
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS PENTIGRAF (CERPEN TIGA PARAGRAF) BERBASIS ANIMASI DIGITAL 3D PADA SISWA KELAS XI MAN 2 SAMARINDA

Oleh

Rinda Cahya Mudiawati¹, Susilo², Yusak Hudiyo³

^{1,2,3} Universitas Mulawarman

E-mail: ¹cahyalmba9@gmail.com, ²olisusunmul@gmail.com,

³yusak.hudiyono@fkip.unmul.ac.id

Article History:

Received: 19-11-2024

Revised: 27-11-2024

Accepted: 22-12-2024

Keywords:

Animasi Digital 3D, Cerpen Tiga Paragraf (Pentigraf), Pembelajaran Menulis, Pembelajaran Inovatif, Pengembangan Bahan Ajar

Abstract: Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis animasi digital 3D untuk pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) pada siswa kelas XI MAN 2 Samarinda. Penelitian menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mencakup analisis kebutuhan, desain bahan ajar interaktif, pengembangan materi berbasis animasi 3D, dan evaluasi efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ini meningkatkan minat siswa dalam menulis cerpen, membantu mereka menuangkan ide kreatif secara sistematis, dan memahami struktur cerpen (tema, karakter, latar, alur, dan amanat). Animasi digital 3D memberikan visualisasi menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa. Bahan ajar ini juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dan inovatif, sekaligus memperkenalkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Temuan ini diharapkan menjadi acuan pengembangan bahan ajar berbasis teknologi di sekolah lain dan berkontribusi pada kemajuan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan kompleks di era digital yang terus berkembang. Perubahan ini menuntut inovasi dalam proses pembelajaran agar relevan dengan kebutuhan zaman. Kurikulum Merdeka, yang memosisikan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai aktor utama, menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar yang dapat mendorong keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi siswa (Engeness, 2021; Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Bahan ajar yang inovatif harus relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa di era digital. Salah satu keterampilan yang penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada kelas XI, adalah kemampuan menulis cerpen. Menulis cerpen dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif siswa. Namun, di MAN

2 Samarinda, pembelajaran menulis cerpen sering kali kurang menarik dan inovatif, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan bahan ajar menulis cerpen, tetapi sebagian besar belum mengintegrasikan elemen digital secara optimal (Nurhana, 2020; Kuntjara et al., 2022). Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar menulis cerpen berbasis animasi digital 3D dengan format cerpen tiga paragraf (pentigraf). Pendekatan ini tidak hanya mempermudah siswa dalam menuangkan ide, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran melalui teknologi yang menarik (Saputra & Meilasari, 2021).

Penggunaan animasi digital 3D dalam bahan ajar memungkinkan siswa memahami unsur-unsur cerpen secara interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media visual, seperti animasi digital, dapat meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa (Huang et al., 2023; Michalski et al., 2023). Dengan pendekatan ini, pembelajaran menulis cerpen diharapkan menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif.

Penelitian ini mengusulkan pengembangan bahan ajar inovatif yang mengintegrasikan cerpen tiga paragraf dengan teknologi animasi digital 3D. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan lebih terlibat secara aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menulis mereka sesuai kebutuhan era digital.

LANDASAN TEORI

Penulisan artikel ini didasarkan pada pemahaman mengenai pentingnya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran, khususnya untuk siswa di kelas XI, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis cerpen tiga paragraf atau pentigraf. Pentigraf adalah jenis cerpen singkat yang memiliki struktur padat dan sistematis, yang terdiri dari tiga bagian utama: pembuka, isi, dan penutup. Pembelajaran menulis cerpen ini membutuhkan metode yang dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar dalam menulis cerpen yang efektif.

Menurut Suhartono, pengembangan bahan ajar yang berbasis pada teknologi digital 3D, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan visualisasi yang lebih nyata dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan penggunaan teknologi untuk mendukung berbagai aspek kognitif siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan praktis.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang berbasis animasi 3D dapat diintegrasikan untuk meningkatkan daya tarik materi pelajaran, terutama untuk subjek yang membutuhkan keterampilan menulis. Selaras dengan hal tersebut, Riyana (2021) mengungkapkan bahwa bahan ajar berbasis animasi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang sebelumnya terasa abstrak atau sulit untuk dijelaskan secara lisan atau teks semata. Hal ini penting mengingat siswa saat ini cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan visual.

Penerapan bahan ajar berbasis animasi 3D diharapkan dapat mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran menulis, dengan menyediakan representasi visual yang dapat membantu siswa mengorganisasi ide dan menyusun tulisan mereka dalam format yang lebih terstruktur. Menurut Zulkarnain, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga

terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka lebih tertarik pada elemen-elemen visual yang mendukung pemahaman konsep. Dalam hal ini, bahan ajar berbasis animasi 3D dapat memberikan ilustrasi yang jelas mengenai langkah-langkah dalam menyusun cerpen tiga paragraf, serta teknik-teknik menulis yang efektif.

Dalam penerapannya, pengembangan bahan ajar ini melibatkan beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan siswa hingga evaluasi efektivitas bahan ajar yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2018), penggunaan bahan ajar berbasis animasi dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, serta memberikan ruang bagi mereka untuk bereksperimen dengan berbagai ide dan ekspresi dalam menulis.

Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada bagaimana bahan ajar berbasis animasi 3D dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf, serta bagaimana proses pengembangan dan penerapannya dapat memenuhi kebutuhan siswa kelas XI dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) berbasis animasi digital 3D bagi siswa kelas XI di MAN 2 Samarinda dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Li et al., 2019). Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D), yang fokus pada pengembangan produk baru atau perbaikan yang sudah ada, untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Rismayanti et al., 2022). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Saeidnia et al., 2022). Model ini berorientasi pada kelas, di mana setiap tahapan dievaluasi untuk perbaikan ke tahap berikutnya (Amir Hamzah, 2020). Tahap pertama, Analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, menganalisis kurikulum, dan mengevaluasi ketersediaan bahan ajar yang relevan melalui observasi dan wawancara dengan guru.

Pada tahap Desain, bahan ajar dirancang mencakup leaflet digital dengan konten interaktif, video animasi, dan panduan langkah demi langkah untuk menulis pentigraf. Tahap Development melibatkan pengembangan bahan ajar berdasarkan desain yang telah disusun, disertai dengan validasi konten oleh ahli dan uji coba kepada siswa. Tahap Implementation adalah penerapan bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk melihat efektivitasnya. Tahap terakhir, Evaluasi, dilakukan untuk menilai keberhasilan bahan ajar berdasarkan hasil karya siswa, kuesioner kepuasan, dan melakukan revisi jika diperlukan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI di MAN 2 Samarinda sebagai subjek penelitian, yang akan terlibat dalam pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf menggunakan bahan ajar berbasis animasi digital 3D. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Samarinda, tepatnya di kelas XI peminatan, selama proses pembelajaran kompetensi menulis cerita pendek pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi kelas, dan wawancara dengan guru dan siswa. Observasi digunakan untuk mempelajari proses pembelajaran, interaksi siswa dengan bahan ajar, serta tingkat partisipasi dan respon

siswa terhadap konten animasi digital.

Selain itu, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dilakukan untuk menggali permasalahan dalam pembelajaran menulis cerpen, serta potensi penggunaan animasi digital 3D dalam proses pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap bahan ajar dan mendalami kebutuhan awal dalam menulis cerpen. Instrumen penelitian mencakup observasi, kuesioner kebutuhan siswa, wawancara dengan guru, serta penilaian tes menulis cerpen yang akan digunakan untuk mengukur keterampilan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif dianalisis dengan model interaktif (Miles et al., 2014) dan grounded theory, serta data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor penilaian dan evaluasi hasil pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum, kemudahan akses bahan ajar, serta efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) berbasis animasi digital 3D di kelas XI MAN 2 Samarinda menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar ini berhasil menciptakan produk interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, dengan memanfaatkan teknologi animasi 3D untuk merangsang kreativitas dan pemahaman mereka terhadap struktur cerita. Dalam tahapan pertama, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menyusun cerpen yang terstruktur, terutama dalam aspek alur cerita, karakter, dan tema. Menurut hasil wawancara dengan guru, kesulitan ini diperburuk oleh rendahnya kebiasaan membaca dan kurangnya latihan menulis. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar berbasis animasi 3D yang menyajikan struktur cerita dengan cara yang menarik dapat memberikan solusi efektif dalam mengatasi masalah ini. Kuesioner yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa 75% dari mereka tertarik pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran menulis cerpen, yang mengindikasikan potensi besar untuk penerapan bahan ajar berbasis teknologi ini.

Tahapan perancangan dan pengembangan bahan ajar juga menunjukkan hasil yang positif. Leaflet digital yang dirancang mengandung konten yang mudah diikuti oleh siswa, termasuk pengenalan pentigraf, langkah-langkah menulis cerita singkat, serta video animasi yang memberikan inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan ide cerita mereka. Penambahan elemen interaktif, seperti kontrol pemutaran video dan link yang mudah diakses, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel dan mandiri. Uji coba bahan ajar pada kelompok kecil siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan mayoritas siswa menganggap bahan ajar ini menarik dan membantu mereka dalam memahami konsep pentigraf. Video animasi yang digunakan memberikan inspirasi yang diperlukan bagi siswa untuk memulai proses penulisan, dan siswa merasa lebih kreatif dalam menulis setelah menggunakan bahan ajar ini.

Pada tahap implementasi, bahan ajar ini diterapkan di kelas XI MAN 2 Samarinda, di mana siswa diperkenalkan dengan cara menggunakan leaflet digital dan video animasi untuk membantu mereka menulis pentigraf. Guru melakukan sosialisasi awal mengenai bahan ajar

ini, yang meliputi penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan cara mengakses materi dalam leaflet. Implementasi ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk menulis secara mandiri, tetapi juga membantu mereka memahami langkah-langkah penulisan secara lebih menyenangkan dan efisien. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis animasi 3D, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis cerpen yang lebih terstruktur dan kreatif, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap penulisan kreatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar menulis pentigraf berbasis animasi digital 3D sangat potensial untuk diterapkan di MAN 2 Samarinda. Melalui penerapan bahan ajar yang interaktif dan berbasis teknologi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep dasar dalam menulis cerpen dan meningkatkan keterampilan menulis mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang pada akhirnya diharapkan dapat membawa dampak positif dalam perkembangan kemampuan menulis mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) berbasis animasi digital 3D untuk siswa kelas XI di MAN 2 Samarinda menggunakan model ADDIE terbukti efektif dan memberikan dampak positif pada pembelajaran menulis cerpen.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kuesioner dan wawancara, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyusun cerpen yang terstruktur dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mayoritas siswa tertarik pada penggunaan teknologi, seperti animasi digital, untuk mendukung pembelajaran mereka. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis animasi 3D sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses pengembangan bahan ajar melalui tiga tahapan (perancangan, pengembangan, dan implementasi) menghasilkan bahan ajar yang berbentuk leaflet digital interaktif dengan elemen animasi 3D. Bahan ajar ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami struktur pentigraf serta menginspirasi mereka dalam menulis cerita singkat. Penggunaan video animasi yang dikemas dalam leaflet memberikan contoh konkret dan mempermudah siswa dalam merangkai ide menjadi cerita.

Hasil uji coba terhadap bahan ajar menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan bahan ajar berbasis animasi 3D. Mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk menulis cerpen setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Video animasi yang disertakan membantu siswa lebih mudah memahami langkah-langkah dalam menulis pentigraf, serta memberikan inspirasi untuk mengembangkan ide cerita. Dengan demikian, bahan ajar ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan membantu mereka mengatasi kesulitan dalam menulis cerpen.

Berdasarkan hasil implementasi, bahan ajar berbasis animasi 3D dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI. Penggunaan teknologi dalam bentuk leaflet digital interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri.

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan interaktif, yang dapat meningkatkan kemampuan menulis pentigraf siswa di MAN 2 Samarinda. Penggunaan

teknologi dalam bentuk animasi digital 3D terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa dalam mengatasi tantangan yang ada dalam menulis cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Engeness, Birgitta. "Educational Innovations in the Digital Age." *Journal of Education and Technology* 15, no. 4 (2021): 251-263.
- [2] Huang, Shuo, and Eric R. Wu. "Enhancing Student Motivation through Digital Animation in Learning Environments." *Computers in Education* 82 (2023): 122-135.
- [3] Kuntjara, Denny, Rani Widiyati, and Nabila Azzahra. "Integrating Digital Media in Writing Instruction: A Case Study in Indonesia." *Indonesian Journal of Education Technology* 19, no. 2 (2022): 45-59.
- [4] Li, Jun, Xiang Yi, and Li Ming. "The ADDIE Model in the Development of Educational Materials for Higher Education." *International Journal of Educational Development* 68 (2019): 38-45.
- [5] Michalski, Rachel, and David A. Morrison. "Digital Animation as a Tool for Enhancing Learning Engagement in Higher Education." *Journal of Digital Learning* 11, no. 3 (2023): 215-228.
- [6] Nurhana, Nurul. "Digital Learning Resources for Improving Creative Writing Skills: An Analysis of Indonesian Secondary Schools." *Indonesian Journal of Educational Development* 14, no. 3 (2020): 67-75.
- [7] Rahmadayanti, Eka, and Hartoyo. "Kurikulum Merdeka: Transforming Education through Student-Centered Learning." *Education and Curriculum Studies Journal* 21, no. 2 (2022): 112-123.
- [8] Rismayanti, Yuliana, and Zulfiqar Ali. "Research and Development on Educational Technology for Improving Student Writing Skills." *Journal of Educational Technology Research* 12, no. 1 (2022): 33-44.
- [9] Saputra, Hadi, and Meilasari, Putri. "The Role of 3D Animation in Supporting Interactive Learning of Creative Writing." *International Journal of Animation and Education* 5, no. 1 (2021): 99-105.
- [10] Setiawan, Agus. "The Impact of Interactive Digital Learning Materials on Student Engagement in Writing." *Journal of Digital Education* 9, no. 4 (2018): 78-84.
- [11] Suhartono, Arif. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Digital 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Menulis Cerpen." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Media* 7, no. 2 (2019): 124-135.
- [12] Zulkarnain, M. S., and A. Firdaus. "Motivasi Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Menulis." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 50-61.