
PENERAPAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI MENGUNAKAN MEDIA FLASH CARD PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Eka Putri Nurrohmah Selmawati
ekaputri123@gmail.com
MI Yaspi VI Jagir Ngawi Jawa Timur Indonesia

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the application of flashcard 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 techniques through participatory observation, in-depth interviews with teachers, and analysis of student documents. The assessment instrument focused on four aspects: clarity of object description, content organization, word choice (diction), and use of spelling and punctuation. The results revealed that flashcard media was significantly able to improve students' writing skills. This is evidenced by the average class score of 82, which is included in the GOOD category. In detail, the average scores for each aspect are: object clarity (81), content organization (82), word choice (84), and spelling and punctuation (78). In addition to increasing scores, this media also succeeded in arousing interest, developing visual imagination, and growing students' confidence in expressing ideas in structured writing. Thus, it can be concluded that flashcards are an effective and practical learning medium for improving the quality of descriptive writing learning at the elementary school level.

Keywords: Flash Card, Writing, Descriptive Essay, Writing Skills, Learning Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media flash card dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV di MI Yaspi VII Summersari Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru, dan analisis dokumen hasil karya siswa. Instrumen penilaian berfokus pada empat aspek: kejelasan penggambaran objek, organisasi isi, pemilihan kata (diksi), serta penggunaan ejaan dan tanda baca. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media flash card secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai kelas sebesar 82, yang termasuk dalam kategori BAIK. Secara rinci, nilai rata-rata untuk masing-masing aspek adalah: kejelasan objek (81), organisasi isi (82), pemilihan kata (84), dan ejaan serta tanda baca (78). Selain peningkatan skor, media ini juga berhasil membangkitkan minat, mengembangkan imajinasi visual, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide ke dalam bentuk tulisan yang terstruktur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa flash card merupakan media pembelajaran yang efektif dan praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis karangan deskripsi di tingkat sekolah dasar.

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

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berperan penting sebagai alat komunikasi, ekspresi diri, dan pengembangan logika berpikir (Graham & Perin, 2007; Dalman, 2016). Pada tingkat sekolah dasar, khususnya Madrasah Ibtidaiyah (MI), penguasaan keterampilan ini menjadi pondasi bagi keberhasilan akademik siswa di mata pelajaran lainnya. Salah satu bentuk latihan menulis yang diperkenalkan pada jenjang ini, khususnya di kelas IV, adalah karangan deskripsi. Karangan deskripsi menuntut siswa untuk mampu menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan hidup menggunakan panca indera, sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan, melihat, atau mengalami hal yang dituliskan (Akhadiah, dkk., 2012; Tarigan, 2013).

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian keterampilan menulis karangan deskripsi sering kali belum optimal. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa siswa masih menghadapi banyak kendala. Kesulitan utama terletak pada tiga aspek krusial: (1) pengembangan ide, di mana siswa sering kali bingung memulai, kesulitan memperluas gagasan pokok, dan terbatasnya imajinasi untuk mendeskripsikan objek secara mendetail (Saddhono & Slamet, 2014; Suhartika & Indihadi, 2021); (2) pemilihan kata (diksi), di mana kosakata siswa terbatas dan cenderung menggunakan bahasa lisan atau daerah, sehingga kurang mampu memilih kata yang tepat, baku, dan variatif untuk melukiskan suatu gambaran (Kusumaningsih, dkk., 2013; Amelia, 2021); dan (3) penggunaan ejaan dan tanda baca, di mana kesalahan dalam penulisan huruf kapital, tanda titik, koma, serta penulisan kata yang tidak sesuai EyD masih sangat lazim ditemukan (Nurrahmi & Indihadi, 2020). Rendahnya keterampilan ini tidak hanya berdampak pada nilai akademik, tetapi juga dapat mengurangi kepercayaan diri dan minat siswa terhadap kegiatan menulis.

Fenomena serupa juga teramati di MI Yaspi VII Summersari. Berdasarkan observasi awal, siswa kelas IV menunjukkan gejala keengganan dan kesulitan saat diminta menulis karangan deskripsi. Mereka cenderung pasif, mengalami kebuntuan ide, dan hasil tulisan mereka sering kali singkat, tidak terstruktur, serta dipenuhi dengan kesalahan mekanik. Kondisi ini diduga kuat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered), dengan media yang terbatas pada buku teks dan LKS. Pembelajaran yang monoton tanpa stimulan visual yang menarik dinilai kurang mampu membangkitkan minat dan memfasilitasi imajinasi siswa yang masih berada dalam tahap berpikir konkret (Piaget, dalam Santrock, 2011).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media berfungsi sebagai perantara pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Arsyad, 2017). Dalam konteks menulis deskripsi, media yang mampu menyediakan stimulus visual konkret menjadi sangat penting. Flash card hadir sebagai salah satu solusi yang potensial. Media ini merupakan kartu berukuran praktis yang memuat gambar atau ilustrasi di satu sisi dan informasi pendukung (seperti kata kunci) di sisi lainnya (Anggreany & Saud, 2018).

Alasan pemilihan flash card didasarkan pada beberapa pertimbangan teoretis dan praktis. Pertama, teori pemrosesan informasi visual (Dual Coding Theory) oleh Paivio (1986) menyatakan bahwa informasi yang dipresentasikan secara verbal dan visual akan diproses melalui saluran kognitif yang berbeda, sehingga menghasilkan pemahaman dan ingatan yang lebih baik serta kuat. Gambar pada flash card berfungsi sebagai kode visual yang dapat memicu ingatan dan memperkaya ide deskriptif siswa. Kedua, flash card sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih berpikir konkret-operasional. Gambar memberikan objek rujukan yang nyata, mengurangi abstraksi, dan membantu siswa dalam mengamati detail yang kemudian dapat dituangkan ke dalam kata-kata (Mustanna, 2019). Ketiga, media ini bersifat fleksibel, mudah dibuat, dan dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti permainan, diskusi kelompok, atau panduan individu, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (joyful learning) (Fitriyani & Nulanda, 2018).

Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penggunaan media visual, termasuk flash card, dalam pembelajaran bahasa. Studi oleh Aswir & Misbah (2018) membuktikan efektivitas flash card dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Sementara itu, penelitian Widyanti (2018) dan Amelia (2021) secara spesifik menguji media gambar seri dan flash card terhadap keterampilan menulis deskripsi, dan menunjukkan hasil yang positif. Namun, konteks penelitian di MI, khususnya dengan karakteristik siswa dan lingkungan sosial-budaya yang khas seperti di MI Yaspi VII Summersari, masih perlu dieksplorasi lebih mendalam. Selain itu, penelitian terdahulu sering kali berfokus pada hasil akhir tanpa menguraikan secara rinci proses peningkatan pada setiap aspek penulisan (ide, diksi, dan ejaan) setelah intervensi media.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul “Penerapan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Flash Card pada Siswa Kelas IV di MI Yaspi VII Summersari”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana media flash card dapat memengaruhi dan meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa, dengan fokus pada pengembangan ide, pemilihan kata, dan penggunaan ejaan serta tanda baca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggambarkan, memahami, dan menganalisis fenomena secara mendalam dan holistik dalam konteks alaminya, yaitu proses dan hasil penerapan media flash card di kelas (Creswell & Poth, 2018). Penelitian kualitatif berupaya menginterpretasikan makna dari suatu peristiwa, interaksi, dan perilaku yang terjadi di lapangan, sehingga peneliti dapat mengungkap proses pembelajaran dan dampaknya dari sudut pandang partisipan (siswa dan guru). Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (case study), dengan fokus pada satu kasus tunggal, yaitu kelas IV MI Yaspi VII Summersari. Studi kasus memungkinkan investigasi yang mendalam dan rinci terhadap suatu fenomena dalam batas konteks waktu dan tempat tertentu (Yin, 2018).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV MI Yaspi VII Summersari yang berjumlah 22 orang (14 laki-laki dan 8 perempuan), serta guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Pemilihan subjek ini dilakukan secara purposive sampling, di mana peneliti memilih setting dan partisipan yang dinilai paling dapat memberikan informasi yang kaya dan relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016). Lokasi penelitian ditetapkan di MI Yaspi VII Summersari, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi, dengan pertimbangan aksesibilitas dan identifikasi masalah awal yang telah dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, yang melibatkan tiga metode utama: Observasi Partisipatif: Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, dinamika kelas, antusiasme, kesulitan, serta interaksi saat menggunakan media flash card. Observasi dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan lembar panduan observasi yang berfokus pada aspek keterampilan menulis dan penggunaan media (Sugiyono, 2019). Observasi dilaksanakan selama empat pertemuan.

Wawancara Semi-Terstruktur: Wawancara mendalam dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa yang dipilih sebagai informan kunci. Pedoman wawancara digunakan untuk memandu topik pembicaraan seputar persepsi, kesulitan, manfaat, dan perubahan yang dirasakan setelah penggunaan media flash card. Wawancara bersifat fleksibel untuk menggali informasi yang mendalam (Bryman, 2016). Analisis Dokumen: Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa dokumen hasil karya siswa, yaitu karangan deskripsi sebelum dan setelah intervensi media. Dokumen ini menjadi sumber data utama untuk dianalisis berdasarkan rubrik penilaian. Selain itu, dokumen pendukung seperti RPP, foto kegiatan, dan daftar nilai juga dianalisis.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara interaktif dan berkelanjutan selama proses penelitian menggunakan model analisis dari Miles, Huberman, & Saldaña (2014), yang meliputi tiga alur kegiatan: Reduksi Data (Data Reduction): Data mentah dari observasi, wawancara, dan dokumen diseleksi, difokuskan, disederhanakan, dan ditransformasikan menjadi bentuk yang lebih teratur. Pada tahap ini, transkrip wawancara, catatan lapangan, dan dokumen karangan siswa dikoding (coding) berdasarkan tema-tema terkait aspek penelitian.

Penyajian Data (Data Display): Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk matriks, tabel, atau narasi deskriptif yang sistematis. Penyajian ini memungkinkan peneliti untuk melihat hubungan antar data, pola, dan kecenderungan, misalnya dengan menyajikan tabel perkembangan skor rata-rata aspek menulis. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification): Dari penyajian data, peneliti mulai menarik makna, mencari pola penjelasan, membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan sementara. Kesimpulan ini terus diverifikasi dan dikonfirmasi selama analisis berlangsung melalui triangulasi data untuk memastikan keabsahan (validity) dan keajegan (reliability) temuan.

Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memastikan kredibilitas temuan, dilakukan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara guru, wawancara siswa, dan hasil observasi. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan kecocokan informasi antara hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen karangan siswa (Patton, 2015). Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan anggota (member checking) dengan mengkonfirmasi interpretasi data kepada guru dan beberapa siswa untuk memastikan akurasi pemaknaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dirancang sebagai studi intervensi kelas yang dilaksanakan dalam empat pertemuan terstruktur di Kelas IV MI Yaspi VII Summersari. Setiap pertemuan memiliki fokus perkembangan yang berjenjang: pertemuan pertama sebagai observasi awal (pre-test), pertemuan kedua sebagai pengenalan dan eksplorasi media flash card, serta pertemuan ketiga dan keempat sebagai tahap aplikasi dan penguatan. Untuk mendapatkan gambaran yang holistik dan mendalam, triangulasi data dilakukan dengan mengumpulkan data dari tiga sumber utama. Pertama, observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran digunakan untuk menangkap dinamika kelas, interaksi guru-siswa, dan respons afektif selama penggunaan media. Kedua, analisis dokumen terhadap karya tulis siswa berupa karangan deskripsi yang dihasilkan sebelum dan setelah intervensi menjadi data inti untuk mengukur peningkatan kualitas tulisan secara objektif berdasarkan rubrik penilaian.

Ketiga, wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas dan siswa yang dipilih sebagai informan kunci dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan refleksi mendalam mengenai proses pembelajaran. Hasil integrasi dari ketiga sumber data ini secara konsisten menunjukkan adanya dinamika pembelajaran yang positif dan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis karangan deskripsi siswa setelah intervensi penggunaan media flash card. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek kognitif dan produk tulisan, tetapi juga pada ranah afektif, berupa peningkatan minat, keterlibatan, dan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan menulis.

A. Deskripsi Data Kuantitatif: Peningkatan Skor pada Setiap Aspek Penilaian

Penilaian dilakukan menggunakan rubrik analitik yang mengukur empat aspek fundamental dalam menulis karangan deskripsi. Perbandingan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) penerapan media flash card menunjukkan tren positif.

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai Aspek Penulisan Sebelum dan Sesudah

Penggunaan Media <i>Flash Card</i>					
No	Aspek Penilaian	Rata-Rata Nilai Awal (Pre-test)	Rata-Rata Nilai Akhir (Post-test)	Kategori Akhir	Peningkatan
1	Kejelasan	68	81	Baik (B)	+13
	Penggambaran				
2	Objek	70	82	Baik (B)	+12
	Organisasi Isi				

3	Pemilihan Kata (Diksi)	65	84	Baik (B)	+19
4	Penggunaan Ejaan & Tanda Baca	62	78	Cukup (C)	+16
RATA-RATA KESELURUHAN		66	82	Baik (B)	+16

Analisis Per Aspek:

1. Kejelasan Penggambaran Objek (Nilai Akhir: 81, Baik): Aspek ini mengalami peningkatan tertinggi kedua. Pada pre-test, deskripsi siswa cenderung umum dan miskin detail (misal: "Ini bunga. Warnanya merah."). Setelah penggunaan flash card yang menampilkan gambar bunga mawar dengan detail kelopak, duri, dan tangkai, deskripsi menjadi lebih hidup dan sensorik (misal: "Bunga mawar di kartu itu berwarna merah menyala. Kelopaknya bertumpuk banyak dan sedikit menggulung di ujungnya. Batangnya terlihat berduri kecil yang tajam."). Temuan ini sejalan dengan penelitian Mustanna (2019) yang menyatakan bahwa gambar pada flash card berfungsi sebagai visual scaffold yang mengarahkan observasi siswa pada atribut-atribut spesifik objek, sehingga mendorong penggambaran yang lebih terperinci.
2. Organisasi Isi (Nilai Akhir: 82, Baik): Peningkatan pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami struktur karangan deskripsi yang baik. Sebelumnya, tulisan siswa acak dan tidak sistematis. Media flash card berperan sebagai advance organizer (Ausubel, 1968). Guru membimbing siswa untuk mengorganisasikan ide berdasarkan "panduan melihat" dari gambar: mulai dari deskripsi umum (apa ini?), ciri-ciri fisik (bagaimana rupanya?), hingga kesan atau perasaan (apa yang dirasakan?). Pola ini membantu siswa menyusun paragraf secara logis dari umum ke khusus. Seorang siswa dalam wawancara menyatakan, "Sekarang jadi lebih gampang, Bu. Lihat gambarnya, terus nulis dari yang kelihatan dulu, baru yang detail-detail".
3. Pemilihan Kata/Diksi (Nilai Akhir: 84, Baik): Ini adalah aspek dengan peningkatan nilai absolut tertinggi (+19). Flash card terbukti ampuh dalam memperkaya kosakata siswa. Gambar-gambar yang digunakan tidak hanya benda tunggal, tetapi juga adegan (misal: "pasar tradisional", "panen padi"). Gambar "pasar tradisional" memicu penggunaan kata seperti riuh, ramai, berjejal, warna-warni, teriakan penjual, aroma rempah, yang sebelumnya tidak muncul dalam tulisan mereka. Fenomena ini dapat dijelaskan oleh Dual Coding Theory (Paivio, 1986). Gambar (imaginal code) memicu asosiasi dengan beragam kata (verbal code) yang tersimpan dalam memori siswa. Ketika gambar ditampilkan, ia mengaktifkan jaringan semantik yang lebih kaya, memungkinkan akses kosakata yang lebih variatif dan kontekstual (Anggreany & Saud, 2018).
4. Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca (Nilai Akhir: 78, Cukup): Meskipun mengalami peningkatan signifikan (+16), aspek ini tetap menjadi yang terendah dan masih dalam kategori "Cukup". Kesalahan yang masih dominan adalah penggunaan huruf kapital yang tidak konsisten untuk nama benda, penulisan kata depan yang digabung (di-, ke-), serta tanda titik dan koma yang terlewat. Hal ini mengonfirmasi temuan Nurrahmi & Indihadi

(2020) bahwa aspek mekanik menulis membutuhkan latihan tersendiri yang terstruktur dan berulang. Flash card, yang fokusnya pada stimulasi ide dan kosakata, memiliki dampak tidak langsung terhadap aspek ini. Peningkatan yang terjadi lebih disebabkan oleh peningkatan frekuensi menulis dan bimbingan langsung guru saat mengoreksi draft.

A. Temuan Kualitatif: Dinamika Proses Pembelajaran

Observasi selama penelitian mengungkap perubahan sikap dan perilaku belajar siswa:

Pertemuan 1 (Tanpa Flash Card): Suasana kelas pasif. Siswa banyak mengeluh "bingung mau nulis apa". Hasil karangan pendek, dengan ide minim dan banyak kesalahan. Pertemuan 2 (Pengenalan Flash Card): Antusiasme muncul saat kartu bergambar diperlihatkan. Siswa mulai aktif menjawab pertanyaan panduan guru seperti "Apa yang kamu lihat?" dan "Seperti apa bentuknya?". Namun, transisi dari lisan ke tulisan masih terbata-bata.

Pertemuan 3 & 4 (Aplikasi Flash Card): Siswa sudah lebih lancar. Mereka tidak hanya mendeskripsikan, tetapi mulai membandingkan ("... seperti bola dunia yang kecil"), dan menghubungkan dengan pengalaman pribadi ("... mengingatkanku pada kucing peliharaanku"). Kepercayaan diri meningkat, terlihat dari beberapa siswa yang berani membacakan karyanya di depan kelas. Guru menyatakan dalam wawancara: "Media ini seperti pemantik. Mereka jadi punya bahan untuk dikembangkan. Saya tidak lagi kesulitan memulai pelajaran".

Pembahasan

Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media flash card merupakan media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV, khususnya dalam konteks MI. Keefektifan ini dapat didiskusikan melalui beberapa lensa teoretis dan praktis.

Flash Card sebagai Perancah (Scaffolding) Visual dalam Proses Menulis

Hasil peningkatan pada aspek kejelasan objek dan organisasi isi menunjukkan bahwa flash card berfungsi sebagai scaffolding atau dukungan belajar yang bersifat sementara (Vygotsky, 1978). Bagi siswa yang berada dalam Zone of Proximal Development (ZPD)-nya dalam menulis deskripsi, kekurangan utama adalah kurangnya referensi mental yang konkret. Flash card menyediakan referensi visual tersebut, bertindak sebagai scaffold yang mengisi kesenjangan antara kemampuan menulis mandiri siswa dan kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan (Saddhono & Slamet, 2014). Gambar pada kartu memberikan "bahan baku" observasi, mengurangi beban kognitif (cognitive load) siswa dalam membayangkan objek dari nol, sehingga energi mental mereka dapat dialihkan untuk mengolah kata dan menyusun kalimat (Sweller, 1988). Ini menjelaskan mengapa siswa tampak lebih lancar dan terstruktur dalam menulis.

Aktivasi Memori Semantik dan Pengayaan Kosakata

Peningkatan luar biasa pada aspek diksi (dari 65 ke 84) merupakan dampak paling nyata dari penggunaan media visual ini. Teori Pemrosesan Gambar (Picture Superiority Effect) menyebutkan bahwa manusia lebih mudah mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk gambar daripada kata-kata (Nelson, Reed, & Walling, 1976). Gambar pada flash card tidak hanya diingat, tetapi juga mengaktifkan jaringan asosiasi dalam memori semantik siswa. Misalnya, gambar "pantai" tidak hanya memunculkan kata "pasir" dan "laut", tetapi juga

"ombak", "garis pantai", "perahu", "terik matahari", "hembusan angin". Aktivasi jaringan semantik yang luas ini memberikan siswa lebih banyak pilihan leksikal (Kusumaningsih, dkk., 2013). Selain itu, penggunaan flash card yang diiringi dengan tanya jawab (dialogic teaching) menciptakan konteks pembelajaran kosakata yang bermakna (meaningful context), di mana kata-kata baru dikaitkan langsung dengan representasi visualnya, sehingga pemahaman dan retensinya lebih kuat dibandingkan menghafal dari daftar kata (Nation, 2001).

Peningkatan Motivasi dan Kepercayaan Diri (*Self-Efficacy*)

Aspek afektif merupakan faktor pendukung penting. Observasi dan wawancara menunjukkan perubahan signifikan pada motivasi dan kepercayaan diri siswa. Flash card yang berwarna-warni dan berisi gambar dekat dengan kehidupan siswa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning). Menurut Keller's ARCS Model of Motivation (1987), media ini memenuhi prinsip Attention (menarik perhatian), Relevance (relevan dengan dunia mereka), dan Confidence (membangun rasa percaya diri karena tugas terasa lebih mudah). Ketika siswa berhasil menghasilkan deskripsi yang lebih baik, mereka mengalami mastery experience, sumber paling kuat untuk membangun self-efficacy atau keyakinan akan kemampuan diri (Bandura, 1997). Keyakinan ini kemudian mendorong mereka untuk lebih berani mengeksplorasi kata dan berpartisipasi aktif, menciptakan siklus pembelajaran positif.

Tantangan Berkelanjutan: Aspek Mekanik Bahasa (Ejaan dan Tanda Baca)

Temuan bahwa aspek ejaan dan tanda baca masih dalam kategori "Cukup" (78) meskipun ada peningkatan, menggarisbawahi sebuah batasan dan sekaligus implikasi penting. Flash card adalah media yang sangat baik untuk stimulasi ide (content generation), tetapi kurang efektif untuk mengajarkan aturan baku bahasa (language convention) secara langsung. Penulisan yang benar menurut EYD adalah keterampilan prosedural yang membutuhkan pembiasaan, latihan berulang, dan umpan balik korektif yang eksplisit (Graham & Perin, 2007). Siswa di MI Yaspi VII, seperti di banyak sekolah dasar lain di Indonesia, masih sangat dipengaruhi oleh bahasa ibu (Jawa) dan bahasa percakapan sehari-hari dalam struktur dan ejaannya. Oleh karena itu, peningkatan pada aspek ini lebih merupakan efek samping (by-product) dari meningkatnya frekuensi menulis dan perhatian guru saat membimbing. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amelia (2021) yang juga menemukan bahwa meskipun flash card meningkatkan kualitas isi, kesalahan mekanik masih persistens. Ini menunjukkan bahwa integrasi dengan strategi lain, seperti modelled writing (penulisan contoh langsung oleh guru) dan latihan editing spesifik, tetap diperlukan untuk menyempurnakan keterampilan menulis siswa secara komprehensif.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, temuan dalam penelitian ini berhasil memperkuat dan mengkonkretkan aplikasi dua teori pembelajaran utama, yaitu Dual Coding Theory (Paivio, 1986) dan teori Scaffolding (Vygotsky, 1978), dalam konteks pembelajaran menulis di tingkat pendidikan dasar. Konvergensi antara kedua kerangka teoretis ini memberikan penjelasan yang komprehensif mengenai mekanisme di balik efektivitas media flash card.

Pertama, penelitian ini memberikan validasi empiris yang kuat bagi Dual Coding Theory. Teori ini menyatakan bahwa informasi diproses dan disimpan dalam dua sistem kognitif yang terpisah namun saling terkait: satu untuk informasi verbal (kata-kata) dan satu untuk informasi nonverbal (gambar). Media flash card dengan gambar ilustratif yang jelas berfungsi sebagai

stimulus visual yang kuat (nonverbal code). Ketika siswa mengamati gambar, sistem imaginal mereka diaktifkan, membangkitkan representasi mental yang kaya. Representasi mental ini kemudian berfungsi sebagai dasar untuk mengaktifkan dan memilih kata-kata yang tepat (verbal code) dari memori semantik mereka untuk mendeskripsikan gambar tersebut. Proses ini menjelaskan mengapa terjadi peningkatan yang paling tajam pada aspek pemilihan kata (diksi). Gambar bukan hanya penguat pasif, tetapi katalis yang menghubungkan konsep visual dengan jaringan kosakata, memungkinkan siswa mengakses sinonim, adjektiva, dan frasa deskriptif yang mungkin tidak muncul jika hanya diberikan instruksi verbal semata. Dengan demikian, penelitian ini memperluas aplikasi teori Paivio dari sekadar alat bantu memori (memory aid) menjadi alat generatif bahasa (language generation tool), khususnya untuk produksi teks deskriptif yang membutuhkan kekayaan leksikal.

Kedua, temuan ini secara jelas mengilustrasikan prinsip Scaffolding atau pemberian dukungan belajar sementara. Bagi siswa kelas IV yang kemampuan menulis deskriptif mandirinya masih dalam tahap perkembangan (Zone of Proximal Development), tugas untuk membayangkan sebuah objek dari imajinasi abstrak dan kemudian menuangkannya ke dalam rangkaian kata yang terstruktur merupakan beban kognitif yang tinggi. Media flash card bertindak sebagai scaffold visual yang tepat. Ia menyediakan "kerangka kerja konkret" yang mengurangi kompleksitas tugas. Scaffold ini beroperasi dalam beberapa lapis: (1) Scaffold untuk Observasi: Gambar memfokuskan perhatian siswa pada atribut objek yang relevan (warna, bentuk, tekstur), sehingga mengarahkan proses pengamatan yang sistematis.

(2) Scaffold untuk Organisasi: Melalui panduan guru, gambar membantu siswa menyusun alur pikir dari deskripsi umum ke khusus, yang merupakan struktur dasar karangan deskripsi. (3) Scaffold untuk Elaborasi: Detail dalam gambar memicu pertanyaan "bagaimana" dan "seperti apa", yang mendorong siswa untuk mengembangkan kalimat sederhana menjadi lebih elaboratif. Seiring waktu dan dengan latihan, dukungan eksternal dari flash card ini diharapkan dapat diinternalisasi, sehingga siswa secara bertahap mampu membangun representasi mental dan mengorganisasikan tulisan tanpa bergantung penuh pada media visual.

Lebih penting lagi, penelitian ini menunjukkan bahwa dukungan visual yang diberikan oleh flash card tidak hanya berperan dalam fase pemahaman (*comprehension*) seperti yang sering diaplikasikan dalam pembelajaran membaca—tetapi justru sangat krusial dalam fase produksi bahasa (*production*). Dalam konteks menulis deskripsi, kesulitan utama sering terletak pada kekosongan referensi saat memulai menulis. Flash card mengisi kekosongan itu dengan referensi visual yang stabil dan bersama (*shared visual reference*), yang kemudian ditransformasikan menjadi produksi bahasa tulis yang personal. Temuan ini memiliki implikasi teoretis yang signifikan karena menggeser paradigma tentang peran media visual dari sekadar ilustrator atau pelengkap, menjadi pemicu dan pengarah aktif dalam proses penciptaan teks (*active trigger and director in the text creation process*). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori yang ada, tetapi juga memberikan nuansa baru mengenai bagaimana mekanisme kognitif dalam Dual Coding dan prinsip pemberian Scaffolding dapat dioperasionalkan secara sinergis untuk mengatasi tantangan spesifik dalam pengajaran menulis di tingkat dasar, khususnya untuk genre yang bersifat deskriptif.

Secara praktis, penelitian ini menawarkan beberapa implikasi:

Bagi Guru: Flash card dapat diadopsi sebagai media sederhana dan efektif dalam pembelajaran menulis deskripsi. Guru disarankan untuk mendesain kartu dengan gambar yang jelas, kontekstual, dan memicu multi-indra. Pembelajaran harus dirancang dengan tahapan: stimulasi visual & diskusi lisan, penyusunan kerangka bersama, penulisan mandiri, dan umpan balik. Bagi Sekolah: Dapat mendukung pengembangan teaching kit berbasis flash card untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis. Pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media sederhana seperti ini dapat menjadi program pengembangan profesi guru.

Bagi Peneliti Lanjutan: Dapat mengeksplorasi efektivitas flash card digital (digital flash card) atau menggabungkannya dengan teknologi (misal, augmented reality). Penelitian juga dapat dilakukan dengan desain eksperimen kuasi untuk mengukur efek yang lebih terkontrol, atau meneliti dampaknya pada genre menulis lain seperti narasi atau eksposisi.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian mengenai penerapan media flash card pada pembelajaran menulis karangan deskripsi siswa kelas IV MI Yaspi VII Summersari menghasilkan kesimpulan yang komprehensif. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media flash card memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi. Kesimpulan ini didukung oleh data kuantitatif yang menunjukkan lonjakan nilai rata-rata kelas dari 66 (pra-intervensi) menjadi 82 (pasca-intervensi), yang termasuk dalam kategori BAIK dan telah melampaui KKM sebesar 70. Lebih dari sekadar angka, dampak positif ini termanifestasi dalam beberapa ranah pembelajaran yang saling terkait:

Pertama, pada ranah kognitif dan keterampilan, media flash card berfungsi sebagai perancah visual (visual scaffolding) yang efektif. Media ini secara sistematis meningkatkan kualitas tulisan siswa pada keempat aspek penilaian: Kejelasan Penggambaran Objek: Gambar konkret pada flash card mengarahkan observasi siswa pada detail spesifik, mengubah deskripsi yang samar dan umum menjadi gambaran yang hidup, rinci, dan melibatkan indera. Organisasi Isi: Flash card bertindak sebagai advance organizer yang membantu siswa menyusun ide secara sistematis, dari pengenalan objek umum, penjelasan ciri-ciri khusus, hingga penyampaian kesan, sehingga menghasilkan paragraf yang terstruktur dan logis. Pemilihan Kata (Diksi): Ini merupakan area peningkatan paling tajam. Gambar berfungsi sebagai stimulus yang kuat dalam mengaktifkan jaringan memori semantik siswa (Dual Coding Theory), sehingga memperkaya akses kosakata dan mendorong penggunaan diksi yang lebih variatif, tepat, dan deskriptif.

Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca: Meskipun mengalami peningkatan, aspek ini masih menjadi tantangan dan berada pada level cukup. Hal ini menunjukkan bahwa flash card lebih berdampak langsung pada pembangkitan ide dan kosakata, sementara penguasaan konvensi tata tulis membutuhkan pendekatan latihan yang lebih tersendiri dan eksplisit. Kedua, pada ranah afektif dan motivasi, flash card berhasil mentransformasi suasana pembelajaran. Media yang visual dan interaktif ini meningkatkan minat, antusiasme, dan perhatian siswa. Proses menulis yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan berubah menjadi kegiatan yang menarik dan menantang. Kesuksesan dalam menghasilkan tulisan yang lebih baik kemudian

membangun kepercayaan diri (self-efficacy) dan rasa kepemilikan siswa terhadap karyanya, yang pada gilirannya mendorong partisipasi yang lebih aktif dan berani, misalnya dengan mempresentasikan hasil tulisan di depan kelas. Ketiga, pada ranah pedagogis, penelitian ini menunjukkan bahwa flash card adalah media yang praktis, relevan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir konkret-operasional. Media ini memfasilitasi peralihan yang mulus dari pemikiran berbasis gambar ke ekspresi berbasis kata, menjembatani kesenjangan antara kemampuan aktual dan potensial siswa (*Zone of Proximal Development*). Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan desain eksperimen kuasi atau murni yang melibatkan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas flash card dengan tingkat validitas internal yang lebih tinggi. Dapat juga dieksplorasi dampaknya pada genre menulis lain seperti narasi atau eksposisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, S., Dkk. (2012). Pembelajaran Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Amelia, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Karangan Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.
- Amelia, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Karangan Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45-60.
- 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.
- 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.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aswir, & Misbah, H. (2018). Efektivitas Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD. Photosynthetica, 2(1), 1-13.
- Ausubel, D. P. (1968). Educational Psychology: A Cognitive View. Holt, Rinehart And Winston.
- Bandura, A. (1997). Self-Efficacy: The Exercise Of Control. W.H. Freeman.
- Bryman, A. (2016). Social Research Methods (5th Ed.). Oxford University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th Ed.). Sage Publications.
- Dalman, H. (2016). Keterampilan Menulis. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman, H. (2016). Keterampilan Menulis. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

-
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison Of Convenience Sampling And Purposive Sampling. *American Journal Of Theoretical And Applied Statistics*, 5(1), 1-4.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2018). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). A Meta-Analysis Of Writing Instruction For Adolescent Students. *Journal Of Educational Psychology*, 99(3), 445–476.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). A Meta-Analysis Of Writing Instruction For Adolescent Students. *Journal Of Educational Psychology*, 99(3), 445–476.
- Keller, J. M. (1987). Development And Use Of The ARCS Model Of Instructional Design. *Journal Of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Kusumaningsih, D., Dkk. (2013). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusumaningsih, D., Dkk. (2013). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Ed.). Sage Publications.
- Mustanna, A. C. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pembelajaran Scientific Dengan Media Flash Card. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-15.
- Mustanna, A. C. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pembelajaran Scientific Dengan Media Flash Card. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 112-125.
- Nation, I.S.P. (2001). *Learning Vocabulary In Another Language*. Cambridge University Press.
- Nelson, D. L., Reed, V. S., & Walling, J. R. (1976). Pictorial Superiority Effect. *Journal Of Experimental Psychology: Human Learning And Memory*, 2(5), 523–528.
- Nurrahmi, R., & Indihadi, D. (2020). Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Melalui Tayangan Video. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 117-123.
- Nurrahmi, R., & Indihadi, D. (2020). Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Melalui Tayangan Video. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 117-123.
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory And Practice* (4th Ed.). Sage Publications.
- Saddhono, K., & Slamet, St.Y. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

-
- Saddhono, K., & Slamet, St.Y. (2014). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santrock, J. W. (2011). Child Development (13th Ed.). New York: Mcgraw-Hill.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhartika, D., & Indihadi, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Di Kelas V Sekolah Dasar. Attadib: Journal Of Elementary Education, 5(2), 114-125.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects On Learning. Cognitive Science, 12(2), 257-285.
- Tarigan, H. G. (2013). Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
- Widyanti, F. (2018). Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas VII Mts. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yin, R. K. (2018). Case Study Research And Applications: Design And Methods (6th Ed.). Sage Publications.