada Penelitian ini
4.	Hanifah (2024)	Project Based Learning dalam Pembelajaran Teks Anekdot Pada Siswa SMA	Mengkaji implementasi model PjBL dalam pembelajaran teks anekdot secara deskriptif.	Penelitian ini tidak hanya mengimplementasikan PjBL, tetapi mengembangkan RPM berbasis PjBL dan Deep Learning yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK Teknik PAL Surabaya sebagai sekolah berbasis kejuruan perkapalan.
5.	Penelitian saat ini (2026)	Pengembangan Rencana Pembelajaran Mendalam Menulis Teks Anekdot Bentuk Komik Di Canva Siswa Kelas X SMK Teknik PAL Surabaya		Menghasilkan sebuah perencanaan pembelajaran mendalam (RPM) berbasis PjBL dan Deep Learning yang mengintegrasikan pembelajaran menulis teks anekdot, media komik, dan Canva. Produk akhir siswa berupa komik anekdot digital yang mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, kontekstual, serta berpotensi dipublikasikan dalam berbagai kegiatan akademik dan pameran karya siswa.

Berdasarkan tabel 2.1 diatas, sintesis penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menulis teks anekdot bentuk komik di Canva yang

terintegrasi prinsip *deep learning* belum pernah dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada aspek produk yang dikembangkan, integrasi media Canva, bentuk komik, dan penerapan prinsip pembelajaran mendalam dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

B. Kerangka Teori

1. Rencana Pembelajaran Mendalam

a. Definisi Pembelajaran Mendalam

Menurut Kamdi (2025:9) Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Nurhadi (2017) dalam Herliani (2025:273) menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka. Selain itu, penelitian Supriyadi (2019) dalam Herliani (2025:275) mengungkapkan bahwa deep learning dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengolah informasi secara mendalam, sehingga meningkatkan keterampilan mereka dalam membaca dan menulis teks akademik.

Dalam Suar Adnyana (2024: 3) deep learning adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan melatih kemampuan berfikir kritis siswa. Informasi yang diterima oleh siswa dicerna secara kritis. Siswa menganalisis sebuah permasalahan dan menemukan solusi berdasarkan data dan fakta. Pendekatan pembelajaran di dalam deep learning memberikan pengalaman bagi siswa. Siswa tidak dijejali dengan hal yang bersifat teoritis

tetapi pendekatan deep learning mengarah pada kontekstualisasi pengetahuan.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menggabungkan kedua konsep ini, penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik di media Canva di kalangan siswa SMK, masih terbatas.

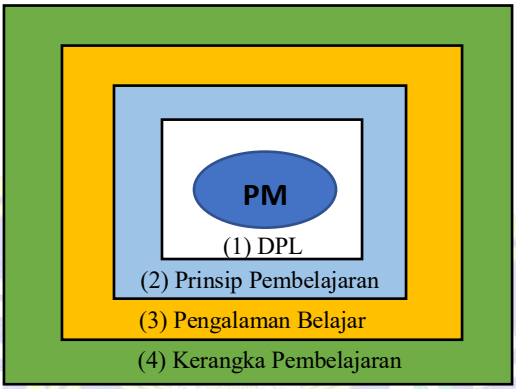
b. Karakteristik Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep secara bermakna, reflektif, dan berkesadaran. Menurut Kamdi (2025:7) Pendekatan deep learning memiliki karakteristik, yaitu:

1) Keterlibatan
   Guru membangun keterlibatan siswa sebagai subjek belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.
2) Memuliakan
   Guru dan siswa saling menghargai, menghormati potensi, martabat, dan nilai kemanusiaan.
3) Pemanfaatan Teknologi Digital
   Guru dan siswa memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan efisiensi dan efektivitas pada perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran.
4) Berkesadaran
   Guru membangun kesadaran siswa menjadi pembelajar yang aktif termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan.
5) Pengembang Budaya Belajar
   Guru mengembangkan kreativitas dan berinovasi , serta melibatkan siswa dalam mengembangkan pengalaman belajar.
6) Multi / Inter Disiplin Ilmu Pengetahuan
   Guru dan siswa menerapkan multi / inter disiplin ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran.

c. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Dikutip dari Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar). Pembelajaran Mendalam memiliki kerangka kerja seperti yang digambarkan berikut ini (Kemdikdasmen, 2025: 9).



Gambar 2. 1 Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam (PM)

Berikut ini penjelasan dari gambar 2.1 kerangka kerja Pembelajaran Mendalam (PM) yang dikutip dari Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskojar) sebagai berikut (Kemdikdasmen, 2025: 9-11).

1) **Dimensi Profil Lulusan (DPL)** merupakan fokus profil lulusan yang akan dicapai yaitu :
   a) Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.
   b) Kewarganegaraan, individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan

bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antar bangsa dalam konteks kebhinekaan.

c) Kreativitas, individu yang mampu berfikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat.
d) Penalaran Kritis, individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah.
e) Kolaborasi, individu yang mampu bekerjasama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab.
f) Kemandirian, individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan utnuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain.
g) Kesehatan, individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin.
h) Komunikasi, individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

2) **Prinsip pembelajaran** merupakan dasar karakteristik pembelajaran mendalam yaitu:
   a) Berkesadaran

Merujuk pada kutipan Kemdikdasmen (2025; 29) prinsip berkesadaran merupakan pengalaman belajar siswa yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri.

Sedangkan Kamdi (2025: 9) prinsip berkesadaran meliputi kenyamanan siswa dalam belajar, fokus, konsentrasi, dan perhatian, kesadaran terhadap proses berfikir, keterbukaan terhadap perspektif baru, keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru.

b) Bermakna

Merujuk pada kutipan Kemdikdasmen (2025: 29) pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa dapat menerapkan pengetahuan secara kontekstual. Proses belajar siswa tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan.

Sedangkan Kamdi (2025: 9) prinsip bermakna meliputi kontekstual atau relevan dengan kehidupan nyata, keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya, kebermanfaatan pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru, keterkaitan dengan bidang ilmu lain, serta pembelajaran sepanjang hayat.

c) Menggembirakan

Merujuk pada kutipan Kemdikdasmen (2025: 29) pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu siswa terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan.

Sedangkan Kamdi (2025: 9) prinsip menggembirakan meliputi lingkungan pembelajaran yang interaktif, aktivitas pembelajaran yang menarik,

menginspirasi, tantangan yang memotivasi, serta tercapaianya keberhasilan belajar.

3) **Pengalaman belajar** sebagai proses yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu :

a) Memahami

Merujuk pada kutipan Kemdikdasmen (2025: 32) memahami dalam pendekatan Pembelajaran Mendalam (PM) adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran siswa terhadap tujuan pembelajaran, mendorong siswa untuk aktif mengkontruksi pengetahuan agar siswa dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Sedangkan Kamdi (2025: 11) tahap memahami merupakan tahap awal siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial (*foundational knowledge*), pengetahuan aplikatif (*applied knowledge*), dan pengetahuan nilai dan karakter (*humanistic knowledge*).

b) Mengaplikasikan

Merujuk pada kutipan Kemdikdasmen (2025: 33) mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual.

Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan

keputusan secara efektif. Siswa melakukan praktik pemecahan masalah / isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata pada siswa. Guru menghadirkan isu / masalah dalam konteks lokal / nasional / global atau di dalam dunia professional.

Sedangkan Kamdi (2025: 11) tahap mengaplikasikan merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas siswa mengaplikasi pengetahuan dalam kehidupan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh oleh siswa melaui pendalaman pengetahuan (*extending knowledge*).

c) Merefleksi

Merujuk pada kutipan Kemdikdasmen (2025: 33) merefleksi merupakan proses saat siswa mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari Tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan.

Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, seta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Dalam proses ini, siswa menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari guru, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu meningkatkan kompetensi mereka. Sedangkan Kamdi (2025: 11) tahap merefleksi merupakan proses di mana siswa mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari Tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan.

4) Kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran yaitu,

a) Praktik pedagogis

Untuk mewujudkan Pembelajaran Mendalam (PM) guru berfokus pada pengalaman belajar siswa yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berfikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Strategi yang dapat digunakan seperti pembelajaran berbasis Inkuiri, pembelajaran berbasis projek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis pemikiran desain (*Design Thinking*), STEAM (*Science Technology Engineering Arts Mathematic*), SETS (*Science Environment Technology and Society*) dan sebagainya (Kemdikdasmen, 2025: 34).

b) Lingkungan pembelajaran

Menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung Pembelajaran Mendalam (PM). Ruang fisik dan virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagai ide, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dengan optimal.

Budaya belajar dalam Pembelajaran Mendalam (PM) melibatkan pembentukan norma positif yang berpusat pada nilai-nilai utama, seperti keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penguatan sikap kewarganegaraan, keterampilan komunikasi, penalaran kritis, kreativitas, pengembangan sikap kolaborasi dan kemandirian, serta kesehatan jiwa raga (*well-being*).

Dengan integrasi ini, lingkungan pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan karakter yang holistik sesuai dengan dimensi profil lulusan (Kemdikdasmen, 2025: 34).

c) Pemanfaatan digital

Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi (misalnya menampilkan materi, video, dan mencari informasi), namun juga berperan sebagai alat kolaborasi (misalnya melalui platform *workspace* atau platform *e-learning*), serta merupakan media yang mendukung eksplorasi dan inovasi siswa, sehingga mereka mampu memilih dan menyaring informasi secara kritis (Kemdikdasmen, 2025: 35).

d) Kemitraan pembelajaran

Membentuk hubungan yang dinamis antara guru, siswa, orang tua, komunitas, dan mitra professional. Guru dapat membangun peran siswa sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Guru dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran, serta memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran (Kemdikdasmen, 2025: 35).

2. Menulis

a. Definisi Menulis

Pengertian menulis pada dasarnya merupakan suatu aspek penting dalam keterampilan berbahasa, menulis merupakan sebuah kegiatan pengekspresian diri seorang penulis dalam sebuah karya tulisan dengan tujuan untuk dibaca oleh pembacanya ataupun menulis dengan tujuan untuk membuat laporan suatu kegiatan (Hatmo, 2021: 1).

Menurut Byrne dalam Hatmo (2021: 2) menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam Bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah

pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Selain pendapat tersebut, Tarigan dalam Pujosusanto (2017: 4) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak bertatap muka dengan orang lain.

Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Muliarman (2019: 652), menjelaskan bahwa kata menulis berasal dari kata "tulis". Tulis adalah ada huruf (angka dan sebagainya) yang dibuat (digurat dan sebagainya) dengan pena (pensil, cat, dan sebagainya) jadi menulis adalah membuat huruf, angka, dan sebagainya dengan pena, pensil, cat, dan sebagainya melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat, dan sebagainya dengan tulisan.

Dengan beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hakikat menulis pada dasarnya adalah salah satu keterampilan yang menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas.

b. Tujuan dan Faktor Menulis

Sebelum membuat tulisan, penulis harus mempunyai tujuan dan manfaat dari keterampilan menulis. Menurut Hatmo (2021: 6) menulis mempunyai empat tujuan, yaitu untuk mengekspresikan diri, memberikan informasi kepada pembaca, mempersuasi pembaca, dan untuk menghasilkan karya tulis.

Sehubungan dengan hal itu, Tarigan (2016) dalam Hatmo (2021: 7) mengemukakan tujuan penulisan antara lain :

1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan), tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali, penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa diberi

tugasmerangkum buku; sekertaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).

2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik), ada beberapa pendapat yang berkaitan dengan jenis-jenis tulisan atau karangan. Weaver dalam Tarigan (1986: 27) berpendapat bahwa pada dasarnya tulisan atau karangan dibedakan menjadi empat jenis, yaitu : Narasi, Deskripsi, Eksposisi, dan Argumentasi.

c. Jenis-Jenis Keterampilan Menulis

Dalam hatmo (2021: 13-21) keterampilan menulis dapat diklasifikasikan lima kategori, yaitu karangan Narasi, Eksposisi, Deskripsi, Argumentasi, dan Persuasi.

1) Narasi, adalah suatu bentuk karangan atau wacana yang mengisahkan atau yang menceritakan sejelas-jelasnya kepada pembaca atau peristiewa atau kejadian dalam suatu jalinan waktu yang dinamis.
2) Eksposisi, biasanya juga disebut pemaparan, yakni salah satu bentuk karangan yang berusaha menerangkan, menguraikan atau menganalisis suatu pokok pikiran yang dapat memperluas pengetahuan dan pandangan sesorang.
3) Deskripsi, pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata suatu benda, tempat, suasana atau keadaan. Selain itu deskripsi merupakan hasil dari observasi suatu pancaindera yang disesuaikan dengan kata-kata.
4) Argumentasi, merupakan corak tulisan yang bertujuan membuktikan pendapat penuluis meyakinkan atau mempengaruhi pembaca agar menerima pendapatnya. Argumentasi berusaha meyakinkan pembaca. Cara meyakinkan pembaca itu dapat dilakukan dengan jalan menyajikan data, bukti, atau hasil-hasil penalaran.
5) Persuasi, adalah karangan yang berisi paparan atau himbauan yang dapat membangkitkan pembaca untuk meyakini baik secara implisit maupun eksplisit yang dipaparkan oleh penulis. Oleh karena itu biasanya disertai penjelasan dan fakta sehingga meyakinkan dan dapat

mempengaruhi pembaca. Pendekatan yang dipakai dalam persuasi adalah pendekatan emotif yang berusaha membangkitan dan merangsang emosi.

3. Teks Anekdot

a. Definisi Teks Anekdot

Anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Anekdot dapat pula diartikan sebagai cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi dimasyarakat dan yang menjadi partisipan tidak harus orang penting (Kemdikbud, 2013 dalam Dewi dan Miftah, 2022: 43)

Sedangkan pengertian teks anekdot secara umum adalah sebuah teks yang berisi sebuah kisah atau sebuah cerita yang ditulis berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang bertujuan untuk memberikan kritik atau saran baik kepada pemerintah, organisasi atau seseorang yang dapat ditulis dalam bentuk cerita singkat, cerita lucu, humor akan tetapi mengandung suatu pesan moral tertentu (Af'idah dan Asmarani, 2020: 20).

Menurut Keraf (1991) dalam Puspitoningrum (2023: 35) anekdot bisa juga diartikan sebagai cerita lucu yang bertujuan mengkritik seseorang atau sesuatu hal. Sedangkan Gumilar dan Aulia (2021) dalam Puspitoningrum (2023: 35) anekdot dapat berupa teks tertulis, audio, maupun grafik. Dalam bentuk grafik, teks anekdot salah satunya dapat diungkapkan berupa komik. Menurut Kemendikbud (2017), teks anekdot adalah teks yang berisi cerita singkat yang menarik karena mengandung unsur humor dan kritik terhadap realitas sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang definisi teks anekdot tersebut maka dapat peneliti simpulkan bahwa teks anekdot itu bisa diartikan cerita pendek yang berkarakter dan didalamnya mengandung kritikan yang membangun. Topik

dari kritikan tersebut biasanya berkaitan dengan layanan publik, politik, lingkungan, dan sosial.

b. Fungsi Teks Anekdot

Teks Anekdot tidak semata-mata menyajikan sebuah teks yang mengandung hal-hal yang lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan kritik ataupun sindiran. Menurut Kosasih (2019: 17) teks anekdot berfungsi sebagai sindiran ataupun kritikan dengan sajian berbentuk humor ataupun lelucon. Sindiran-sindiran yang dimaksud dapat berkaitan dengan masalah politik, agama, hukum, ekonomi, bahkan mungkin pula berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari. Bila dikelompokkan fungsi teks anekdot meliputi jenis-jenis berikut ini (Kosasih, 2019: 17)

1) Fungsi Primer, sebagai sarana ekspresi yang berhubungan dengan ketidakpuasan, kejengkelan, kemarahan, dan sebagainya.
2) Fungsi Sekunder, sebagai bahan hiburan, contoh dalam menjelaskan sesuatu, sebagai penarik perhatian, dan sebagainya.

Dari kedua fungsi tersebut biasanya kejengkelan, kemarahan, atau kebencian seorang warga negara kepada tokoh atau pemimpinnya sering diungkapkan dalam bentuk anekdot. Hal tersebut bertujuan agar tokoh yang dimaksud dalam anekdot itu tidak tersinggung dengan kritik yang disampaikan. Dengan anekdot itu, mungkin pula tokoh yang dimaksud ikut tertawa. Hal itu karena kritikan tersebut disajikan secara tidak langsung dalam bentuk cerita yang menghibur (Kosasih, 2019: 18).

c. Ciri-Ciri Teks Anekdot

Menurut Af'idah dan Asmarani (2020: 37-39) teks anekdot memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Berupa teks yang mendekati perumpamaan.

2) Menampilkan tokoh-tokoh atau figur yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau juga orang penting.
3) Memiliki sifat humoris, lucu, menggelitik, dan berbau lelucon tapi menyindir.
4) Terselip kritikan atau tujuan.
5) Merupakan cerita singkat, padat, jelas yang berdasar atau terinspirasi dari kenyataan yang menarik.
6) Dihadirkan dalam bentuk teks (tulisan, dan non tulisan).
7) Teks anekdot bisa bertransformasi sebagai teks genre lain, misalnya sastra (puisi, cerpen, dsb), sehingga anekdot dalam hal ini menjadi sifat dari teks bergenre, contoh : puisi anekdot, cerpen anekdot, karikatur anekdot, komik anekdot, video anekdot dan sebagainya.
8) Dibuat semenarik mungkin dan sering kali lucu serta konyol.
9) Umumnya merupakan sindiran yang ditujukan pada tokoh-tokoh penting atau terkenal.
10) Harus bisa dipahami banyak orang.

d. Unsur dan Struktur Teks Anekdot

Menurut Kosasih (2019: 18) unsur-unsur pembentuk teks anekdot antara lain:

1) Tokohnya bersifat faktual, biasanya orang-orang terkenal.
2) Alur berupa rangkaian peristiwa yang benar-benar terjadi.
3) Latar berupa waktu, tempat, ataupun suasana yang mendasari terjadinya suatu peristiwa dalam anekdot.

Selain unsur pembentuk anekdot, menurut Kosasih (2019: 18-19) Struktur teks anekdot juga hampir sama dengan teks narasi pada umumnya, yakni dibentuk oleh abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Penjelasan tersebut antara lain:

1) Abstraksi, merupakan pendahuluan atau pengantar yang berisi gambaran umum tentang isi anekdot itu.
2) Orientasi, merupakan pembuka cerita dengan menceritakan tokoh-tokoh atau latar terjadinya peristiwa dalam anekdot itu.

3) Krisis atau komplikasi, merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian itulah adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.
4) Reaksi atau resolusi, merupakan tanggapan atau respon atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi yang dimaksud dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
5) Koda, merupakan penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita.

e. Kaidah Teks Anekdot

Menurut (Af'idah dan Asmarani, 2020: 42-44) teks anekdot juga memiliki kaidah kebahasaan sebagai berikut:

1) Menggunakan waktu lampau.
   Misalnya: Pada suatu hari, disebuah desa kecil Bernama Sukamaju.
2) Menggunakan pertanyaan retorik atau pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban.
   Misalnya: Mengapa jadi begini?
3) Menggunakan konjungsi atau kata sambung.
   Misalnya: akhirnya, dengan, ketika, dan lain-lain.
4) Menggunakan kata kerja.
   Misalnya: antar, naik, makan, minum, duduk, dan lain-lain.
5) Menggunakan kalimat perintah.
   Misalnya: Ibu: "Nak tolong belikan susu di warung".

4. Komik

a. Definisi Komik

Komik didefinisikan sebagai jenis animasi yang mengungkapkan karakter cerita dalam urutan yang terkait dengan gambar dengan tujuan untuk menghibur pembaca (Nengsi,2017) dalam (Nurhakim, 2024: 417-418).

Sedangkan Pratiwi (2013) Dalam Payanti (2022: 465) komik dapat di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Menurut Nana Sudjana dan Rivai sebagaimana yang dikutip dalam jurnal Puspananda (2022: 85-86) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Sedangkan menurut M.S Gumelar (2011: 7) dalam Riwanto (2018: 15) Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan.

Begitupula dengan Yaumi (2021: 123) komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita..

Menurut definisi KBBI dalam Muliarman (2019: 455) komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas, dapat peneliti simpulkan komik merupakan salah satu media visual naratif yang menggabungkan gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan pesan, cerita, maupun nilai tertentu secara efektif dan menarik.

b. Komik sebagai Media Pembelajaran Digital

Menurut Arsyad (2017: 3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan komik, Nisa (2024: 58) menyatakan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena bersifat visual, konkret, dan dekat dengan dunia siswa saat ini.

Menurut Wahid (2021) dalam Nisa (2024: 41) dengan adanya komik digital mampu memberikan fasilitas, menambah keinginan terus bereksplor dan berfikir lebih kritis. Dengan

adanya komik digital untuk membantu mempermudah pembelajaran, siswa akan lebih terasa menyenangkan.

c. Komik untuk Meningkatkan Minat Baca

Menurut Nisa (2024: 55-57) Komik digital menjadi salah satu media yang efektif untuk meningkatkan minat baca, terutama dikalangan anak-anak dan remaja, karena:

1) Visual yang menarik, Komik digital biasanya penuh dengan gambar-gambar yang berwarna-warni dan desain yang menarik.
2) Akses mudah, Dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, Komputer atau laptop. Komik dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
3) Beragam topik, Komik digital mencakup beragam topik, dari fiksi ilmiah hingga sejarah, dari petualangan hingga Pendidikan.
4) Interaksi lebih, Beberapa komik digital menawarkan fitur interaktif, seperti animasi atau suara, yang dapat membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan.
5) Kemudahan dalam koleksi, Komik digital tidak membutuhkan ruang fisik seperti komik cetak. Ini berarti pembaca dapat mengoleksi banyak komik tanpa perlu khawatir tentang ruang penyimpanan.
6) Meningkatkan keterampilan Bahasa, komik digital dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan Bahasa terutama bagi mereka yang belajar Bahasa baru.

d. Jenis-Jenis Komik

Menurut Gumelar (2011: 31-37), komik dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu.

1) Komik Strip, merupkan komik potongan, karena hanya memuat beberapa panel saja. Lebih tepatnya hanya ada 3 sampai 6 panel saja dibuat.
2) Komik Buku, Biasanya terdiri bebera[a panel. Banyaknya panel pada komik ini karena penceritaannya yang lebih kompleks, sehingga butuh banyak panel untuk menggambarkan cerita.

3) Komik Humor dan petualangan, Komik ini menawarkan kelucuan bagi anak-anak. Baik dari teks-teks percakapan yang sering mengundang tawa. Sedangkan untuk komik petualangan seringkali menceritakan pertarungan antara protagonist dan antagonis.
4) Komik Biografi, Menceritakan seorang tokoh legendaris yang semasa hidupnya memiliki keteladanan hidup.
5) Komik Edukasi, bersifat informatif karena memang bertujuan memberitahu kepada yang lain tentang suatu pengetahuan.
6) Komik Promosi, dibuat untuk kepentingan promosi sebuah produk barang atau jasa.
7) Komik Wayang, bertujuan untuk melestarikan budaya Nusantara khususnya jawa terkait dengan dunia pewayangan.
8) Komik Silat, berkisah tentang pertarungan antar jagoan silat ditandai dengan banyaknya adegan laga atau action.
9) Komik Tahunan, muncul tiap setahun sekali dengan kualitas komik tahunan tinggi dan bergengsi sehingga hanya muncul setahun sekali.
10) Komik On Line, yang terbit secara terus menerus di media online.

5. Canva

a. Definisi Canva

Canva adalah 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 (Janah, 2024: 233).

Sementara itu, Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik Asnawati (2023: 66).

Garris (2020) dalam Mufida (2025: 3) Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan berbagai desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori yang ada didalamnya.

Sedangkan Rohmiasih (2023: 70) menjelaskan canva adalah program desain berbasis online yang menyediakan bermacam template seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, komik, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.

b. Macam-Macam Desain di Canva

Menurut Mufida (2025: 120-157), diantaranya adalah.

1) Membuat Presentasi

Canva memiliki kegunaan lain yakni membuat slide presentasi. Membuat planner, jadwal harian, atau catatan penting apapun menjadi lebih mudah dan praktis dengan Canva.

2) Membuat Website Sendiri

Canva menyediakan fitur keren bagi yang sedang belajar mengelola situs web. Cara membuat sebuah situs web sampai siap untuk menayangkan situs web tersebut, hingga pada unpublish web.

c. Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran

Menurut Mufida (2025: 3) Canva selain menghasilkan konten visual, manfaat canva dalam pembelajaran juga mendorong siswa untuk menghasilkan karya seperti presentasi, poster, komik, membuat laporan, dan sebagainya yang dapat menunjang kepentingan Pendidikan.

Sedangkan Mila (2021) dalam Rohmiasih (2023: 69-70) Canva bermanfaat juga merangsang kreativitas siswa, membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman siswa dengan cara yang menarik.

Sedangkan Pelangi (2020) dalam Cahyani (2024: 119) siswa dapat memanfaatkan teknologi dalam media canva ini

dengan menemukan sumber ide serta dapat menyusunnya dalam canva.

Berdasarkan ulasan tersebut dapat peneliti simpulkan Canva dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis teks anekdot dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya dalam pembuatan produk karya visual seperti komik anekdot. Karena dengan canva siswa bisa mengembangkan daya imaginasi dan kreativitas, serta ketrampilan digital sesuai tuntutan zaman.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURABAYA