

PENGEMBANGAN RPM MENULIS TEKS ANEKDOT BENTUK KOMIK DENGAN CANVA SISWA KELAS X

Minuk Wijayanti¹, Sujinah², Suher³

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Surabaya

1minukwijayanti76@gmail.com , 2sujinah@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by students' low ability to write anecdotal texts, particularly in developing creative, critical, and contextual ideas related to social phenomena. Furthermore, learning remains conventional. Therefore, learning tools are needed that support meaningful, conscious, and enjoyable learning, in accordance with the characteristics of vocational high school students. This study aims to describe the development, practicality, and effectiveness of an In-Depth Learning Plan (RPM) for writing anecdotal texts in comic form using Canva. This study used the Borg and Gall Research and Development (R&D) model, modified into seven stages: needs analysis, planning, design, validation, revision, trial, and final product. The study subjects consisted of 35 grade 10 students of the KKB SMK Teknik Pal Surabaya in the 2025/2026 academic year, an Indonesian language teacher as the user of the RPM product, and a validator who was a material/learning expert. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, documentation, and learning outcome tests, which were analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods. The results showed that the developed RPM met the criteria of validity, practicality, and effectiveness. Validation by material/learning experts resulted in a score of 85% and validation by teacher users at 84%, categorized as very feasible. The practicality of the RPM, based on teacher responses, reached 98% (very practical), while student responses indicated that 25 students (65.71%) stated it was very practical and 12 students (34.29%) stated it was practical. The effectiveness of the RPM, based on student learning completion, was 97.14% with an average score of 82.77, and the anecdotal comic product was categorized as good to very good. Therefore, the RPM, which uses Canva to write anecdotal comics, is suitable for use in Indonesian language learning for 10th grade vocational high schools.

Keywords: *RPM, Anecdotal Text, Comic, Canva.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan siswa menulis teks anekdot, terutama dalam mengembangkan ide kreatif, kritis, dan kontekstual terhadap fenomena sosial. Selain itu, pembelajaran masih bersifat konvensional. Karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang mendukung pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan sesuai karakteristik siswa SMK. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan, kepraktisan, dan efektivitas RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva. Penelitian ini menggunakan metode Research and Developmen

(R&D) model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahap, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, desain, validasi, revisi, uji coba, dan produk akhir. Subjek penelitian terdiri 35 siswa kelas X KKB SMK Teknik Pal Surabaya tahun pelajaran 2025/2026, guru Bahasa Indonesia sebagai pengguna produk RPM, dan validator ahli materi/pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar, yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan RPM yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, efektif. Validasi ahli materi/pembelajaran memperoleh persentase 85% dan guru pengguna 84% dengan kategori sangat layak. Kepraktisan RPM berdasarkan respon guru mencapai 98% sangat praktis), sedangkan respon siswa menunjukkan 25 siswa (65,71%) menyatakan sangat praktis 12 siswa (34,29%) menyatakan praktis. Efektivitas RPM dari ketuntasan belajar siswa 97,14% rata-rata nilai 82,77 dan produk komik anekdot kategori baik hingga sangat baik.

Sehingga RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK.

Kata Kunci: RPM, Teks Anekdot, Komik, Canva.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMK menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara terpadu, termasuk kemampuan menulis teks anekdot yang kreatif dan kritis. 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 bahwa siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan alur cerita, serta menyampaikan kritik sosial secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis Lembar Kerja Siswa (LKS) serta hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia data menunjukkan dari 35 siswa terdapat 70% atau 25 siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Di era digital, siswa SMK dituntut untuk tidak hanya menguasai keterampilan akademik, tetapi juga mampu berkreasi secara inovatif memanfaatkan teknologi visual. Oleh karena itu, pengembangan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menjadi solusi strategis untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) diterapkan dengan menekankan pada

prinsip yang berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful learning).

Integrasi media Canva dan bentuk komik dipilih sebagai sarana menuangkan ide secara interaktif. Canva memudahkan siswa menyusun alur cerita, memilih tokoh, serta memvisualisasikan kritik sosial dalam bentuk komik yang lebih relevan bagi generasi digital. Penggunaan model Project Based Learning (PjBL) mendorong siswa terlibat langsung dalam pembuatan produk komik anekdot. Sehingga siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikatif, kolaboratif, serta literasi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, bentuk inovasi yang digunakan adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva, hal ini dilakukan karena (1) siswa sudah banyak yang mengenal dan memahami penggunaan Canva sebagai media dalam pembuatan 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 Canva.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan RPM yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan produk dilakukan melalui modifikasi tujuh tahap model Borg dan Gall, mulai dari analisis kebutuhan hingga produk akhir. Diharapkan, pengembangan RPM ini mampu menumbuhkan daya kreativitas dan kepekaan sosial siswa secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi tujuh tahapan dari model Borg dan Gall yang telah disederhanakan. Langkah-langkah tersebut mencakup analisis kebutuhan, perencanaan produk, desain produk, validasi produk, revisi/review produk, uji coba produk, hingga produk akhir berupa RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) menulis teks anekdot bentuk komik dengan Canva. Subjek penelitian ini siswa kelas X SMK Teknik PAL Surabaya, dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa,

serta tes kinerja untuk mengukur keterampilan menulis teks anekdot.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari siswa, guru dan angket validasi dari para ahli berupa saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari prosentasi hasil tes siswa terhadap hasil pengembangan RPM pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan Canva.

Keberhasilan penelitian ini didasarkan pada hasil kevalidan dari validator ahli dan guru pengguna, hasil kepraktisan produk RPM berdasarkan respon guru dan siswa, serta hasil keefektifan RPM ditinjau dari produk siswa dan ketuntasan belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan guru memerlukan pengembangan RPM untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengembangkan ide teks anekdot. Sebanyak 71% siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatifnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan tabel berikut ini.

Tabel Analisis Kebutuhan Siswa

Indikator	Hasil
Kesulitan menemukan ide.	71% siswa mengalami kesulitan.
Respon terhadap media Canva.	Sebagian besar siswa merespon positif.
Implikasi pembelajaran teks anekdot	Dikembangkan RPM berbasis PjBl dengan menggunakan prinsip deep learning.

Selain analisis kebutuhan siswa, Hasil validitas pengembangan RPM yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi.. Hal ini dapat dibuktikan dengan tabel berikut ini.

Tabel hasil validasi validator

Valida tor	Skor (%)	Kate gori	Keterangan
Ahli materi	85	Valid	Layak digunakan dengan revisi kecil.
Guru pengguna	84	Valid	Layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Analisis data menunjukkan adanya transformasi positif dalam proses pembelajaran, di mana penggunaan media Canva mampu memfasilitasi siswa dalam memvisualisasikan ide kritik sosial dalam bentuk komik yang dibuat.

Penerapan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dalam RPM terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis.

Kepraktisan RPM juga ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel kepraktisan RPM berdasarkan respon guru dan siswa

Respon den	Skor (%)	Kategori	Keterangan
Guru pengguna	98%	Sangat praktis	RPM mudah digunakan dan diterapkan,
Siswa (n=35)	23 siswa (65,71%)	Sangat praktis	Mayoritas siswa merespon positif.
	12 siswa (34,29%)	Praktis	Tidak ada siswa yang menilai kurang maupun tidak praktis.

Selain hasil data kepraktisan, hasil efektivitas RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan Canva terbukti efektif sesuai tabel berikut ini.

Tabel efektivitas berdasarkan hasil produk dan asesmen akhir

Aspek	Hasil
Produk komik digital.	Rata-rata nilai 80,7 (kategori baik).
Asesmen akhir.	Rata-rata nilai 82,8 (kategori baik).
Capaian Siswa	97,15% siswa memperoleh kategori baik dan sangat baik.
Kesimpulan	RPM dinyatakan efektif

Pembahasan hasil validasi pengembangan RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva yang layak digunakan merupakan temuan yang mendukung teori Borg dan Gall serta sejalan dengan penelitian Puspitoningrum

(2023) dan Hanifah (2024). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan RPM yang mengintegrasikan PjBL, Deep Learning, komik, dan media Canva dalam satu kesatuan pembelajaran.

Sedangkan pembahasan pada hasil kepraktisan RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva berdasarkan respon guru dan siswa memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Mulyati (2016) dan Gumelar (2018) bahwa media visual meningkatkan motivasi dan minat menulis. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi PjBL, deep learning, dan media Canva sehingga siswa berperan sebagai pencipta komik digital dalam pembelajaran yang lebih bermakna, kreatif, dan menyenangkan.

Sedangkan pembahasan pada hasil efektivitas RPM menunjukkan RPM efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot, Temuan ini sejalan dengan penelitian Mulyati (2016), Hanifah (2024), dan Gumelar (2018) yang menyatakan bahwa media visual dan model PjBL dapat meningkatkan kemampuan menulis dan hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan RPM yang mengintegrasikan PjBL, prinsip Deep Learning, dan media Canva, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menulis, berfikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital siswa secara terpadu.

Keunggulan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada integrasi antara prinsip Pembelajaran Mendalam, model Project Based Learning, media Canva, dan produk komik digital dalam satu kesatuan pembelajaran, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan Canva sejalan dengan teori pembelajaran mendalam yang menekankan pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Penggunaan Canva mampu memfasilitasi siswa untuk

membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, meningkatkan kreativitas, berfikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital.

Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media digital dan model PjBL efektif meningkatkan keterampilan menulis serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) yang secara terpadu mengintegrasikan prinsip deep learning, model PjBL, dan media Canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik digital.

Berdasarkan hasil validasi, implementasi, dan asesmen, RPM yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X di SMK Teknik PAL Surabaya. RPM ini berhasil memfasilitasi siswa sehingga proses penulisan teks anekdot menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Penerapan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dalam RPM secara nyata mampu meningkatkan keaktifan serta hasil

belajar siswa, yang ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) oleh sebagian besar siswa. Integrasi media Canva terbukti efektif dalam memecahkan hambatan literasi siswa, terutama dalam menyusun alur cerita dan menyampaikan kritik sosial yang komunikatif melalui format komik digital.

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, para pendidik disarankan untuk terus melakukan adaptasi RPM yang relevan dengan perkembangan teknologi digital demi menjaga relevansi materi bagi generasi abad ke-21. Selain itu, kolaborasi berkelanjutan antara guru dan pihak sekolah sangat penting untuk memastikan keberlangsungan inovasi pembelajaran yang berdampak positif pada peningkatan kompetensi literasi siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Af'idah, N., & Asmarani, R. (2020). *Analisis Teks Anekdote: Teori dan Praktik*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Aminah, S., & Sujinah. (2026). Penerapan model discovery learning dalam meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi struktur isi teks anekdot di MAN. *STRATEGY: jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 6(1), 90-98.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawati. (2023). *Aplikasi Desain Grafis Populer di Era Digital*. Yogyakarta: Tekno Media.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Hatmo, A. (2021). *Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Janah, M. (2024). "Pemanfaatan Canva dalam Media Pembelajaran Kreatif". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 230-240.
- Kamdi, W. (2025). *Konsep dan Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)*. Jakarta: Kemdikdasmen.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Panduan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Kosasih, E. (2019). *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Mufida, A. (2025). *Desain Kreatif dengan Canva: Panduan Guru dan Siswa*. Surabaya: Mitra Pustaka.
- Muliarmanto. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Tematis*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sujinah,dkk (2026). Diagnostic Assessment As An Equity-Oriented Practice: Fiction-Based Deep Learning For Culturally And Socially Diverse Elementary School Learners. *Jurnal Gramatika* Vol 12 (1), 1-13.