

Perencanaan Bahan Ajar Teks Anekdota dengan Pendekatan Keterampilan Abad 21 pada Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan

Planning of anecdotal text teaching materials with a 21st century skills approach in class x vocational high school

Imrotin^{1,*}, Saefuddin Famsah², dan Sri Wahyuni³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Malang

^{1,*}Email: imrotinsucipto@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7425-2046>

²Email: saefuddin0309@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3997-5756>

³Email: sriwy@unisma.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5541-994X>

Article History

Received 22 July 2021

Accepted 5 October 2022

Published 1 November 2022

Keywords

anecdotes, teaching materials, mobile learning, 21st century skills, vocational high school.

Kata Kunci

anekdot, bahan ajar, mobile learning, keterampilan abad 21, sekolah menengah kejuruan.

Read online

Scan this QR code with your smart phone or mobile device to read online



Abstract

The 21st-century skills are the answer to the world of education in welcoming the industrial era 4.0. Indonesian language teaching materials for the Vocational High School (SMK) level also need to adapt to this approach. Synchronizing the SMK curriculum with industry certainly brings advantages for preparing anecdotal text teaching materials, especially animation skills. This research and development using the 4D method, seek to create prototypes of teaching materials that apply 21st-century skills assisted by Google Sites. The research stages consist of initial research and information gathering, product foundation and planning, and product format development. The product testing stage is not carried out. Teachers have difficulty completing the material because learning hours are often used for vocational activities. The application of 21st-century skills in anecdotal teaching materials is as follows: (1) critical thinking is applied to activities to identify structure and language; (2) communication is carried out by presenting the idea to be uploaded through social media; (3) collaboration with group activities in writing anecdotes based on comic strips; and (4) creativity and innovation in compiling anecdotal texts based on comic strips in the order given.

Abstrak

Keterampilan abad 21 merupakan jawaban dunia pendidikan dalam menyambut era industri 4.0. Bahan ajar bahasa Indonesia untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) juga perlu menyesuaikan dengan pendekatan tersebut. Sinkronisasi kurikulum SMK dengan industri tentu membawa keuntungan tersendiri bagi penyusunan bahan ajar teks anekdot khususnya keahlian Animasi. Penelitian pengembangan dengan metode 4D ini berusaha membuat prototipe bahan ajar yang menerapkan keterampilan abad 21 berbantuan Google Sites. Tahapan penelitian terdiri atas riset awal dan pengumpulan informasi, landasan dan perencanaan produk, dan pengembangan format produk. Tahapan pengujian produk tidak dilaksanakan. Guru mengalami kesulitan dalam menuntaskan materi dikarenakan jam pembelajaran sering digunakan untuk kegiatan kejuruan. Penerapan keterampilan abad 21 dalam bahan ajar anekdot sebagai berikut: (1) berpikir kritis (*critical thinking*) diterapkan pada kegiatan mengidentifikasi struktur dan kebahasaan; (2) komunikasi (*communication*) dilaksanakan dengan mempresentasikan idenya untuk diunggah melalui media sosial; (3) kolaborasi (*collaboration*) dengan kegiatan berkelompok dalam menulis anekdot berdasar komik strip; dan (4) kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) dalam menyusun teks anekdot berdasar komik strip berdasar urutan yang diberikan.

Copyright © 2022, Imrotin, Saefuddin Famsah2, & Sri Wahyuni

How to cite this article:

Imrotin, I., Famsah, S., & Wahyuni, S. (2022). Perencanaan Bahan Ajar Teks Anekdota dengan Pendekatan Keterampilan Abad 21 pada Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(4), 821—834. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i4.484>



Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (CC-BY-SA 4.0).

A. Pendahuluan

Keterampilan abad 21 wajib diintegrasikan guna menghasilkan lulusan yang mampu menghadapi era global. Bila peserta didik ingin bersaing maka mereka harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), berkomunikasi (*Communication*), berkolaborasi (*Collaboration*), dan kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*) atau dikenal dengan 4C (Care et al., 2018). Penguasaan keterampilan tersebut bisa dilihat dari hasil tes PISA. Indikator tes PISA mencakup komunikasi, matematis, representasi, penalaran dan argumen, merumuskan strategi untuk memecahkan masalah, menggunakan bahasa simbolik, formal, dan teknik, serta operasi, menggunakan alat-alat matematika (OECD, 2018). Tidak jauh berbeda dengan rumusan keterampilan abad 21 dengan indikator 4C. Fakta menunjukkan penguasaan pelajar Indonesia terhadap keterampilan tersebut masih rendah.

Kenyataan ini menandakan peserta didik belum mampu memahami konsep sains dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari yang menjadi kebutuhan abad 21 (Sutrisna, 2021). Beberapa penelitian terdahulu antara lain yang dilakukan Herawati menunjukkan bahwa keterampilan 4C peserta didik berada pada kategori rendah, disebabkan lemahnya kemampuan pemahaman peserta didik (Herawati et al., 2013). Hal ini dikarenakan peserta didik sering mengacu dan terbiasa pada permasalahan rutin yang mempunyai tingkat kesulitan rendah dan prosesnya sederhana (Husna et al., 2013). Di sisi lain, Mulyadi dalam penelitiannya, menyatakan bahwa kesalahan peserta didik dalam memahami masalah dan konsep menjadi penyebab lemahnya kemampuan pemecahan masalah (Mulyadi et al., 2015). Dengan demikian perlu berbagai upaya untuk meningkatkan keterampilan tersebut, salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai.

Bahan ajar secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Ernalis et al., 2016; Febriana & Afianti, 2021; Littlejohn, 2012). Terdapat berbagai jenis bahan ajar baik yang berbentuk buku, modul, maupun bahan ajar yang berbasis komputer (Himang, 2019). Bahan ajar membantu guru berinteraksi dengan peserta didik secara alamiah dengan konteks sosial. Pola pengembangannya tentu menyesuaikan kondisi ruang kelas yang dimiliki masing-masing. Prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar meliputi prinsip relevansi, prinsip kecukupan, dan prinsip konsistensi (Romansyah, 2016). Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia di SMK, sesuai hasil wawancara dengan guru, masih belum banyak dilakukan. Guru masih menggunakan buku paket dari pemerintah yang bersifat umum, belum sesuai dengan konteks kehidupan dunia kerja peserta didik.

Mata pelajaran di SMK lebih kompleks daripada SMA. Peserta didik diharuskan menguasai mata pelajaran yang diajarkan di SMA ditambah dengan materi produktif yang menjadi standar mutu lulusan. Hal ini tentu menjadi beban berat bagi peserta didik. Pola pengembangan kurikulum SMK perlu melibatkan banyak pihak yang selanjutnya diistilahkan dengan sinkronisasi. Sinkronisasi kurikulum bisa dijadikan solusi bagi masalah beban mata pelajaran. Sinkronisasi pelajaran produktif, selain dengan pihak industri, juga melibatkan guru mata pelajaran kelompok A dan B. Harapan dari kegiatan ini adalah semua mata pelajaran berfokus pada kebutuhan peserta didik di dunia industri (lihat *Instruksi Presiden (INPRES) Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia*, 2016).

Bagaimanakah pembelajaran anekdot di Sekolah Menengah Kejuruan? Berdasar Inpres Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK, kurikulum semua mata pelajaran diselaraskan dengan dunia industri. Sinkronisasi kurikulum ini tentu saja akan membawa dampak pada infiltrasi sastra. Pembelajaran sastra di SMK bukannya tidak mungkin untuk dilakukan. Pembelajaran sastra memiliki fungsi ke arah kenikmatan (*pleases*), kebermanfaatan (*useful*), serta pemahaman multikultural (Endraswara, 2005; Saleem & Ilyas, 2019). Glavanakova (2017) menyebutkan cara yang bisa dilakukan adalah dengan pemberian proyek dan menjalankan konsultasi secara daring. Proyek yang dimaksud tentu saja harus yang berjiwa kejuruan. Pola pikir pelajar di SMK memang sengaja disiapkan untuk bekerja, oleh karena itu manfaat sastra juga menjadi sebuah pertanyaan yang tak henti diajukan.

Anekdote memiliki dualisme fungsi yang secara kohesif membentuk kesatuan, yakni sebagai sarana penghibur jiwa dan penyampai kritik sosial. Unsur utama yang menonjol dari anekdot adalah humor. Bahasa humor yang terkandung dapat mencairkan suasana meski maksud yang disampaikan berupa sindiran terhadap isu-isu sosial, politik, lingkungan, maupun budaya (Sopandi, 2020). Tidak sekadar membuat tertawa, namun juga memberikan pemahaman terselubung terkait kehidupan sosial. Oleh karena itu, anekdot dapat digunakan untuk sarana pengembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan, berbahasa, bersastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter (Gumelar, 2018). Permasalahan yang perlu ditemukan solusinya adalah apakah anekdot telah dimanfaatkan oleh peserta didik?

Perkembangan wujud penyampaian anekdot berjalan mengikuti arah teknologi dan tren. Salah satu sarana anekdot yang populer di era tahun 2000-an adalah *Stand Up Comedy*. Bila dikaitkan dengan popularitas karya sastra cetak, misal puisi atau novel, maka muncul hal yang berlawanan. Menyikapi hal tersebut, hendaknya pembelajaran sastra memandang permasalahan dari berbagai sudut melalui kajian interdisipliner dalam upaya mengembangkan bahan ajar. Interdisipliner yang dikembangkan dalam penelitian ini melibatkan pembelajaran sastra- pembelajaran animasi-teknologi *mobile*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks anekdot untuk peserta didik SMK bidang animasi dengan pendekatan pembelajaran abad 21. Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti berusaha menjawab berbagai tantangan pembelajaran teks anekdot. Bahan ajar ini memiliki perbedaan dengan yang telah ada sebelumnya, yakni: (a) konten menggunakan komik strip yang sesuai dengan teori kejuruan animasi; (b) menggunakan pendekatan pembelajaran abad 21; dan (c) berbasis *mobile learning* menggunakan aplikasi Google Sites.

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2016). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah *4D model* yang terdiri atas 4 tahap, yakni: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) (Saputra & Pasha, 2021). Dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, penelitian ini membahas dua tahap saja, yakni *define* dan *design*. Tahap *define* meliputi kegiatan riset pendahuluan dan pengumpulan informasi untuk menentukan dan menetapkan kebutuhan pengembangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada 13 peserta didik secara *purposive sampling* dan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Indonesia dan guru kejuruan Animasi. Selanjutnya tahap *design*, yakni dengan pemilihan format dan pemilihan media disesuaikan dengan hasil tahap pertama dan kajian teori

C. Pembahasan

1. Perancangan dan Spesifikasi Produk

Perencanaan pembelajaran dilakukan baik dalam pembelajaran luar jaringan (luring) maupun dalam jaringan (daring). Rancangan dalam pembelajaran daring menggunakan situs Google Site dimulai dari perencanaan: observasi kegiatan pembelajaran daring, materi seleksi, penyusunan RPP sesuai dengan peraturan sekolah, pengumpulan sumber materi terkait materi yang dipilih dan penyusunan media (Khasanah & Muflihah, 2021).

Kegiatan observasi pada penelitian ini diganti wawancara dengan guru pengajar, yakni Bapak Andriadin, M.Pd. Berdasar hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang mengajar kelas X Animasi diperoleh beberapa konsep, yakni: (b) pelajaran teks anekdot di tahun 2021 menggunakan pola dalam jaringan, (b) guru memberikan materi dengan salindia menggunakan aplikasi PowerPoint, (c) bahan ajar diperoleh dari YouTube, (d) guru juga sempat melakukan tatap maya menggunakan Google Meet, tetapi peserta didik yang hadir tidak lebih dari 50%, dan (e) ketika ada kegiatan kejuruan, pelajaran kelompok A dan B, termasuk bahasa Indonesia, akan mengalah. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar berbasis *mobile* yang bisa digunakan di mana saja, tanpa terikat waktu.

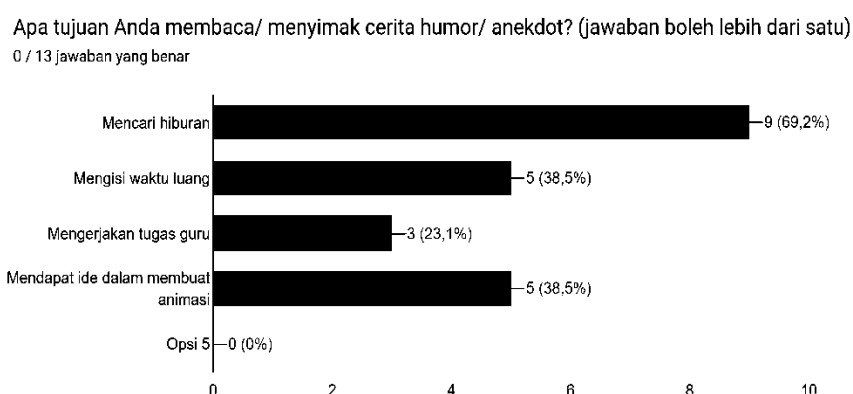
Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan materi seleksi berdasar prinsip kebutuhan peserta didik di dunia industri, khususnya animasi. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui minat peserta didik terhadap anekdot. Perancangan produk melalui tahapan riset awal dan pengumpulan informasi, selanjutnya membuat rancangan spesifikasi produk. Riset awal dilakukan dengan kuesioner yang dibagikan pada peserta didik kelas X Animasi, sedangkan pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara pada guru pengajar dan riset pustaka. Berdasar kuesioner, diperoleh hasil terkait minat terhadap anekdot seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Minat terhadap Anekdot

No	Deskripsi	Jumlah
1	Kuantitas membaca anekdot	
	a. sering	2
	b. cukup sering	1
	c. jarang	10
2	Sumber bacaan humor anekdot	
	a. buku, majalah, koran, komik	3
	b. internet, Youtube, televisi	14
3	Topik yang disukai	
	a. politik	3
	b. sosial-budaya	6
	c. pendidikan	1
	d. hiburan	8
	e. percintaan	4

Pertanyaan tentang kuantitas membaca anekdot dibatasi satu jawaban saja. Sedangkan pertanyaan sumber bacaan dan topik yang disukai bisa diisi lebih dari satu untuk menjangkau jawaban yang lebih luas. Selanjutnya diperoleh hasil peserta didik kompetensi keahlian Animasi sebagian besar masih jarang membaca atau menyimpan anekdot. Terdapat dua responden saja yang menyatakan sering membaca anekdot. Adapun sumber bacaan atau simakan diperoleh dari dua media, yakni manual dan digital. Sebanyak tiga responden menjawab memperoleh anekdot dari buku, majalah, koran, maupun komik. Jumlah terbesar berasal dari media digital berupa internet, Youtube, atau televisi. Topik yang dipilih dalam membaca anekdot beragam, yaitu 8 responden menyukai topik yang menghibur, 6 topik sosial dan budaya, 4 topik percintaan, 3 topik politik, dan 1 topik pendidikan.

Berikut disajikan hasil kuesioner tujuan membaca atau menyimpan anekdot.



Gambar 1. Tujuan Membaca atau Menyimak Anekdote

Tujuan responden dalam membaca atau menyimpan anekdot beragam. Jumlah terbesar memilih untuk mencari hiburan sebanyak 9 responden, mengisi waktu luang sebanyak 5 responden, membuat karya animasi sebanyak 5 responden, dan mengerjakan tugas guru sebanyak 3 responden. Oleh karena itu, guru perlu merancang materi bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dalam membaca anekdot sekaligus sesuai dengan bidang kerja peserta didik. Salah satu yang dekat dengan kompetensi bidang animasi dan telah terbukti dapat meningkatkan kompetensi menulis anekdot adalah menggunakan animasi karikatur (Syarhoh et al., 2022).

Tahapan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan oleh guru mengacu pada kompetensi dasar Kurikulum 2013 edisi revisi 2016. Pengembangan bahan ajar tidak bisa dilepaskan dari rancangan pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, perencanaan pembelajaran terdiri atas silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi (Yuliani, 2021). Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran. Perangkat pembelajaran dan penilaian pada abad 21 harus mencakup Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), keterampilan abad 21 (4C), literasi dan penilaiannya HOTS sesuai dengan Kurikulum 2013 (Gumrowi, 2020).

Bahan ajar teks anekdot yang akan dikembangkan meliputi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan Tabel 2.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot	3.6.1 Menyebutkan struktur isi teks anekdot (abstrak, orientasi, krisis, respons, dan koda). 3.6.2 Menemukan ciri bahasa teks anekdot (pertanyaan retorik, proses material, dan konjungsi temporal).
2	4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.	4.6.1 Menuliskan teks anekdot sesuai dengan struktur isi teks anekdot dan kebahasaan berdasar komik strip 4.6.2 Menyajikan teks anekdot dalam media sosial

Penyusunan dan pengembangan RPP yang dapat dilakukan secara sederhana oleh guru sesuai dengan prinsip: efisiensi, efektif, dan berorientasi pada peserta didik (Qomariyah, 2020). Dua kompetensi dasar tersebut dirancang untuk dilaksanakan selama tiga kali pertemuan secara daring. Penelitian ini secara khusus akan membahas penerapan keterampilan abad 21 dalam menyusun bahan ajar teks anekdot. Adapun keterampilan abad 21 yang diadopsi dalam bahan ajar disajikan pada Tabel 3.

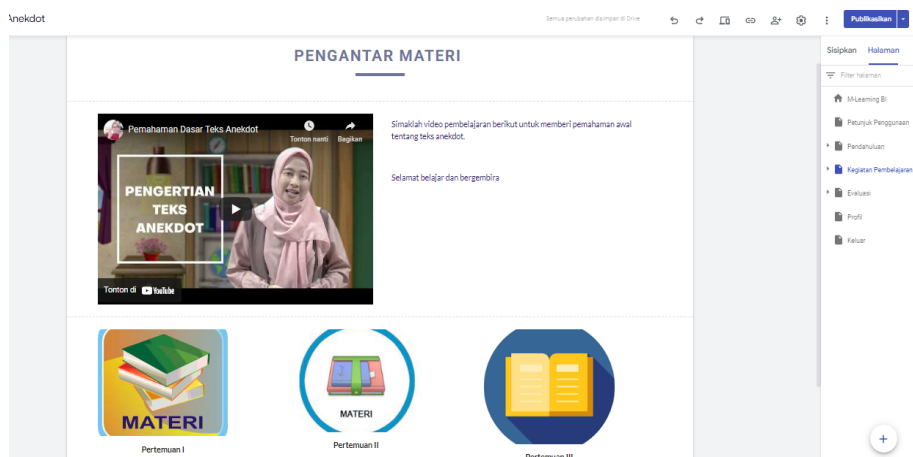
Tabel 3. Paparan Data Penerapan Keterampilan Abad 21

No	Keterampilan	Kode	Kegiatan
1	Berpikir Kritis	1.1	Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi struktur isi teks anekdot dan pola penyajian karakter unggul tokoh anekdot.
2	Berkomunikasi	2.1	Kelompok yang sudah selesai menentukan ide diminta mempresentasikan idenya untuk di- <i>upload</i> melalui media sosial.
3	Berkolaborasi	3.1	Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi serta menuliskan makna kata istilah, dan ungkapan dalam teks anekdot dengan menggunakan teks narasi, dan menyusun teks anekdot secara kritis dan mandiri.
4	Kreativitas dan Inovasi	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5	Peragakan teks anekdot yang kalian buat dalam bentuk video! Berikan dialog di tiap panel komik strip! Buatlah paragraf pembuka! Buatlah paragraf penutup! Buatlah alternatif judul yang sesuai dengan anekdot kalian!

Prototipe bahan ajar teks anekdot yang akan dikembangkan berbasis media *mobile learning*. *Mobile learning (m-learning)* didefinisikan sebagai pembelajaran berbagai konteks, melalui sumber daya sosial dan konten, menggunakan perangkat elektronik pribadi (Bauer et al., 2020). Menilik data yang dilansir oleh GlobalStats, sistem operasi gawai yang paling banyak digunakan adalah Android. Data ini dikumpulkan dalam kurun waktu November 2020 hingga November 2021, angkanya mencapai 70,75% di seluruh dunia dan 90,78% di Indonesia. Perangkat seluler memberikan fleksibilitas, efektivitas, dan efisiensi yang lebih

baik bagi guru dan peserta didik dan menawarkan peluang interaksi baru (Lu'mu, 2017; Mohammadi et al., 2017; Muharum et al., 2017; Rotondi et al., 2017). *M-Learning* dapat dijadikan sebagai alat belajar jarak jauh yang berisi materi pembelajaran berisi teks, gambar, video dan animasi. Penggunaannya tentu saja harus mengedepankan asas keterjangkauan oleh gawai peserta didik.. Hal ini menjadi perhatian penulis dalam memilih *M-Learning* yang sesuai dengan minat peserta didik.

Sites merupakan salah satu media berbasis web yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sites sendiri bisa diakses pada alamat/dengan *login* menggunakan akun email Google. Penerapan Sites memiliki dampak positif karena sebagian besar peserta didik menganggap penggunaan Sites sebagai teknologi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pengetahuan (Roodt & Villiers, 2012). Sites mampu menjaga peserta didik agar tetap terlibat dalam pembelajaran meskipun berada di luar sekolah (Weisman & Anderson, 2020). Sites dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang gratis dan dapat dengan mudah disesuaikan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik tanpa banyak kesulitan teknis dan masalah pemeliharaan (Pardeshi & Alliwadi, 2009). Sites juga dapat menjadi wahana guru dan peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan informasi dalam bentuk dokumentasi yang menarik (Ferismayanti, 2021). Dari beberapa sumber di atas, terlihat keunggulan Sites dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Berikut salah satu *slide* tampilan pada Google Sites yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot.



Gambar 2. Tampilan pada Google Sites

2. Penerapan Keterampilan Abad 21

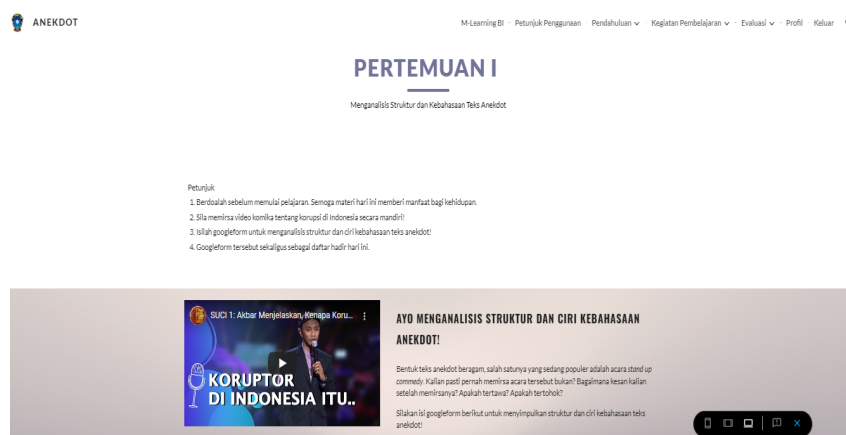
Secara substantif, peneliti berusaha mengembangkan bahan ajar teks anekdot berdasar pendekatan keterampilan abad 21. Sesuai dengan pendapat Care (2018), keterampilan abad 21 meliputi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), berkomunikasi (*Communication*), berkolaborasi (*Collaboration*), dan kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*) (Care et al., 2018). Berikut disajikan isi bahan ajar sesuai dengan pendekatan tersebut.

a. Penerapan Keterampilan Berpikir Kritis

Salah satu tantangan utama yang dihadapi pendidikan di abad ke-21 adalah mengajar peserta didik berpikir kritis. Berpikir kritis adalah tentang bersikap skeptis terhadap klaim mutlak atas pengetahuan, dari keyakinan bahwa ada banyak cara berbeda untuk memandang masalah dan persoalan, baik dalam ilmu pengetahuan maupun dalam masyarakat. Pemikir kritis mampu mempertimbangkan perspektif yang berbeda, dan akhirnya memutuskan apa yang harus dilakukan atau dipercaya (Dekker, 2020; Ennis, 2018). Tujuannya mengajarkan keterampilan berpikir kritis agar peserta didik tidak hanya terpaku dari apa yang didapatkan dalam mata pelajaran, melainkan memperluasnya ke kehidupan sehari-hari mereka.

Anekdote merupakan teks yang mengajak peserta didik untuk berpikir kritis terhadap situasi sosial. Tema-tema yang diangkat dalam teks anekdot merupakan sindiran terhadap hal-hal otentik di sekitarnya, misalkan situasi politik, korupsi, pendidikan, kemiskinan, juga lingkungan hidup. Penggunaan model pada pertemuan I memungkinkan guru untuk berbagi dan menampilkan informasi tentang isu-isu global terkait dengan pelajaran sebagai kegiatan tambahan dan paparan kepada peserta didik dalam meningkatkan pemikiran kritis dan kreatif mereka, khususnya dalam menyikapi masalah korupsi (Zain, 2017).

Kegiatan peserta didik dikategorikan berpikir kritis jika termasuk dalam ranah menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Saputro et al., 2021). Praktik berpikir kritis dalam bahan teks anekdot ini terdapat tiga kali pertemuan. Misalkan saja pada data (1.1)—lihat Tabel 3—di mana peserta didik diajak memirsa video yang bersumber dari YouTube, kemudian menggunakan sudut pandang peserta didik dalam mengidentifikasi struktur isi teks anekdot dan pola penyajian karakter unggul tokoh anekdot. Gambar 3 merupakan tampilan penerapan keterampilan berpikir kritis.



Gambar 3. Penerapan Keterampilan Berpikir Kritis

Tiap individu peserta didik diarahkan untuk memiliki perspektif yang berbeda dalam memandang permasalahan korupsi berdasar video YouTube. Mengaitkan ilmu estetika sastra dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan bernegara. Mereka diharapkan mampu menyampaikan pendapat serta menarik simpulan sindiran-sindiran yang disampaikan oleh komika. Selanjutnya peserta didik mampu memutuskan ciri-ciri

husus dari teks anekdot, menemukan manfaat, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Penerapan Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan komunikasi adalah salah satu kompetensi terpenting bagi warga dunia abad 21 (Chung et al., 2016). Kemampuan berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal dapat memengaruhi keberhasilan seseorang atau kegagalan dalam mencapai tujuan, termasuk dalam hal pekerjaan atau menjalin hubungan dengan yang lain (Rosdianti et al., 2020). Kesalahan dalam berkomunikasi bisa berakibat buruk terhadap pemahaman, bahkan perdamaian. Oleh karenanya dalam pembelajaran abad 21, keterampilan ini perlu diasah.

Di era digital, keterampilan berkomunikasi bukan hanya hal yang sifatnya lisan atau bertatap muka, melainkan dapat dipahami secara luas melalui berbagai media sosial yang ada. Perkembangan tersebut bukanlah hal yang harus dihindari, melainkan dijadikan bahan ajar yang sesuai konteks dan dekat dengan kehidupan masa kini. Keterbatasan jarak dan waktu secara fisik bisa diberi solusi dengan menggunakan media sosial. Guru juga bisa memantau pola komunikasi, termasuk etika penggunaan bahasa, apabila menggunakan media sosial sebagai penyampai bahan ajar. Penerapan keterampilan berkomunikasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Penerapan Keterampilan Berkomunikasi

Bahan ajar teks anekdot yang dirancang menerapkan keterampilan berkomunikasi melalui kegiatan mempresentasikan hasil video anekdot dalam media sosial. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ketiga sebagai berikut: (a) siswa secara berkelompok diminta menyimak video tentang teknik menulis teks anekdot; (b) siswa menganalisis teks anekdot yang telah dirancang pada pertemuan sebelumnya; (c) siswa menyusun teks anekdot; (d) membuat video singkat berdasar isi teks anekdot yang telah dibuat; dan (e) mengunggah pada media sosial masing-masing.

c. Penerapan Keterampilan Berkolaborasi

Keterampilan kolaboratif bertujuan agar peserta didik mampu memecahkan masalah dengan berbagai sudut pandang. Memadukan pendapat yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama tentu lebih baik daripada bekerja secara individu. Peserta didik merespons

untuk umpan balik dan pertanyaan untuk menciptakan solusi yang lebih baik sesuai dengan masalahnya. Kolaborasi adalah keterampilan penting untuk meningkatkan pembangunan pengetahuan dan pemecahan masalah. Stehle & Peters-Burton (2019) berpendapat bahwa percakapan di antara teman sebaya dapat mendukung pembelajaran mandiri peserta didik melalui pemodelan pemikiran yang diverbalkan.

Gambar 5 berikut disajikan penerapan keterampilan berkolaborasi yang dilakukan oleh peserta didik.



Gambar 5. Penerapan Keterampilan Berkolaborasi

Penerapan keterampilan kolaboratif secara umum menggunakan metode diskusi kelompok. Kegiatan tersebut akan mudah apabila terjadi di ruang kelas, namun bukannya mustahil dilakukan saat pembelajaran jarak jauh. Selama pandemi covid-19, guru telah diuji untuk tetap menyelenggarakan pembelajaran yang kolaboratif. Guru bisa mendorong siswa bekerja secara kelompok dengan menggunakan grup media sosial, bisa saling memberikan komentar terhadap unggahan, atau menggunakan media seperti Zoom Meeting dan Google Meeting. Keterampilan kolaboratif yang dikembangkan pada bahan ajar ini dilakukan dengan kegiatan pertemuan kedua sebagai berikut: (a) peserta didik menerima apersepsi berupa pemahaman awal tentang komik strip; (b) peserta didik diminta membentuk kelompok maksimal empat orang; (c) kelompok mengamati komik strip; dan (d) secara berkelompok menentukan: nama tokoh beserta karakternya, memberikan dialog yang sesuai, menyusun paragraf pembuka dan penutup, serta memberikan judul yang sesuai dengan komik strip.

d. Penerapan Keterampilan Kreativitas dan Inovasi

Dalam proses belajar peserta didik perlu memiliki kreativitas dalam berpikir yang harus dikembangkan, karena melalui berpikir kreatif peserta didik mampu mengembangkan dan menemukan ide atau gagasan yang berkaitan dengan pandangan dan konsep dan menekankan pada aspek berpikir rasional. Kreativitas sering kali dianggap sebagai suatu hal yang melanggar norma. Padahal hasil penelitian menunjukkan kreativitas dan pembelajaran akademik dapat saling menguatkan (Beghetto & Karwowski, 2018).

SMK bidang Animasi merupakan program keahlian yang menekankan pada kreativitas dan inovasi di era industri 4.0. Hal ini tentu berbeda dengan pola industri 2.0 yang berbasis

pabrikasi, di mana peserta didik dilatih melakukan hal yang sama secara berulang sesuai perintah. Peserta didik harus dilatih untuk melakukan kreasi berdasar hal-hal yang sudah tersedia serta membuat hal-hal yang baru. Salah satu contohnya dalam karya animasi dan komik strip. Seluruh mata pelajaran di SMK memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan keterampilan tersebut.

Anekdote dan komik strip memiliki kesamaan pola apabila ditinjau dari pengertiannya. Dalam sejarah, karya animasi, termasuk komik, bukan hanya digunakan sebagai sarana hiburan semata, melainkan juga berisi tentang sindiran-sindiran satir seputar kehidupan sosial sehingga tema dan bentuknya terus berkembang (Davies, 2019). Sedangkan salah satu bentuk populer adalah komik strip. Komik strip adalah sederet panel berisi gambar-gambar yang disertai dengan tulisan, yang menceritakan kisah yang menghibur (Savitri, 2016). Melihat ciri-ciri antara anekdot dan komik strip, bisa ditarik sebuah kesepakatan bahwa keduanya memiliki unsur: (a) digunakan untuk menghibur; (b) memiliki alur cerita; (c) memiliki ide dan *plot twist*; dan (d) berisi sindiran/satire terhadap masalah sosial. Menciptakan hubungan antara anekdot dengan komik strip dapat diupayakan dalam pembelajaran sastra, yakni digunakan dalam pertemuan kedua.

Keterampilan kreatif dan inovatif dikembangkan di tiap pertemuan pembelajaran. Beberapa di antaranya melalui kegiatan berikut: (a) mengalihmediakan teks anekdot dari bentuk tertulis ke bentuk audio visual; (b) memberikan dialog yang sesuai di tiap panel komik strip; (c) membuat paragraf pembuka dan penutup yang sesuai dengan ide cerita komik strip; dan (d) membuat alternatif judul yang sesuai dengan anekdot kalian. Keseluruhan kegiatan tersebut tentu disesuaikan dengan tingkat keterampilan berbahasa, efektivitas dan efisiensi dalam hal waktu dan tenaga, serta memerhatikan kondisi lingkungan industri peserta didik.

D. Penutup

Rendahnya minat peserta didik di SMK untuk mempelajari teks anekdot membutuhkan solusi dalam penerapan pembelajaran yang menarik yaitu dengan perencanaan bahan ajar yang menerapkan keterampilan abad 21 berbantuan Google Sites. Pada tahap *define*, peneliti melakukan riset pada peserta didik dan guru pengajar bahasa Indonesia kelas X untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar. Selanjutnya dikaji dengan teori yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah. Peserta didik kurang berminat terhadap anekdot, sehingga perlu dibuat bahan ajar yang menarik. Di sisi lain, pengajar kekurangan waktu dalam pembelajaran, sehingga perlu menggunakan pembelajaran berbasis mobile.

Pada tahap *design*, peneliti merancang bahan ajar dengan melakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mencari dan menyusun materi ajar dari berbagai sumber, berikutnya pembuatan prototipe. Prototipe bahan ajar yang dikembangkan menggunakan Google Site dengan alasan faktor efektivitas dan efisiensi. Google Site merupakan media pembelajaran yang gratis dan dapat dengan mudah disesuaikan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik tanpa banyak kesulitan teknis dan masalah pemeliharaan.

Bahan ajar dirancang mulai dari tahap apersepsi hingga evaluasi yang disusun dengan menggunakan pendekatan keterampilan abad 21. Adapun penerapannya dalam bahan ajar anekdot sebagai berikut: (a) berpikir kritis (*critical thinking*) diterapkan pada kegiatan mengidentifikasi struktur dan kebahasaan; (b) komunikasi (*communication*) dilaksanakan

dengan mempresentasikan idenya untuk diunggah melalui media sosial; (c) kolaborasi (*collaboration*) dengan kegiatan berkelompok dalam menulis anekdot berdasar komik strip; dan (d) kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) dalam menyusun teks anekdot berdasar komik strip berdasar urutan yang diberikan.

Daftar Pustaka

- Bauer, P., Kolb, C., & Bastian, J. (2020). Mobile Learning in Higher Education. *16th International Conference Mobile Learning 2020*, 97–101. <https://www.iadisportal.org/digital-library/mdownload/mobile-learning-in-higher-education>
- Beghetto, R. A., & Karwowski, M. (2018). Educational Consequences of Creativity: A Creative Learning Perspective. *Creativity*, 5(2), 146–154. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0011>
- Care, E., Griffin, P., & Wilson, M. (Eds.). (2018). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65368-6>
- Chung, Y., Yoo, J., Kim, S. W., Lee, H., & Zeidler, D. L. (2016). Enhancing Students' Communication Skills in the Science Classroom through Socioscientific Issues. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 14(1), 1–27. <https://doi.org/10.1007/s10763-014-9557-6>
- Davies, P. F. (2019). New Choices of the Comics Creator. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.16995/cg.153>
- Dekker, T. J. (2020). Teaching Critical Thinking through Engagement with Multiplicity. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100701>
- Endraswara, S. (2005). *Metode dan Teori Pengajaran Sastra*. Buana Pustaka.
- Ennis, R. H. (2018). Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision. *Topoi*, 37(1), 165–184. <https://doi.org/10.1007/s11245-016-9401-4>
- Ernalis, Syahrudin, D., & Abidin, Y. (2016). Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Model Pembelajaran yang Berorientasi pada Pendidikan Karakter. *EduHumaniora*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2832>
- Febriana, N., & Afrianti, D. (2021). Development of Indonesian Language Teaching materials in Universities. *Proceeding of International Conference on Language Pedagogy (ICOLP)*, 1(1), 144–152. <https://doi.org/10.24036/icolp.v1i1.33>
- Ferismayanti. (2021). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. <https://docplayer.info/196279922-Mengoptimalkan-pemanfaatan-google-sites-dalam-pembelajaran-jarak-jauh-oleh-ferismayanti-m-pd.html>
- Glavanakova, A. (2017). Intersections: Teaching Literature in the Digital Age. In E. Slavova, B. Hristov, A. Glavanakova, R. Ishpekova, & J. McCreedy (Eds.), *New Paradigms in English Studies* (pp. 165–185). Sofia University.
- Gumelar, F. (2018). Meme: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdot? *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.30595/jssh.v2i1.2315>
- Gumrowi, A. (2020). Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Abad 21 Melalui Individual Conference. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i1.851>
- Herawati, O. D. P., Siroj, R., & Basir, D. (2013). Pengaruh Pembelajaran Problem Posing

- terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 70–80.
- Himang, V. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i2.21>
- Husna, Ikhsan, M., & Fatimah, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *Jurnal Peluang*, 1(2), 81–92. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/peluang/article/view/1061>
- Instruksi Presiden (INPRES) Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia, (2016). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/195928/inpres-no-9-tahun-2016>
- Khasanah, R., & Muflihah, S. M. (2021). Online Learning Management Using Google Sites on Relations and Functions in Pandemic Conditions. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 2(1), 68–76. <https://doi.org/10.37303/jelmar.v2i1.49>
- Littlejohn, A. (2012). Language Teaching Materials and the (Very) Big Picture. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 9(Suppl. 1), 283–297. <https://e-flt.nus.edu.sg/wp-content/uploads/2020/09/v9s12012/littlejohn.pdf>
- Lu'mu. (2017). Learning Media of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(17), 6576–6585. https://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n17_38.pdf
- Mohammadi, M., Marzooghi, R. A., Salimi, G., & Mansoori, S. (2017). Learners' Experiences of Mobile Learning in Vocational and Technical Education Courses. *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 8(4). <https://doi.org/10.5812/ijvlms.64424>
- Muharum, A. M., Joyejob, V. T., Hurbungs, V., & Beeharry, Y. (2017). Enersave API: Android-based Power-saving Framework for Mobile Devices. *Future Computing and Informatics Journal*, 2(1), 48–64. <https://doi.org/10.1016/j.fcij.2017.07.001>
- Mulyadi, Riyadi, & Subanti, S. (2015). Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Berdasarkan Newmans Error Analysis (NEA) Ditinjau dari Kemampuan Spasial. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 3(4), 370–382. <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/10672>
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills Education 2030*. [https://www.oecd.org/education/2030/E2030 Position Paper \(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Pardeshi, V. H., & Alliwadi, S. (2009). Google Apps: An Alternative to Learning Management System. *IOSR Journal of Business and Management*, 10, 75–78. [http://www.iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/met-3ncbs/Vailshali Pardeshi_Introduction to technology in learning today.pdf](http://www.iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/met-3ncbs/Vailshali%20Pardeshi_Introduction%20to%20technology%20in%20learning%20today.pdf)
- Qomariyah, U. (2020). Evaluasi Tujuan Pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): Implementasi Standar Proses pada Pembelajaran Sastra. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(3), 277–294. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i3.74>
- Romansyah, K. (2016). Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Logika*, 17(2), 59–66.

- <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/logika/article/view/145>
- Roodt, S., & Villiers, C. de. (2012). Using google sites as an innovative learning tool at undergraduate level in higher education. *ECIS 2012 Proceedings*. <https://aisel.aisnet.org/ecis2012/11/>
- Rosdianti, H., Wuryandani, W., & Retnawati, H. (2020). Teachers' Strategies in Developing and Measuring Students' Communication Skills. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(2), 237–249. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.6836>
- Rotondi, V., Stanca, L., & Tomasuolo, M. (2017). Connecting Alone: Smartphone Use, Quality of Social Interactions and Well-being. *Journal of Economic Psychology*, 63, 17–26. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2017.09.001>
- Saleem, A., & Ilyas, M. (2019). Goals of Teaching Literature: Literacy, Liberalism and Global Citizenship. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 8(2), 78–86. <https://doi.org/10.18488/journal.23.2019.82.78.86>
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 85–96. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>
- Saputro, D., Sabardila, A., Prayitno, H. J., & Markhamah, M. (2021). Integrasi Keterampilan Berpikir Kritis dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Berperspektif HOTS. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(3), 365–374. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i3.168>
- Savitri, A. I. (2016). Strip Komik Sebagai Wadah Peristiwa Budaya. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 11(1), 25–34. <https://doi.org/10.14710/sabda.v11i1.13220>
- Sopandi, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Strategi Genius Learning. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 422–433. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28508>
- Stehle, S. M., & Peters-Burton, E. E. (2019). Developing Student 21st Century Skills in Selected Exemplary Inclusive STEM High Schools. *International Journal of STEM Education*, 6. <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0192-1>
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683–2694. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/530>
- Syarhoh, U. M., Siddik, M., & Mulawarman, W. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto dan Video Animasi Karikatur terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Memahami Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 641–652. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.443>
- Weisman, M., & Anderson, T. (2020). *EDU in 90: Innovate With Google Sites*. <https://www.youtube.com/watch?v=F9BLB-t08l4>
- Yuliani, E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Supervisi. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 49–52. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6396>
- Zain, I. M. (2017). The Collaborative Instructional Design System (CIDS): Visualizing the 21st Century Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 5(12), 2259–2266. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051216>

