

PENGEMBANGAN KARTU 3D PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI DENGAN PENDEKATAN DEEP LEARNING UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Dudit Nugroho¹, Oki Rasdana², Elvrin Septyanti³
Universitas Riau¹, Universitas Riau², Universitas Riau³

Pos-el: dudit.nugroho1093@student.unri.ac.id¹, oki.rasdana@lecturer.unri.ac.id²,
elvrin.septyanti@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan realitas kemampuan literasi siswa di tingkat SMA. Menulis teks deskripsi membutuhkan kemampuan abstraksi yang tinggi untuk memindahkan objek visual ke dalam bentuk narasi yang hidup; namun, siswa seringkali mengalami hambatan dalam mengeksplorasi diksi dan mendetailkan objek karena media pembelajaran yang bersifat konvensional dan statis. Penelitian ini mengembangkan media kartu 3D pada pembelajaran menulis teks deskripsi dengan pendekatan deep learning untuk siswa SMA. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Latar belakang penelitian didasarkan pada empat masalah utama: (1) rendahnya nilai menulis teks deskripsi peserta didik, (2) peserta didik tidak difasilitasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, (3) Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional tanpa variasi media yang menarik, (4) tidak adanya kebijakan sekolah mendorong inovasi media berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan memberikan solusi atau alternatif dari media yang inovatif berdasarkan kebutuhan kontekstual peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu research and development dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket validasi ahli dan tes. Data diolah dengan menggunakan teknik analisis data mixed method. Data kuantitatif diperoleh dari hasil karya tulis peserta didik dalam menulis teks deskripsi, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi serta wawancara dengan guru. Validitas produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan kategori sangat baik. Uji coba menggunakan satu kelas. Hasil analisis terhadap 36 sampel siswa menunjukkan rata-rata nilai pretest 66,7 dan posttest 83,9, dengan peningkatan sebesar 17 poin dengan kategori tinggi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif meningkatkan hasil menulis teks deskripsi siswa.

Kata Kunci: Media, Kartu 3D, Teks Deskriptif, Pembelajaran Mendalam.

ABSTRACT

This research is motivated by the gap between the demands of the curriculum and the reality of students' literacy skills at the high school level. Writing descriptive text requires a high degree of abstraction to move visual objects into a vivid narrative form; However, students often experience obstacles in exploring diction and detailing objects due to conventional and static learning media. This research develops 3D card media in learning to write descriptive texts with a deep learning approach for high school students. This research uses a 4D (Define, Design, Development, Disseminate) development procedure. The background of the research is based on four main problems: (1) the low value of writing students' descriptive texts, (2) students are not facilitated by creative and innovative learning media, (3) teachers still use conventional learning media without interesting media variations, (4) the absence of school policies encourages technology-based media innovation. This research aims to provide solutions or alternatives from innovative media based on the contextual needs of students. The research methods used are

research and development with observation data collection techniques, interviews, expert validation questionnaires and tests. The data was processed using mixed method data analysis techniques. Quantitative data was obtained from the students' written work in writing descriptive texts, while qualitative data was obtained from the results of observations and interviews with teachers. The validity of the product is assessed by subject matter experts, media experts, and linguists, with the category of excellent. Trials use a single class. The results of the analysis of 36 student samples showed an average pretest score of 66.7 and posttest 83.9, with an increase of 17 points in the high category, it can be concluded that learning media is effective in improving the results of writing student description texts.

Keywords: *Media, 3D Card, Descriptive Text, Deep Learning.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut peserta didik agar mampu berkembang secara intelektual, berkarakter secara moral dan berkembang secara sosial (Nanga et al., 2023). Berkembangnya potensi peserta didik tidak terlepas dari dengan keterampilan berbahasa. Menurut Santika & Nasution (2021), Aspek-aspek keterampilan berbahasa meliputi empat hal, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain dalam proses komunikasi dan pembelajaran peserta didik. Di antara empat keterampilan tersebut, menurut Arfiana et al (2024) mengutarakan keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai, sebab keterampilan ini memerlukan penguasaan tata bahasa, kosakata, struktur teks, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Keterampilan menulis sulit dikuasai sebagai contoh sebagian besar peserta didik di sekolah sulit dalam menguasai keterampilan menulis, terutama dalam pengelompokan berbagai kata dan juga sulit dalam menyusun sebuah paragraf dan kalimat (Lestari et al., 2023). Hal ini juga diperkuat dari pendapat Inggriyani dan Pebrianti (2021) yang menyatakan bahwa ada empat faktor yang menyatakan keterampilan menulis sulit untuk dikuasai, yaitu menulis merupakan kegiatan yang kompleks, keterampilan menulis membutuhkan latihan berkelanjutan,

rendahnya motivasi dan kepercayaan diri peserta didik dalam menulis, dan keterbatasan umpan balik dan pendampingan dari guru.

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang paling kompleks dalam kurikulum Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA), dengan teks deskripsi sebagai salah satu materi vital yang melatih kemampuan observasi dan pengolahan persepsi siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kendala serius di mana kemampuan menulis siswa masih berada pada level superfisial. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan rangsangan visual di kelas yang selama ini hanya mengandalkan teks bacaan atau gambar dua dimensi statis, sehingga siswa kesulitan dalam mengeksplorasi diksi maupun mendetailkan objek secara imajinatif dan hidup.

Di tengah transformasi digital saat ini, muncul kesenjangan yang lebar antara gaya belajar siswa generasi Z yang bersifat visual-interaktif dengan ketersediaan media pembelajaran di sekolah yang masih konvensional. Kondisi ini menuntut adanya inovasi seperti teknologi Kartu 3D yang mampu menawarkan visualisasi lebih konkret dan dinamis dibandingkan gambar datar. Kartu 3D memungkinkan siswa melihat objek dari berbagai sudut pandang guna memicu memori sensorik yang kuat. Namun, integrasi teknologi ini memerlukan kerangka metodologi yang kokoh melalui pendekatan Deep Learning

(Pembelajaran Mendalam) agar siswa tidak sekadar menghafal struktur teks, tetapi mampu melakukan analisis mendalam dan mengonstruksi makna yang lebih kaya dalam tulisan mereka.

Urgensi pengembangan Kartu 3D berbasis Deep Learning ini menjadi sangat mendesak karena perannya sebagai jembatan antara realitas dan abstraksi yang dapat mengoptimalkan kemampuan observasi siswa. Selain itu, penggunaan pendekatan ini memastikan terjadinya transformasi pedagogis di mana teknologi benar-benar mengubah cara berpikir kritis siswa dalam menyusun kalimat, sekaligus menjadi bentuk adaptasi terhadap Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berpusat pada siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta sebuah produk media pembelajaran yang valid dan efektif untuk meningkatkan kualitas literasi serta menjadi solusi konkret bagi guru dalam menghadapi tantangan rendahnya minat menulis di tingkat menengah atas.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi permasalahan yang serius dalam mengembangkan keterampilan menulis. Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) kemampuan menulis banyak dilakukan, misalnya pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami hambatan dalam menulis teks deskripsi yang baik. Keterbatasan dalam eksplorasi objek secara langsung juga menjadi kendala bagi siswa dalam membangun imajinasi dan kejelasan deskripsi dalam tulisan mereka.

Analisis permasalahan sekolah, peserta didik, dan tenaga pendidik turut menambah menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini, Adapun permasalahannya sebagai berikut: (1) rendahnya nilai menulis teks deskripsi peserta didik, (2) peserta didik tidak difasilitasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, (3) Guru masih

menggunakan media pembelajaran konvensional tanpa variasi media yang menarik, (4) tidak adanya kebijakan sekolah mendorong inovasi media berbasis teknologi.

Untuk menjawab permasalahan utama dari keterampilan menulis, tenaga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan belajar dan gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar yang dimiliki peserta didik, terutama untuk siswa pada jenjang Sekolah Menengah Atas (Hajar, 2024). Media pembelajaran yang ditawarkan ialah pembelajaran dengan menggunakan kartu 3D berbasis teknologi. Kartu ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan adaptif dibanding pembelajaran dengan media pembelajaran lainnya.

Selain media pembelajaran, yang tidak kalah penting ialah pendekatan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menyandingkan media kartu 3D dengan pendekatan pembelajaran deep learning. Deep learning atau pembelajaran Mendalam merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pembelajaran pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), serta menggembirakan (*joyful*) melalui olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu (Mendikdasmen, 2025). Menggabungkan penelitian antara kartu 3D dan penelitian konsep pembelajaran deep learning, maka menjadi sebuah inovasi baru yang menarik untuk diteliti

Oleh karena itu, perlu diketahui pengembangan kartu 3D melalui pendekatan deep learning dapat membantu guru dan siswa dalam

pembelajaran teks deskripsi pada siswa Sekolah Menengah Atas, dan pengembangan kartu 3D melalui pendekatan deep learning dapat memberikan perubahan dalam pembelajaran teks deskripsi siswa Sekolah Menengah Atas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa *research and development (R&D)* melalui kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas dengan 36 orang peserta didik sebagai sampelnya. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan menggunakan *area cluster sampling* sebagai acuannya dari total populasi sebesar 240 peserta didik. Prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan prosedur 4D. 4D sendiri merupakan prosedur pengembangan yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (desain), *Develompent* (pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan) (Srikandika, 2019).

Tahap *Define* (Pendefinisian) berguna untuk pendefinisian syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, tahap ini terbagi menjadi lima yaitu: analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*leaner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan analisis spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tahap *Design* (desain) berguna sebagai perancangan media kartu 3D, tahap ini mencakup empat bagian penting yaitu: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap ketiga yaitu *Develompent* (pengembangan), pada tahap ini media kartu 3D akan dilakukan validasi oleh validator, jika media sudah valid, maka pada tahap ini media akan diuji cobakan kepada peserta didik. Tahap terakhir yaitu *Disseminate* (Penyebarluasan), tahap ini

ialah menyebarkan media kepada khalayak umum agar media dapat dikenal dan digunakan secara lebih luas (Thiagarajan & Semmel, 1974).



Gambar 1 Sketsa Pengembangan Media 4D

Sumber: Zamsiswaya et al. (2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap **pendefinisian** (*define*) dimulai dari analisis awal-akhir, dalam prosedur pengembangan 4D merupakan kesimpulan dari pengumpulan data yang dilakukan dalam tahap pendefinisian (*define*). Tahap analisis awal-akhir terbagi menjadi empat, yaitu: a) analisis pendefinisian peserta didik, b) analisis tugas, c) analisis konsep/materi, dan d) spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis peserta didik dilakukan teknik pengumpulan data dengan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik tentang analisis kebutuhan media, dan analisis kebutuhan materi pembelajaran. Hasil yang diperoleh melalui angket tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1.

Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Materi

Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Materi				
No	Pertanyaan	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1	Pertanyaan 1	3,1	62,8%	Butuh
2	Pertanyaan 2	3,1	62,8%	Butuh
3	Pertanyaan 3	4,1	87,1%	Sangat Butuh
4	Pertanyaan 4	4	80%	Butuh
5	Pertanyaan 5	3,2	63,3%	Butuh

Tabel 2.

Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Media Pembelajaran

Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Media Pembelajaran				
No	Pertanyaan	Rata-Rata	Persentase	Kategori
6	Pertanyaan 6	4	80,6%	Sangat Butuh
7	Pertanyaan 7	3,8	76,1%	Butuh
8	Pertanyaan 8	4,1	82,8%	Sangat Butuh
9	Pertanyaan 9	3,8	76,1%	Butuh
10	Pertanyaan 10	4,1	82,2%	Sangat Butuh

Pada analisis tugas, mencakup beberapa aspek penting seperti: Kegiatan

Inti (KI) dan Capaian Pembelajaran (CP) dengan pendekatan *deep learning*. Analisis konsep atau materi pada penelitian ini berfokus pada materi teks deskripsi yang diajarkan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi. Spesifikasi tujuan pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi terbagi menjadi 1 pada tiap-tiap pertemuan, terdapat tiga pertemuan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan terdapat tiga tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.

Tahap **perancangan** (*design*) merupakan tahap kedua dalam prosedur pengembangan 4D. Tahap perancangan dimulai dengan tahap penyusunan tes. Tes yang dirancang difokuskan pada keterampilan produktif, yaitu menulis. Tahap kedua dalam perancangan adalah tahap pemilihan media, pada tahap pemilihan media, media yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran kartu 3D adalah *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* adalah salah satu platform digital yang mendukung proses pembelajaran dengan berinteraksi menggunakan teknologi *Augmenter Reality* (AR) (Lailli & Nurmawati, 2024). Tahap selanjutnya adalah pemilihan format, Format media yang dipilih dalam penelitian ini adalah kartu berukuran B2 yang dicetak secara fisik namun tetap didukung dengan versi digital. Tahap terakhir dalam perancangan adalah membuat rancangan awal. Rancangan awal dimulai dengan menyusun *prototype* kartu 3D yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran. *Prototype* dibuat berbentuk *storyboard* sebagai gambaran awal media pembelajaran.

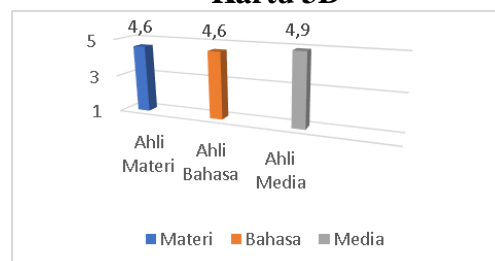


Gambar 2 Format Kartu 3D

Tahap ketiga dalam pengembangan kartu 3D dengan pendekatan *deep*

learning ialah tahap **pengembangan** (*development*). Tahap ini dimulai dengan validasi kartu 3D yang sudah rampung dengan pertimbangan beberapa ahli validator yang mencakup validator materi, bahasa dan media.

Diagram 1 Hasil Validasi Media Kartu 3D



Berdasarkan diagram 1 hasil validasi media pembelajaran kartu 3D, diketahui bahwa penilaian ahli materi berada di rentang 4,6 dengan skor rata-rata yaitu 92% dan berkategori sangat baik, hal ini juga serupa dengan penilaian oleh ahli bahasa, yaitu di rentang 4,6 dengan skor rata-rata yaitu 92%. Sedangkan penilaian ahli media berada di rentang 4,9 dengan skor rata-rata 98% dan berkategori sangat baik.

Setelah media dinyatakan valid, maka kartu 3D siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba kepada peserta didik untuk mengukur keefektifan media kartu 3D dengan pendekatan *deep learning* dan kepraktisan media kartu 3D dengan pendekatan *deep learning*. Berikut hasil penilaian keefektifan media kartu 3D dengan pendekatan *deep learning*:

Tabel.3

Hasil Pre dan Post Tes

Variabel	Total	Rata-rata (Mean)	Kategori Umum
Pretest	2404	66,7	Cukup
Posttest	3023	83,9	Baik
Peningkatan (Gain)	619	17,1	Tinggi

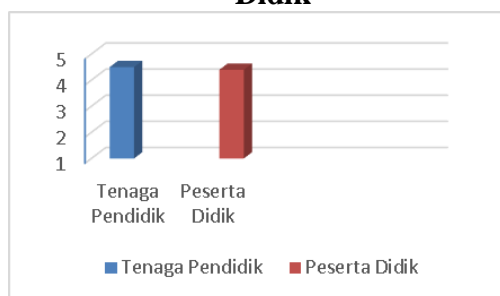
Dari tabel 3 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest peserta didik berjumlah 2404 dengan rata-rata atau mean sebesar 66,7%, pretest tersebut berkategori “cukup”. Sedangkan hasil posttest peserta didik berjumlah 3023 dengan rata-rata 83,9% dan berkategori “baik”. Hasil antara posttest dan pretest mendapatkan selisih dengan jumlah nilai

619. Dan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu 3D pada pembelajaran menulis teks deskripsi dengan pendekatan *deep learning* **efektif** dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam keterampilan menulis teks deskripsi.



Gambar 3. Implementasi Media Kartu 3D

Diagram 2. Penilaian Media Kartu 3D oleh Tenaga Pendidik dan Peserta Didik



Berdasarkan diagram 2. dapat diketahui bahwa penilaian media oleh tenaga pendidik berada di rentang rata-rata 4,5, sedangkan penilaian media kartu 3D oleh peserta didik berada di rentang rata-rata 4,4. Hal ini membuktikan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara penilaian tenaga pendidik dan peserta didik. Kedua penilaian tersebut membuktikan bahwa terdapat praktikalitas dalam penggunaan media kartu 3D, dan praktikalitas ini mampu menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Jadi dapat disimpulkan media kartu 3D yang telah dikembangkan **praktis** saat digunakan kepada peserta didik.

Tahap terakhir dalam pengembangan 4D ialah **penyebaran** (*disseminate*). Penyebaran bertujuan untuk memperkenalkan produk kepada pengguna yang lebih luas, khususnya praktisi pendidikan. Pada penelitian ini, penyebaran dilakukan melalui kegiatan

MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMA se-Kota Pekanbaru yang dihadiri oleh guru-guru dari berbagai sekolah.



Gambar 4. Penyebaran Media Kartu 3D

4. SIMPULAN

Dengan demikian, pengembangan media kartu 3D pada pembelajaran menulis teks deskripsi dengan pendekatan *deep learning* untuk siswa Sekolah Menengah Atas layak dan dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Media ini menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional dan meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif mengikuti era globalisasi. Penerapan media kartu 3D dalam pembelajaran teks deskripsi berpotensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sejalan dengan kebutuhan akan peningkatan kompetensi dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Keberhasilan implementasi kartu 3D dapat menjadi model bagi pengembangan materi pembelajaran lain, mendorong inovasi pedagogis yang berpusat pada peserta didik dan pemanfaatan teknologi secara optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arfiana, R., Umam, N. K., Alfiansyah, I., & Bakhtiar, A. M. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Research and Development of Quartet Card Media for Simple Sentence Writing Skills. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 52–62.
- Feby Inggriyani, & Pebrianti, N. A. (2021). Analisis Kesulitan

- Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 07(01).
- Lailli, A. M., & Nurmawati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 75–83. <https://doi.org/10.24929/lensa.v14i2.555>
- Lestari, F. N., Septyanti, E., & Zulhafizh, Z. (2023). Korelasi Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Kartika Pekanbaru. *Geram: Gerakan Aktif Menulis (Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Sastra)*, 11(1), 1–9. [https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(1\).11339](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(1).11339)
- Mendikdasmen. (2025). *Pembelajaran Mendalam*. <https://www.deeplearningbook.org/contents/convnets.html>
- Nanga, B., Ngadha, C., Goreti, M., Ledu, G., Dhiu, M. I., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Penerapan Metode Diskusi Untuk Mengaktifkan Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Annual Proceeding*.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Kelas II SD. *Journal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(02), 83–96.
- Srikandika, P. (2019). Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4d, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck). In *Universitas Negeri Padang*.
- Thiagarajan, & Semmel. (1974). *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D*.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal Of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19