
PENERAPAN MEDIA FLASH CARD DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI SISWA

Wahyu Kurniasari

wahyu123@gmail.com

MI Yaspi VII Summersari Ngawi Jawa Timur Indonesia

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of Flash Card media in improving descriptive writing skills in fourth-grade students at MI Yaspi VII Summersari in the 2022/2023 academic year. The study used a descriptive qualitative method with data collection through participatory observation, in-depth interviews with teachers, and analysis of student work documentation. The results showed that Flash Card media successfully increased students' interest, activeness, and enthusiasm in the learning process. Students were able to develop ideas, organize content, and enrich vocabulary based on the visual stimuli presented. However, the study also identified ongoing challenges in the technical aspects of writing, namely the use of spelling, punctuation, and the selection of appropriate diction. Overall, it can be concluded that Flash Cards are an effective learning medium for building the foundation of descriptive writing skills at the elementary school level, with the note that it needs to be accompanied by a more systematic in-depth study of linguistic aspects.

Keywords: Writing Skills, Descriptive Essays, Flash Card Media, Indonesian Language Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media Flash Card dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV MI Yaspi VII Summersari Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru, serta analisis dokumentasi hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flash Card berhasil meningkatkan minat, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Siswa mampu mengembangkan ide, mengorganisasikan isi, dan memperkaya kosakata berdasarkan stimulus visual yang disajikan. Namun, penelitian juga mengidentifikasi tantangan berkelanjutan pada aspek teknis penulisan, yaitu penggunaan ejaan, tanda baca, dan pemilihan diksi yang tepat. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Flash Card merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membangun dasar keterampilan menulis deskriptif di tingkat sekolah dasar, dengan catatan perlu diiringi pendalaman aspek kebahasaan secara lebih sistematis.

Kata kunci: Keterampilan Menulis, Karangan Deskripsi, Media Flash Card, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu pilar fundamental dalam penguasaan bahasa. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan ini tidak hanya berperan sebagai alat penilaian akademik, melainkan juga sebagai sarana penting untuk mengembangkan daya pikir,

keaktivitas, dan ekspresi diri peserta didik. Menurut Ghazali (2018), keterampilan menulis memudahkan siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan imajinasi, serta menyusun dan mengkomunikasikan pengalaman secara sistematis. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan bahwa menulis, khususnya mengarang, menjadi kompetensi yang dianggap sulit dan kurang diminati oleh banyak siswa.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran Bahasa Indonesia mengemban misi strategis untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar literasi, termasuk menulis. Salah satu bentuk tulisan yang diperkenalkan pada jenjang ini, khususnya di kelas IV, adalah karangan deskripsi. Karangan deskripsi menuntut siswa untuk mampu menggambarkan suatu objek, tempat, atau pengalaman dengan kata-kata yang hidup dan rinci, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar, atau merasakan apa yang dilukiskan. Penguasaan karangan deskripsi menjadi penting karena ia melatih kepekaan indera, ketelitian observasi, dan kemampuan memilih diksi yang tepat (Dalman, 2016). Namun, proses pembelajaran menulis deskripsi sering kali menghadapi kendala yang kompleks.

Berdasarkan observasi awal di MI Yaspi VII Summersari, ditemukan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV. Permasalahan tersebut meliputi: (1) rendahnya minat dan motivasi siswa, yang ditandai dengan keengganan untuk memulai menulis; (2) kesulitan dalam mengembangkan ide atau gagasan dari sebuah topik, sehingga tulisan menjadi sangat sederhana dan kurang mendalam; (3) keterbatasan kosakata yang mengakibatkan pengulangan kata dan deskripsi yang tidak variatif; serta (4) penguasaan konvensi tulis yang lemah, seperti penggunaan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat yang belum sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Fenomena ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu, seperti yang diungkapkan oleh Annisa (2018), yang menyebutkan bahwa kesulitan siswa dalam menulis deskripsi sering bersumber pada metode pengajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, dan kuatnya pengaruh bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari.

Akar dari permasalahan tersebut diduga kuat terletak pada pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang masih bertumpu pada metode ceramah dan buku teks dinilai kurang mampu membangkitkan imajinasi dan keterlibatan aktif siswa. Siswa membutuhkan stimulus yang konkret dan menarik untuk dapat menyalurkan ide-ide abstrak mereka ke dalam bentuk tulisan. Di sinilah peran media pembelajaran menjadi krusial. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan materi ajar yang abstrak dengan pemahaman siswa yang bersifat konkret, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Arsyad, 2017).

Salah satu media sederhana namun potensial untuk mengatasi tantangan tersebut adalah Flash Card. Flash Card adalah media berbentuk kartu yang memuat gambar, simbol, atau tulisan singkat, yang dirancang untuk merangsang ingatan dan pemahaman. Dalam konteks menulis deskripsi, media ini menawarkan beberapa keunggulan strategis. Pertama, gambar pada Flash Card menyediakan objek visual yang jelas dan fokus, sehingga membantu siswa mengatasi kesulitan menentukan tema dan mengamati detail. Kedua, media ini bersifat fleksibel dan dapat memicu diskusi serta pertukaran ide antarsiswa. Ketiga, penggunaan Flash Card dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis melalui aktivitas permainan, yang

pada gilirannya mampu meningkatkan motivasi dan mengurangi kecemasan siswa terhadap kegiatan menulis (Anggreany & Saud, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu telah menyentuh penggunaan media serupa. Misalnya, penelitian oleh Rasyida Nurrahmi & Dian Indihadi (2020) menganalisis keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan tayangan video, sementara penelitian Diana Amelia (2021) mengeksplorasi penggunaan Flash Card untuk menulis karangan. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan dan dampak media Flash Card dalam konteks pembelajaran menulis karangan deskripsi di lingkungan MI masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan fokus yang lebih mendalam.

Di tingkat nasional, Rasyida Nurrahmi & Dian Indihadi (2020) mengeksplorasi penggunaan tayangan video dan menemukan peningkatan pada keterkaitan isi tulisan dengan tayangan. Diana Amelia (2021) secara spesifik meneliti Flash Card dan melaporkan peningkatan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SD. Di ranah internasional, penelitian seperti yang dilakukan oleh Hwang, Chen, Sung, dan Lin (2019) menguji teknologi augmented reality (AR) untuk mendukung pembelajaran menulis deskripsi dan menemukan dampak positif pada motivasi dan kualitas tulisan. Namun, terdapat celah penelitian (research gap) yang jelas: masih terbatasnya studi yang secara mendalam dan holistik mengkaji penerapan media konvensional namun powerful seperti Flash Card dalam konteks spesifik Madrasah Ibtidaiyah (MI)—dengan karakteristik sosial-kultural dan keagamaannya yang unik—untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi. Kebanyakan penelitian fokus pada hasil akhir (product-oriented), sedangkan analisis mendalam terhadap proses pembelajaran, dinamika kelas, dan perubahan sikap siswa (process-oriented) selama penggunaan media ini masih kurang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menjawab rumusan masalah: Bagaimana pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi menggunakan media Flash Card pada siswa kelas IV MI Yaspi VII Summersari? Analisis ini tidak hanya melihat pada prosedur penerapannya, tetapi juga mengamati dampaknya terhadap antusiasme, proses berpikir, dan hasil karya tulis siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata, baik secara akademis sebagai pengayaan khazanah ilmu pendidikan bahasa, maupun secara praktis dengan menyediakan model alternatif pembelajaran menulis yang efektif dan menyenangkan bagi guru dan siswa di sekolah dasar.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan bahasa, khususnya mengenai teori pembelajaran menulis berbantuan media visual di jenjang dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan model pembelajaran inovatif yang aplikatif, ekonomis, dan efektif bagi guru-guru MI/SD dalam upaya mereka menumbuhkan minat dan meningkatkan kompetensi menulis siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada penguatan literasi dasar di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang untuk mengkaji secara mendalam penerapan media Flash Card dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin memahami fenomena secara utuh dalam konteks alaminya, dengan menitikberatkan pada proses, makna, dan interaksi yang terjadi selama pembelajaran (Creswell, 2014; Moleong, 2017). Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara naratif dan mendalam tentang bagaimana media Flash Card diterapkan, respons siswa, serta perubahan yang terjadi dalam keterampilan menulis mereka.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Yaspi VII Summersari, Kabupaten Ngawi. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa madrasah tersebut mewakili konteks MI swasta di daerah semi-perdesaan serta adanya permasalahan awal terkait minat dan kemampuan menulis siswa yang teridentifikasi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Selain siswa, partisipan lainnya adalah guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut, yang berperan sebagai informan kunci untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran sebelum dan selama intervensi.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, yang menggabungkan beberapa metode berikut: Observasi Partisipatif Pasif: Peneliti hadir dan mengamati secara langsung proses pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan media Flash Card selama empat pertemuan. Fokus observasi meliputi: (a) aktivitas guru dalam menyajikan media dan membimbing siswa, (b) respons, antusiasme, dan interaksi siswa selama kegiatan, serta (c) kendala-kendala teknis yang muncul. Pedoman observasi digunakan untuk memandu pengamatan agar tetap terfokus (Sugiyono, 2019).

Wawancara Semi-Terstruktur: Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas sebelum dan setelah rangkaian pembelajaran. Pertanyaan wawancara dirancang untuk menggali informasi mengenai: (a) persepsi guru terhadap kesulitan menulis siswa, (b) tanggapan terhadap penerapan media Flash Card, dan (c) evaluasi terhadap perkembangan hasil belajar siswa. Wawancara ini menghasilkan data kualitatif yang kaya akan perspektif dari pelaku pembelajaran langsung (Arikunto, 2013).

Analisis Dokumen (Dokumentasi): Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen tertulis, khususnya hasil karangan deskripsi siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penggunaan media Flash Card. Analisis dokumen ini bersifat esensial sebagai bukti empiris objektif untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis. Selain itu, dokumen pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan foto-foto kegiatan juga dikumpulkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis, dan pelapor hasil penelitian (human instrument). Untuk menunjang peran tersebut dan memastikan fokus pengumpulan data, digunakan instrumen pendukung berupa: Pedoman Observasi dan Wawancara: Sebagai panduan agar pengumpulan data sistematis dan menjawab rumusan masalah.

Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan mengikuti model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan: Reduksi Data (Data Reduction): Data mentah dari transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen tulisan siswa diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan untuk memunculkan tema-tema pokok yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian Data (Data Display): Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang padat dan tabel-tabel (seperti tabel rekapitulasi nilai karangan) untuk mempermudah pemahaman pola dan hubungan antar data. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification): Kesimpulan awal dirumuskan berdasarkan temuan yang muncul. Kesimpulan ini kemudian terus diverifikasi dan diuji validitasnya selama proses analisis berlangsung dengan cara membandingkan konsistensi antara data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (triangulasi sumber).

Validitas dan Etika Penelitian

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan prinsip triangulasi sumber dan metode, seperti yang telah diuraikan. Peneliti juga melakukan pengecekan anggota (member checking) dengan mengkonfirmasi interpretasi data kepada guru sebagai informan kunci. Dari sisi etika, penelitian dilakukan setelah memperoleh izin resmi dari pihak madrasah. Nama subjek penelitian (siswa) dijaga kerahasiaannya dengan menggunakan inisial atau kode dalam pelaporan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Proses Pembelajaran dalam Empat Pertemuan

Penerapan media Flash Card dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi dilaksanakan dalam empat pertemuan terstruktur. Setiap pertemuan merepresentasikan tahapan perkembangan yang berbeda, mulai dari kondisi awal, pengenalan media, hingga pemanfaatan mandiri oleh siswa. Pengamatan proses ini dilakukan melalui observasi partisipatif dan diinterpretasikan melalui lensa teori pembelajaran konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan objek dan lingkungan belajarnya (Vygotsky, 1978).

Pertemuan Pertama: Kondisi Awal dan Resistensi terhadap Menulis

Pada pertemuan awal, sebelum intervensi media Flash Card diperkenalkan, peneliti melakukan observasi dasar (baseline observation). Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, yaitu penugasan menulis karangan deskripsi dengan tema “benda di lingkungan sekolah” tanpa alat bantu visual yang spesifik. Hasil observasi menunjukkan beberapa fenomena kunci:

Tingkat Partisipasi yang Rendah: Siswa menunjukkan sikap pasif. Saat guru memberikan instruksi, terlihat ekspresi kebingungan dan keengganan. Hanya 4 dari 22 siswa (sekitar 18%) yang secara sukarela bertanya atau merespons pertanyaan guru. Sisanya menunggu untuk ditunjuk atau hanya diam, sebagaimana diungkapkan guru dalam wawancara, “Mereka harus ditunjuk dulu baru mau jawab, kalau tidak ya diam saja, malu-malu” (Wawancara dengan Ibu Bifin Puspa, S.Pd., 16 Januari 2023).

Kesulitan dalam Generasi Ide: Banyak siswa menghabiskan waktu lama hanya untuk memulai menulis. Mereka tampak kesulitan membayangkan objek yang akan dideskripsikan dan menguraikannya menjadi rangkaian kalimat. Ini sesuai dengan tematan Zaenudin (2015) bahwa salah satu faktor penghambat menulis adalah ketidakmampuan siswa dalam berpikir abstrak dan mengembangkan tema.

Hasil Tulisan Awal (Pra-Tindakan): Analisis dokumen karangan siswa pada pertemuan ini menjadi data pembanding penting. Karangan yang dihasilkan cenderung sangat pendek, kurang dari tiga paragraf. Deskripsi objek bersifat umum dan repetitif (misal: “meja itu bagus”, “warnanya coklat”), menunjukkan lemahnya kejelasan penggambaran objek. Organisasi isi juga belum runtut, seringkali tidak ada kalimat pembuka atau penutup yang jelas. Aspek pilihan kata terbatas dan dipengaruhi bahasa daerah (misal: “pitik” daripada “ayam”). Penggunaan ejaan dan tanda baca banyak mengalami kesalahan, seperti tidak menggunakan huruf kapital di awal kalimat dan tanda titik di akhir kalimat. Pertemuan ini mengkonfirmasi diagnosis masalah awal dan menegaskan perlunya stimulus eksternal untuk memecahkan kebuntuan kognitif dan afektif siswa dalam menulis deskripsi, sebagaimana disarankan oleh Arsyad (2017) tentang fungsi media sebagai pemicu proses belajar.

Pertemuan Kedua: Pengenalan Flash Card dan Bangkitnya Minat

Pertemuan kedua menjadi titik balik. Guru secara resmi memperkenalkan media Flash Card. Proses pembelajaran dimulai dengan guru menunjukkan satu per satu kartu bergambar berwarna (misalnya: gambar pasar tradisional, kebun binatang, ruang kelas yang berantakan) ke depan kelas. Menurut Femmy Anggreany dan Syukur Saud (2018), gambar pada Flash Card berfungsi sebagai advance organizer yang mempersiapkan skema mental siswa sebelum menulis.

Perubahan Sikap dan Antusiasme: Reaksi siswa terlihat sangat berbeda. Mata mereka terpaku pada gambar. Tawa dan celoteh penasaran muncul, seperti “Wah, rame banget pasarnya!”, “Itu kelasnya kok berantakan ya?”. Pertanyaan spontan ini menunjukkan bahwa gambar telah berhasil menarik perhatian (attention), yang merupakan langkah pertama dalam model motivasi ARCS (Keller, 1987). Siswa yang sebelumnya diam mulai mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru tentang apa yang mereka lihat. Antusiasme ini mengindikasikan adanya peningkatan arousal atau keterangsangan untuk belajar.

Transisi dari Gambar ke Kata-kata: Guru secara bertahap membimbing siswa dengan pertanyaan pemandu (guided questions) seperti, “Apa saja yang kalian lihat di gambar pasar ini?”, “Bagaimana suasana yang kalian rasakan?”, “Jika ada bau, kira-kira bau apa?”. Strategi ini efektif dalam membantu siswa mengeksplorasi detail objek dengan kelima inderanya, yang merupakan esensi dari deskripsi yang baik (Dalman, 2016). Siswa mulai menyusun kata-kata kunci berdasarkan gambar, misalnya: “penjual sayur”, “terik matahari”, “ramai”, “bau ikan”. Aktivitas ini merupakan tahap pramenulis (pre-writing) yang krusial. Kolaborasi Awal: Siswa

mulai berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai gambar, menunjukkan terjadinya scaffolding atau bantuan sosial dalam memahami tugas, sebagaimana dikemukakan Vygotsky (1978) dalam konsep Zone of Proximal Development (ZPD).

Pertemuan Ketiga: Pengembangan Ide dan Peningkatan Struktur Tulisan

Pada pertemuan ketiga, siswa sudah lebih siap. Mereka langsung antusias ketika melihat tas berisi Flash Card. Guru membagikan kartu yang berbeda kepada setiap siswa atau kelompok kecil. Tugas siswa adalah menulis karangan deskripsi individu berdasarkan gambar yang mereka terima. Kemampuan Mengembangkan Ide: Dibandingkan pertemuan pertama, siswa tidak lagi terdiam lama. Mereka langsung mengamati gambar dengan saksama, kemudian mulai menulis. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan lebih banyak kalimat. Misalnya, untuk gambar “pantai”, seorang siswa tidak hanya menulis “ada pantai”, tetapi mulai mengembangkan menjadi “Pantainya sangat luas. Pasirnya berwarna putih dan halus. Ombaknya bergulung-gulung menerpa karang. Ada perahu nelayan di kejauhan.” Ini menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kejelasan penggambaran objek dan kekayaan diksi.

Organisasi Isi yang Lebih Runtut: Struktur karangan mulai terlihat. Mayoritas karangan sudah memiliki kalimat pembuka yang memperkenalkan objek (misal: “Saya mendapat gambar sebuah taman yang indah”), diikuti paragraf-paragraf yang mendeskripsikan bagian-bagian taman, dan diakhiri dengan kalimat penutup sederhana (misal: “Saya ingin sekali pergi ke taman seperti itu”). Ini menunjukkan internalisasi struktur deskriptif dasar. Interaksi dan Permintaan Bantuan: Siswa menjadi lebih aktif bertanya kepada guru tentang penulisan kata tertentu, misalnya “Bu, ‘berkicau’ itu huruf ‘c’ atau ‘ch’?”. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian mereka mulai bergeser dari sekadar “apa yang akan ditulis” (ide) menuju “bagaimana menuliskannya dengan benar” (konvensi kebahasaan). Guru berperan sebagai fasilitator yang berkeliling kelas memberikan feedback langsung.

Pertemuan Keempat: Pemantapan dan Keberanian Berekspresi

Pertemuan terakhir difokuskan pada pemantapan dan evaluasi. Siswa kembali menulis dengan Flash Card, tetapi kali ini beberapa siswa diminta membacakan hasil karyanya di depan kelas. Kepercayaan Diri dalam Presentasi: Poin kemajuan yang paling mencolok adalah munculnya keberanian beberapa siswa (sekitar 5 orang) untuk membacakan karangannya. Meskipun suara masih terdengar gemetar, hal ini merupakan lompatan besar dari sikap pemalu di pertemuan pertama. Aktivitas presentasi ini tidak hanya melatih keterampilan berbicara tetapi juga memvalidasi karya mereka di hadapan teman sebaya, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik.

Kedalaman Deskripsi dan Imajinasi: Karangan yang dihasilkan menunjukkan kedalaman yang lebih baik. Siswa mulai menambahkan unsur perasaan atau pendapat pribadi terhadap objek yang dideskripsikan, misalnya “Saya merasa tenang melihat pemandangan gunung yang hijau itu” atau “Menurutku, pemandangan kota di malam hari seperti permata yang berserakan”. Ini mengindikasikan bahwa media visual telah berhasil memicu imajinasi dan koneksi emosional, melampaui sekadar deskripsi faktual. Refleksi Guru: Dalam wawancara pasca-penelitian, guru menyatakan, “Saya kaget dengan perubahan mereka. Yang biasanya nulisnya cuma beberapa baris, sekarang bisa satu halaman penuh. Mereka juga jadi lebih berani ngomong. Flash card itu seperti ‘pemandu’ untuk mereka” (Wawancara, 7 Februari 2023).

Pernyataan ini menguatkan temuan observasi tentang peran Flash Card sebagai katalisator pembelajaran.

B. Analisis Hasil Karya Siswa: Peningkatan Kuantitatif dan Kualitatif

Untuk mengukur efektivitas secara objektif, seluruh karangan siswa dari pertemuan pertama (sebagai pretest de facto) dan pertemuan keempat (sebagai posttest) dianalisis menggunakan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Hasil analisis menunjukkan peningkatan di semua aspek, meski dengan tingkat yang berbeda.

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai Aspek Penulisan Karangan Deskripsi

Aspek Penilaian	Rata-Rata Pertemuan I (Pra)	Rata-Rata Pertemuan IV (Pasca)	Peningkatan	Kategori Pasca
Kejelasan Penggambaran Objek	62	81	+19	Baik (B)
Organisasi Isi	60	83	+23	Baik (B)
Pilihan Kata (Diksi)	58	84	+26	Baik (B)
Penggunaan Ejaan & Tanda Baca	55	78	+23	Cukup (C)
Rata-Rata Nilai Keseluruhan	59	82	+23	Baik (B)

1. Kejelasan Penggambaran Objek (Peningkatan Signifikan)

Peningkatan sebesar 19 poin menunjukkan dampak paling langsung dari media visual. Pada karangan pasca-tindakan, deskripsi menjadi lebih spesifik dan hidup. Sebagai perbandingan:

Pra-Tindakan: "Ada ayam." (Siswa A)

Pasca-Tindakan: "Ayam jago itu berbulu merah dan hijau yang mengilap. Jenggernya besar berwarna merah menyala. Kakinya yang kekar berwarna kuning dengan taji yang tajam. Ia berkokok dengan suara lantang di pagi hari." (Siswa A)

Gambar pada Flash Card memberikan referensi konkret yang memungkinkan siswa untuk mengamati dan melaporkan detail-detail seperti warna, bentuk, ukuran, dan bahkan kesan suara, sehingga mendorong mereka untuk melampaui deskripsi generik.

2. Organisasi Isi (Peningkatan Terbesar)

Peningkatan tertinggi (+23) terjadi pada aspek ini. Flash Card membantu siswa secara alami mengorganisasikan pikirannya. Gambar tunggal mendorong struktur: mengenalkan objek utama (misal, "pasar"), kemudian mendeskripsikan elemen-elemen di dalamnya

(penjual, pembeli, barang dagangan, suasana), dan diakhiri dengan kesan umum. Alur ini lebih mudah diikuti siswa dibandingkan mengorganisasikan ide abstrak dari tema verbal semata.

3. Pilihan Kata (Diksi) yang Lebih Kaya dan Variatif

Peningkatan sebesar 26 poin mengindikasikan bahwa Flash Card berfungsi sebagai penghubung antara konsep visual dan leksikon mental siswa. Gambar memicu mengingat kembali kosakata yang mungkin terpendam. Siswa menggunakan lebih banyak kata sifat (contoh: "berserakan", "ramai sekali", "bau amis", "panas terik") dan kata kerja yang lebih hidup ("menerpa", "berkicau", "menawarkan") dibandingkan sebelumnya yang didominasi kata benda dan kerja dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Eka Fitriyani & Nulanda (2018) bahwa Flash Card efektif dalam memperkaya kosakata.

4. Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca (Tantangan Berkelanjutan)

Meski mengalami peningkatan 23 poin, aspek ini masih berada pada kategori Cukup (C) dengan rata-rata 78. Ini merupakan temuan kritis yang mengonfirmasi teori bahwa aspek mekanistik dalam menulis (ejaan, tanda baca, tata kalimat) membutuhkan latihan tersendiri yang lebih terstruktur dan berulang (Yeti Mulyati dkk., 2010). Media visual ampuh untuk menghasilkan konten dan ide, tetapi tidak secara otomatis memperbaiki kompetensi linguistik formal. Kesalahan seperti huruf kapital yang tidak konsisten, pemenggalan kata yang salah ("di sana" ditulis "disana"), dan penggunaan koma yang belum tepat masih banyak ditemui. Temuan ini menunjukkan bahwa keefektifan Flash Card lebih kuat pada aspek fluency (kelancaran menghasilkan ide) dan content (isi) daripada accuracy (ketepatan kebahasaan).

C. Pembahasan: Mengurai Efektivitas dan Tantangan Media Flash Card

Berdasarkan temuan proses dan hasil di atas, dapat didiskusikan beberapa poin kunci:

1. Flash Card sebagai Pemecah Kebuntuan Kognitif dan Afektif

Hasil penelitian ini secara kuat mendukung teori bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi dua hambatan utama menulis: hambatan kognitif (kesulitan menghasilkan ide) dan hambatan afektif (kurangnya motivasi dan percaya diri). Gambar pada Flash Card menyediakan input sensorik yang kaya, yang dengan segera mengaktifkan skemata pengetahuan siswa dan mengurangi beban memori kerja (working memory) untuk membayangkan objek (Sweller, 1988). Ini menjelaskan mengapa siswa menjadi lebih lancar dalam menghasilkan tulisan. Secara afektif, sifat Flash Card yang seperti permainan dan penuh warna menciptakan lingkungan belajar yang rendah ancaman (low-threat environment), sehingga mengurangi kecemasan dan meningkatkan keterlibatan (engagement), sebagaimana diungkapkan dalam teori pembelajaran yang menyenangkan.

2. Peningkatan Keterampilan Proses Menulis

Penerapan Flash Card secara tidak langsung melatih siswa melalui tahapan menulis yang benar. Kegiatan mengamati gambar dan menjawab pertanyaan pemandu adalah implementasi dari tahap pramenulis (pre-writing). Menulis draft berdasarkan gambar merupakan tahap penulisan (drafting). Sementara kegiatan membaca ulang dan bertanya tentang ejaan mencerminkan awal dari tahap revisi (revising). Dengan demikian, media ini membantu mensistematiskan proses menulis yang bagi siswa sebelumnya terasa kacau dan intuitif.

3. Konfirmasi dan Nuansa terhadap Penelitian Terdahulu

Temuan ini sejalan dengan penelitian Diana Amelia (2021) yang juga menemukan peningkatan keterampilan menulis menggunakan Flash Card. Namun, penelitian ini memberikan nuansa lebih detail dengan menunjukkan bahwa peningkatan tidak merata di semua aspek. Sementara penelitian Rasyida Nurrahmi & Dian Indihadi (2020) menggunakan video dan fokus pada keterkaitan isi, penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar statis seperti Flash Card pun sangat efektif untuk melatih deskripsi mendalam, dengan kelebihan dalam fokus dan kemudahan pengelolaan di kelas.

5. Implikasi Pedagogis: Integrasi dan Pendampingan

Temuan bahwa aspek ejaan dan tanda baca tetap menjadi titik lemah membawa implikasi praktis yang penting. Keberhasilan Flash Card tidak boleh diartikan sebagai solusi tunggal. Guru perlu mengintegrasikan penggunaan media menarik seperti Flash Card dengan strategi pengajaran langsung (explicit instruction) untuk aspek kebahasaan. Misalnya, setelah siswa menghasilkan draft deskripsi yang kaya ide, guru dapat mengadakan sesi mini-lesson yang fokus pada penggunaan tanda titik atau huruf kapital, dengan menggunakan contoh dari karangan siswa sendiri. Model pembelajaran seperti ini menggabungkan keunggulan pendekatan proses (yang difasilitasi Flash Card) dan pendekatan produk (yang memerhatikan kaidah kebahasaan).

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain penelitian yang bersifat studi kasus dengan satu kelompok membuat temuan sulit digeneralisasi secara luas tanpa replikasi di konteks yang berbeda. Kedua, waktu penelitian yang relatif singkat (empat pertemuan) mungkin belum cukup untuk melihat peningkatan yang stabil dan internalisasi penuh pada aspek mekanistik menulis. Ketiga, penilaian terhadap aspek motivasi dan kepercayaan diri sebagian besar bersifat observasional dan kualitatif, sehingga memiliki unsur subjektivitas, meski telah dilakukan triangulasi.

SIMPULAN

Secara holistik, penerapan media Flash Card dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi di kelas IV MI Yaspi VII Summersari terbukti sangat efektif. Efektivitas tersebut terutama tampak dalam: (1) peningkatan drastis motivasi dan partisipasi aktif siswa; (2) kemampuan siswa menghasilkan ide dan konten deskripsi yang lebih kaya, jelas, dan terorganisir; serta (3) pencapaian nilai rata-rata kelas yang masuk kategori Baik (B). Media ini berhasil berfungsi sebagai scaffold kognitif dan emosional yang memandu siswa dari kondisi pasif dan tidak percaya diri menjadi aktif dan produktif dalam menulis. Namun, penelitian ini juga mengingatkan bahwa media pembelajaran visual bukanlah panacea. Kelemahan pada aspek teknis penulisan (ejaan dan tanda baca) mengisyaratkan perlunya pendekatan pembelajaran yang terpadu, di mana Flash Card digunakan sebagai pintu masuk yang menarik untuk kemudian dikombinasikan dengan latihan kebahasaan yang intensif dan terstruktur guna membangun keterampilan menulis yang komprehensif. Penerapan media Flash Card dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV MI Yaspi VII Summersari. Media ini mampu merangsang imajinasi, meningkatkan minat, dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Namun, diperlukan pendampingan lebih lanjut terkait penggunaan ejaan, tanda baca, dan pemilihan kata agar hasil

tulisan siswa dapat lebih optimal. Saran untuk penelitian berikutnya yakni dikembangkan dengan menggunakan media lain atau kombinasi media untuk hasil yang lebih beragam

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreany, F., & Saud, S. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138-147.
- Annisa. (2018). Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas Vi Di Mis Nurul Jihad Pintulung. *Bitkom Research*, 63(2), 1-3.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Berninger, V. W., Abbott, R. D., Abbott, S. P., Graham, S., & Richards, T. (2002). Writing And Reading: Connections Between Language By Hand And Language By Eye. *Journal Of Learning Disabilities*, 35(1), 39-56.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (4th Ed.). Thousand Oaks, Ca: Sage Publications.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Diana Amelia. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Karangan Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd. Skripsi. Stit Muhammadiyah Tempurejo Ngawi.
- Diana Amelia. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Karangan Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd. Skripsi. Stit Muhammadiyah Tempurejo Ngawi.
- Eka Fitriyani & Nulanda, P.Z. (2018). Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 171-182.
- Ghazali, A. S. (2018). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif. Bandung: Refika Aditama.
- Graham, S., & Harris, K. R. (2009). Almost 30 Years Of Writing Research: Making Sense Of It All With The Wrath Of Khan. *Learning Disabilities Research & Practice*, 24(2), 58-68.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). A Meta-Analysis Of Writing Instruction For Adolescent Students. *Journal Of Educational Psychology*, 99(3), 445-476.

-
- Graham, S., Mckeown, D., Kiuahara, S., & Harris, K. R. (2012). A Meta-Analysis Of Writing Instruction For Students In The Elementary Grades. *Journal Of Educational Psychology*, 104(4), 879–896.
- Hsin, C. T. (2007). How To Teach Descriptive Writing. *The Internet Test Journal*, 13(7).
Diambil Dari [Http://iteslj.org/](http://iteslj.org/)
- Hwang, W. Y., Chen, H. S., Sung, C. W., & Lin, M. Y. (2019). Effects Of A Mobile-Based Collaborative Learning System On Efl Descriptive Writing Performance. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 35(4), 508-521.
- Keller, J. M. (1987). Development And Use Of The Arcs Model Of Instructional Design. *Journal Of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Ed.). New York: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Ed.). Thousand Oaks, Ca: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Nelson, J. (2013). Using Flash Cards In The Classroom. *English Teaching Forum*, 51(1), 36-37.
- Olinghouse, N. G., & Graham, S. (2009). The Relationship Between The Writing Knowledge And The Writing Performance Of Elementary-Grade Students. *Journal Of Educational Psychology*, 101(1), 37–50.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations Of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Rasyida Nurrahmi & Dian Indihadi. (2020). Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Melalui Tayangan Video. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 117-123.
- Rasyida Nurrahmi, & Dian Indihadi. (2020). Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Melalui Tayangan Video. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 117–123.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Edisi Ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects On Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.



-
- Tompkins, G. E. (2012). Teaching Writing: Balancing Process And Product (6th Ed.). Boston: Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
- Yeti Mulyati, Dkk. (2010). Keterampilan Berbahasa Indonesia Sd. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaenudin, T. (2015). Pembelajaran Mengarang Deskripsi Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Tiara Wacana.