

## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi pada Materi Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan

Enggy Vistia Effendi\*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Liesna Andriany, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Rita, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

### ABSTRACT

Teaching materials for writing short stories, delivered through animation-based modules, were developed for class XI students at SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan. This Research and Development (R&D) study aimed to produce and assess the quality of these modules. Conducted with 25 students, the research involved five steps: (1) information gathering, (2) product development, (3) validation test, (4) product revision, and (5) product trial, utilizing both quantitative and qualitative analysis. Validation results showed high approval from material and media experts, with scores of 86% and 87% respectively. Analysis of short story writing scores revealed positive outcomes, with 18 students scoring above 75. Student feedback on the module's feasibility yielded a 90% approval rating. Thus, the developed teaching materials, utilizing animation media, are highly suitable for enhancing short story writing skills among class XI students at SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.

### ARTICLE HISTORY

Received 06/01/2024  
Revised 19/01/2024  
Accepted 20/01/2024  
Published 30/01/2024

### KEYWORDS

Teaching materials; writing short stories; animation media; class XI; SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [enggivistia4@gmail.com](mailto:enggivistia4@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Kompetensi berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 mencakup keterampilan dalam belajar dan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan media serta informasi, dan keterampilan hidup dan karier (Niyarci, [2022](#)). Dalam domain pembelajaran, siswa dituntut untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ariyana et al., [2018](#)). Dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan kemampuan inovasi merupakan kemampuan tertinggi dalam ranah HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) (Sani, [2019](#)).

Pada saat ini pembelajaran kurang optimal sehingga guru harus menggunakan metode-metode pembelajaran untuk pembaruan inovasi-inovasi yang baru, diantaranya pemilihan bahan ajar berbasis media animasi didasarkan pada kesesuaian media dengan materi menulis cerpen (Sari et al., [2017](#)). Selain itu, media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara yang dapat menarik minat siswa dalam menulis cerpen (Putra, [2013](#)). Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hapsari & Zulherman, [2021](#)). Hal ini digunakan untuk memotivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis yang diawali dengan melihat gambar yang di tampilkan dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah paragraf (Munirah, [2015](#)).

Pengembangan bahan ajar merupakan aspek krusial dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia (Gafur, [2010](#); Kosasih, [2021](#)). Salah satu inovasi yang menarik adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran, yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Shalikhah, [2017](#)). Dalam konteks ini, perhatian khusus diberikan pada materi menulis teks cerpen, sebuah keterampilan yang penting dalam pengembangan literasi dan kreativitas siswa. Di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan, kelas XI dianggap sebagai tahap penting dalam menumbuhkan kemampuan menulis cerita pendek, sehingga penting untuk menyajikan materi tersebut dengan pendekatan yang menarik dan efektif.

Media animasi telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Hasanah & Nulhakim, [2015](#)). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen untuk siswa kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek sambil memanfaatkan potensi teknologi yang ada.

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar ini melibatkan proses yang sistematis, termasuk pengumpulan informasi tentang kebutuhan siswa, pengembangan produk, uji validitas, revisi produk, dan uji coba produk. Dengan melibatkan siswa dan para ahli dalam proses validasi, diharapkan bahan ajar yang dihasilkan dapat memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pembelajaran (Mustafa et al., [2016](#)). Selain itu, evaluasi hasil belajar siswa juga akan dilakukan untuk menilai efektivitas bahan ajar berbasis media animasi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen.

Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pengembangan pendidikan di era digital. Diharapkan bahwa dengan memanfaatkan media animasi, pembelajaran menulis cerpen dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik mereka. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan, serta memberikan inspirasi bagi sekolah lain dalam mengembangkan bahan ajar inovatif (Daryanto, [2012](#)).

Selanjutnya, yang menjadi permasalahan adalah pemilihan bahan ajar pada proses pembelajaran saat ini yang akan dikembangkan agar siswa merasa nyaman saat menggunakan bahan ajar tersebut. Guru harus mampu memilih bahan ajar yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu triknya adalah membuat bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan analisis mereka.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan tetapi siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran mana pun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian kompetensi. Dengan menggunakan media siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar karena banyak guru menggunakan metode ceramah saat jam belajar berlangsung. Melihat hal tersebut peneliti akan membuat bentuk bahan ajar berbasis media animasi.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) (Sugiyono, [2013](#)). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan Borg dkk, yang terdiri dari 10 tahap yaitu: 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi), 2) *Planning* (perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk), 4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main product revision* (merevisi hasil uji coba), 6) *Main field testing* (uji coba lapangan), 7) *Operational product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), 8) *Operational field testing* (uji kelayakan), 9) *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir), 10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi) (Borg et al., [2006](#)). Dari sepuluh tahapan tersebut peneliti melakukan penyederhanaan tahapan karena keterbatasan waktu dan juga biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga sampai 5 tahap saja yaitu: 1) pengumpulan informasi, 2) pengembangan produk, 3) uji validasi, 4) revisi produk, 5) uji coba produk.

## PEMBAHASAN

### *Pengumpulan Informasi*

Penelitian ini diperoleh beberapa informasi sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian dan Pengumpulan informasi dilakukan melalui hal-hal sebagai berikut:

### Analisis Kebutuhan

Penelitian pengembangan bahan ajar ini dilakukan di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan, Informasi diperoleh dari siswa kelas XI di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan. Pengumpulan informasi dari siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket.

### Studi Literatur

Untuk mengembangkan suatu produk pendidikan diperlukan studi literatur. Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis yang memperkuat suatu produk. Studi literatur juga dilakukan untuk mengidentifikasi sumber-sumber mana yang menjadi pendukung masalah yang akan diteliti. Sumber literatur

pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan materi mengenai teks cerpen, pengertian cerpen, unsur-unsur pada cerpen, ataupun yang berkaitan dengan materi teks cerpen. Bukan hanya mengumpulkan hal yang berkaitan dengan materi tersebut, tetapi juga harus mengumpulkan data yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan, bahan ajar berupa modul berbasis media animasi.

### *Pengembangan Produk*

Perancangan Pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen. Pembuatan serta rancangan bahan ajar modul berbasis media animasi dilakukan dalam beberapa perangkat. Perangkat keras (*hardware*) yang akan digunakan yaitu android dan laptop, sedangkan perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu, *Animaker* (untuk membuat media animasi), jurnal (sebagai referensi mencari informasi).

### *Uji Validasi*

Uji Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan. Rancangan diberikan kepada empat validator yang terdiri dari dua validator ahli materi dan dua validator ahli desain dengan cara mengisi angket yang pengukurannya menggunakan skala *likert*. Adapun penilaian dari tim ahli validasi yaitu:

#### Validator Ahli Materi 1

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi I diperoleh total penilaian 39, jumlah skor maksimal 50, selanjutnya analisis data yang dilakukan dengan menghitung hasil persentase pada tingkat kelayakan yang bertujuan untuk memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{39}{50} \times 100 \%$$

$$P = 78\%$$

Pada analisis data di atas dapat diperoleh hasil akhir 78%, angka tersebut jika diubah ke dalam data kualitatif pencapaian 78% berada pada kriteria Layak. Maka modul berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen dikatakan Layak dengan revisi.

#### Validator Ahli Materi 2

Hasil Penilaian dari validator ahli materi 2 secara kuantitatif dapat diketahui total penilaian 47, jumlah skor maksimal 50, kemudian analisis data dilakukan dengan menghitung hasil persentase pada tingkat kelayakan untuk memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$P = 94\%$$

Analisis data Validator ahli materi ke 2 diperoleh hasil akhir 94%, angka tersebut jika diubah ke dalam data kualitatif pencapaian 94% berada pada kriteria Sangat Layak. Maka modul berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen dikatakan Sangat Layak tanpa revisi.

#### Validator Ahli Media 1

Penilaian ahli media 1 mendapatkan hasil dengan total penilaian 80, dan jumlah skor maksimal 100, kemudian dilakukan analisis data dengan menghitung hasil persentase pada tingkat kelayakan dan memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{80}{100} \times 100 \%$$

$$P = 80\%$$

Analisis data mendapatkan hasil akhir 80%, angka tersebut diubah ke dalam data kualitatif pencapaian 80% berada pada kriteria Layak. Maka modul berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen dikatakan Layak tanpa revisi.

#### Validator Ahli Media 2

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil total penilaian adalah 93, kemudian jumlah skor maksimal 100, dan menganalisis data dilakukan dengan menghitung hasil persentase pada tingkat kelayakan untuk memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{93}{100} \times 100 \%$$

$$P = 93\%$$

Dari Hasil analisis data di atas memperoleh hasil akhir 93%, dan angka tersebut diubah ke dalam data kualitatif pencapaian 93% berada pada kriteria Sangat Layak. Maka modul berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen dikatakan Sangat Layak tanpa revisi. Setelah mengetahui nilai rata-rata dari ahli media dan materi, selanjutnya mencari rata-rata keseluruhan dari ahli materi 1 dan 2 dan ahli media 1 dan 2 yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum xn}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{94+78+93+80}{4}$$

$$= 3454$$

$$= 86 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata keseluruhan dari ahli materi dan media maka presentasi yang didapat yaitu 86 % dan termasuk dalam kategori Sangat Layak.

#### Revisi Produk

Setelah produk di validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah merevisi atau memperbaiki produk sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan.

#### Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan oleh 25 siswa, Setelah itu siswa menilai produk yang peneliti buat melalui pertanyaan yang tertera di angket tersebut. Kemudian peneliti menghitung hasil persentase validitas produk yang sudah ada, berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini di mana data kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif. Hasil pemberian angket kelayakan produk yang dilakukan 25 siswa memiliki nilai yaitu 90% dengan kategori sangat layak. Peneliti menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang ada pada bahan ajar berbasis media animasi setelah siswa mengerjakan soal tersebut peneliti melakukan analisis lembar jawaban siswa dengan hasil analisis yaitu sekitar 18 siswa mendapatkan nilai di atas 75 dan 7 siswa memperoleh nilai di bawah 75.

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan beberapa hal penting. Pertama, pengembangan modul berbasis media animasi untuk materi menulis teks cerpen kelas XI di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan telah menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall, yang meliputi tahap pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, dan uji coba produk, serta didesain menggunakan aplikasi Animaker. Kedua, kelayakan modul tersebut telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil yang menunjukkan persentase 86% dan 87% masing-masing, masuk dalam kategori "Sangat Layak". Ketiga, hasil dari lembar angket kelayakan produk yang diisi oleh siswa mendapatkan persentase 90%, juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Terakhir, uji coba produk dilakukan oleh 25 siswa SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan, dengan 18 siswa memperoleh nilai di atas 75 dan 7 siswa memperoleh nilai di bawah 75, menunjukkan efektivitas modul dalam

meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, pengembangan modul berbasis media animasi ini dapat dianggap berhasil dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan.

## REFERENSI

- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi: Prigram Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Borg, W. R., Gall, J., & Damien, M. (2006). *Educational Research: an Introduction* (Eighth Edition). Pearson.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media.
- Gafur, A. (2010). Konsep, Prinsip, dan Prosedur Pengembangan Modul Sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/CIVICS.V7I1.3445>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91–98. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Deepublish.
- Mustafa, D., Anggraeny, I., & Efendi, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Cerita Berbasis Pendekatan Proses Bagi Siswa SMP. *LingTera*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.21831/lt.v3i1.8469>
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Putra, I. E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 1(2), 20–25. <https://doi.org/10.21063/JTIF.2013.V1.2.20-25>
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. TSmart.
- Sari, F. M., Ratnawati, L., & Erenalida, E. (2017). Pengaruh Model ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1). <http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/504>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.