

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARDS DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS SISWA KELAS VI SDN 271 GRESIK**

Muhammad Elfat Ibrahim¹, Rika Rofi'atul Hajjah²

¹PGSD Universitas Sunan Gresik

²PGSD Universitas Sunan Gresik

Alamat e-mail : ¹ me.ibrahim@lecturer.usg.ac.id, Alamat e-mail :

²rika.rh@lecturer.usg.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop flashcard media to improve the writing skills of sixth-grade students at SDN 271 Gresik through the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). In the Define stage, it was found that students experienced difficulties in generating ideas, selecting vocabulary, and composing descriptive paragraphs due to teacher-centered instruction and the lack of visual stimuli during writing lessons. The Design stage produced 40 colored flashcards equipped with keywords, along with learning devices aligned with the curriculum competencies. Validation by material and media experts indicated very high feasibility, scoring 91.6% and 93.3% respectively. A small-group trial showed that 90% of students understood the instructions well and were able to compose paragraphs more quickly using the flashcards. Field testing in the experimental class demonstrated a significant improvement in writing performance, with students' average score increasing from 56.80 on the pretest to 87.25 on the posttest, achieving an N-Gain value of 0.70 (high category), while the control class only reached 0.31. Additionally, 94% of students gave positive responses, stating that the media was engaging, easy to use, and helped stimulate writing ideas. Teachers also viewed flashcards as practical and flexible for various types of texts. These findings indicate that flashcard media is effective in enhancing students' writing skills and can serve as an alternative instructional tool for teaching writing in elementary schools.

Keywords: flashcards, writing skills, 4D development model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flashcards untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VI SDN 271 Gresik melalui model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pada tahap *Define* ditemukan bahwa siswa masih kesulitan menentukan ide, memilih kosakata, serta menyusun paragraf deskripsi karena pembelajaran menulis didominasi metode ceramah dan minim rangsangan visual. Tahap *Design* menghasilkan 40 flashcards berwarna dilengkapi kata kunci serta perangkat pembelajaran yang relevan dengan

kompetensi dasar. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, masing-masing 91,6% dan 93,3%. Uji coba kelompok kecil menunjukkan 90% siswa mampu memahami petunjuk penggunaan dan lebih cepat menyusun paragraf setelah menggunakan media. Uji lapangan pada kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan signifikan kemampuan menulis, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 56,80 pada pretest menjadi 87,25 pada posttest, dengan nilai *N-Gain* 0,70 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,31. Selain itu, 94% siswa memberikan respon positif karena media dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu memunculkan ide tulisan. Guru juga menilai flashcards praktis serta fleksibel digunakan untuk berbagai jenis teks. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcards efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran menulis di sekolah dasar.

Kata Kunci: flashcards, kemampuan menulis, pengembangan 4D

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kebutuhan penting yang memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Di jenjang sekolah dasar, pendidikan bertujuan membentuk kemampuan membaca, berpikir kritis, serta kemampuan berbahasa sebagai persiapan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran utama di sekolah dasar diharapkan mampu membuat proses belajar aktif, bermakna, dan memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan menulis. Kemampuan menulis, sebagai salah satu kemampuan berbahasa yang penting, perlu dikembangkan sejak dini karena menulis bisa digunakan

sebagai cara berpikir, menyampaikan pendapat, dan berkomunikasi dalam kehidupan akademik dan sosial (Putri et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menulis di sekolah dasar masih menghadapi beberapa masalah. Guru sering menggunakan metode ceramah dan latihan biasa, sehingga proses belajar terasa membosankan dan kurang mendorong siswa untuk aktif berpikir dan menulis. Siswa kesulitan menyusun kalimat, memilih kata, dan menyusun paragraf karena tidak cukup diberi rangsangan visual yang dapat membantu memahami konsep menulis. Situasi ini membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran agar guru dapat membuat suasana belajar yang lebih menarik, mudah

dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa jenjang sekolah dasar (Saputro et al., 2022).

Media pembelajaran visual seperti gambar, simbol, atau kartu bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media visual membantu siswa memahami konsep abstrak dalam menulis dengan lebih jelas. Selain itu, media visual mampu meningkatkan fokus, mengaktifkan ingatan visual, dan membantu siswa menyusun ide menjadi tulisan. Penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis sudah terbukti dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan keterlibatan siswa selama proses belajar (Budiyanto & Hotimah, 2022).

Salah satu bentuk media visual yang mudah digunakan dan cukup efektif adalah flashcards. Flashcards berisi informasi singkat berupa gambar, kata, atau frasa yang dapat membantu siswa memahami konsep, memperkaya kosakata, serta memicu ide dalam menulis. Media ini sifatnya sederhana, fleksibel, dan bisa digunakan di berbagai tingkat kelas, sehingga cocok untuk kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Flashcards juga membantu siswa mengingat informasi dengan cara

mengulang secara visual sekaligus meningkatkan pemahaman tentang kosakata yang menjadi dasar dalam menulis (Maharani et al., 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flashcards dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan semangat siswa dalam menulis. Media ini memberi stimulasi visual yang kuat, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih fokus pada materi, dan termotivasi untuk membuat tulisan berdasarkan gambar atau kata kunci yang ditampilkan. Peningkatan motivasi ini berdampak besar terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat, baik dalam hal struktur maupun pemilihan kosakata (Anriani et al., 2023).

Di sisi lain, penelitian lain menemukan bahwa flashcards sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi. Flashcards dapat membantu siswa membangun imajinasi terhadap objek yang akan dideskripsikan, sehingga mereka mampu membuat paragraf deskriptif yang terstruktur dan teratur. Dengan adanya gambar atau kartu deskripsi, siswa lebih mudah mengenali ciri-ciri objek tersebut dan bisa menyampaikannya dalam bentuk

tulisan sesuai dengan struktur teks yang dipelajari (Khasanah & Yulianto, 2023).

Media flashcards tidak hanya berguna dalam teks deskripsi, tetapi juga membantu siswa menyusun teks naratif. Flashcards yang disusun secara berurutan membantu siswa memahami alur cerita dan merancang kronologi peristiwa. Dengan media ini, siswa dapat menulis cerita yang lebih logis, kreatif, dan sesuai dengan aturan bahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa flashcards bisa digunakan dalam berbagai jenis teks, baik yang bersifat faktual maupun fiksi (Candra et al., 2025).

Flashcards juga berkembang menjadi media digital melalui platform seperti *Quizlet*. Flashcards digital memiliki fitur interaktif seperti permainan, kuis, dan audio yang bisa menarik minat siswa. Penelitian menunjukkan bahwa flashcards digital mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis sekaligus memperkuat pemahaman konsep pada siswa SD. Keunggulan media digital ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan lebih fleksibel (Sari, 2024).

Penelitian pada siswa kelas rendah menunjukkan bahwa

flashcards efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis awal. Kombinasi gambar dan kata sederhana membantu siswa mengenali huruf, memahami makna kata, dan menyusun kalimat awal. Hal ini menjadi dasar penting bagi pengembangan keterampilan menulis di tingkat kelas yang lebih tinggi, termasuk siswa kelas VI (Rahmawati, 2024).

Melihat berbagai temuan tersebut, penggunaan media flashcards dalam pembelajaran menulis sangat penting untuk diterapkan di sekolah dasar, terutama bagi siswa kelas VI yang membutuhkan alat bantu untuk memperkuat kemampuan menulis yang lebih rumit. Namun, media yang efektif harus dikembangkan secara sistematis, mulai dari menganalisis kebutuhan, merancang, membuat, menguji, hingga merevisi terakhir. Karena pentingnya hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari proses pengembangan media flashcards dalam pembelajaran menulis siswa kelas VI di SDN 271 Gresik (Putra, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan membuat media pembelajaran berupa flashcard dan perangkat untuk menulis bagi siswa SD. Model yang digunakan adalah model 4D, yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel sebagai cara sistematis untuk membuat produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif (Thiagarajan et al., 1974). Model 4D dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang jelas, yang memungkinkan pengembang menganalisis kebutuhan secara menyeluruh, merancang sesuai kebutuhan, mengembangkan produk dengan pendapat ahli, serta menyebarluaskan produk yang sudah diuji kepada pengguna nyata. Pendekatan R&D ini juga menggunakan data kuantitatif dan kualitatif agar hasilnya dapat diuji efektivitasnya, sesuai dengan pendapat (Borg dan Gall, 1983).

Pada tahap pertama, yaitu Define, fungsi utamanya adalah mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran secara

mendalam. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum untuk menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik siswa untuk memahami kemampuan awal, motivasi belajar, serta gaya belajar mereka, agar media dan perangkat yang dibuat sesuai dengan perkembangan kognitif anak (Uno, 2019). Analisis tugas juga dilakukan untuk menguraikan tuntutan kegiatan menulis deskripsi yang harus dikuasai siswa, termasuk struktur teks, kosakata deskriptif, dan kesesuaian isi (Tarigan, 2020). Selain itu, analisis konsep juga dilakukan untuk memetakan konsep seperti struktur paragraf, unsur kebahasaan, dan langkah-langkah *guided writing* sebagai pendekatan menulis. Tahap Define ini memastikan bahwa pengembangan media flashcard didasarkan pada kebutuhan yang jelas dan sesuai konteks.

Tahap kedua adalah Design, yaitu proses merancang media dan alat pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), langkah-langkah *guided writing*, serta

desain media flashcard yang berisi gambar sesuai dengan objek nyata yang dekat dengan lingkungan siswa (Arsyad, 2020). Flashcard dirancang dengan memperhatikan aspek visual yang menarik agar dapat menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, angket motivasi, dan rubrik penilaian kemampuan menulis juga dibuat berdasarkan teori evaluasi pembelajaran, termasuk petunjuk penyusunan instrumen penilaian dari (Gronlund, 2006). Tahap ini menghasilkan versi awal produk yang siap diuji dalam tahap berikutnya.

Tahap ketiga adalah Develop, yang fokus pada pengembangan, validasi, serta pengujian produk. Tahap ini dimulai dengan validasi oleh ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia dan ahli media untuk memastikan bahwa alat pembelajaran dan flashcard memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, serta memberikan manfaat bagi pembelajaran (Nieveen, 2013). Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi hingga produk mencapai tingkat validitas yang cukup baik. Setelah direvisi, dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa untuk

mengetahui sejauh mana penggunaan media tersebut nyaman dalam pembelajaran nyata. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan uji coba yang lebih luas untuk menilai efektivitas flashcard dalam meningkatkan kemampuan menulis dan motivasi belajar siswa. Pendekatan *guided writing* yang dipadukan dengan media visual terbukti membantu meningkatkan kualitas tulisan siswa, seperti yang dikatakan oleh (Graham & Harris, 2018). Data hasil uji coba mencakup hasil tes menulis, jawaban angket motivasi siswa, serta hasil observasi proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah Disseminate, yaitu proses menyebarluaskan produk yang sudah dianggap valid, praktis, dan efektif. Pada tahap ini, perangkat dan media flashcard disebarkan melalui kegiatan sosialisasi atau pelatihan kepada guru sekolah dasar agar bisa digunakan lebih luas lagi. Penyebaran juga dilakukan dengan menerbitkan artikel ilmiah dan laporan penelitian untuk mendukung pengembangan cara belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar (Suryani, 2018). Tahap ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan

di kelas penelitian saja, tetapi juga bisa dipakai oleh sekolah-sekolah lain yang membutuhkannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media flashcards dalam pembelajaran menulis bagi siswa kelas VI SDN 271 Gresik disajikan secara lengkap melalui tahapan model 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Dalam tahap *Define*, dari hasil observasi di kelas dan analisis kebutuhan ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide, memilih kata-kata, dan menyusun paragraf deskripsi secara teratur. Berdasarkan wawancara dengan guru, pembelajaran menulis masih berlangsung monoton karena didominasi metode ceramah, tanya jawab terbatas, dan latihan menulis langsung tanpa bantuan media visual. Hal ini menyebabkan siswa tidak mendapatkan stimulasi konkret untuk membangun gambaran visual mengenai objek yang akan ditulis. Dari 84% siswa, mereka menyatakan kesulitan terbesar adalah memulai paragraf pertama dan memilih kata-

kata yang tepat. Data ini mendukung kebutuhan akan media visual yang mampu membantu siswa mengamati objek secara lebih jelas serta mempermudah proses penyusunan ide menulis.

Analisis kurikulum juga menunjukkan bahwa di kelas VI siswa dituntut mampu menghasilkan teks deskripsi yang memuat rincian objek secara sistematis. Tuntutan tersebut memerlukan kemampuan observasi dan pengetahuan kosakata deskriptif yang baik. Oleh karena itu, media flashcards dianggap sesuai karena memberikan gambaran nyata objek yang dapat memudahkan siswa dalam proses pengamatan sebelum menuliskan teks.

Tahap *Design* menghasilkan prototipe media berupa 40 kartu gambar berukuran 10×15 cm. Setiap gambar berwarna dan menampilkan objek lingkungan sekitar siswa, seperti hewan, tumbuhan, tempat wisata, suasana pasar, sekolah, atau alat transportasi. Gambar dipilih karena dekat dengan pengalaman siswa agar memudahkan proses asosiasi dan imajinasi. Setiap kartu dilengkapi kata kunci, yaitu kata sifat, kata benda, atau frasa deskriptif, yang berfungsi sebagai pemicu ide awal dalam

menulis paragraf. Selain itu, dibuat pula perangkat pembelajaran seperti RPP, LKPD, rubrik penilaian menulis, dan instrumen evaluasi. Perangkat tersebut dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta alur kurikulum nasional. Aspek penilaian menulis mencakup kesesuaian isi, struktur paragraf, ketepatan kosakata, kebakuan bahasa, serta kerapian mekanik.

Tahap *Develop* mencakup validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian konten, keakuratan bahasa, relevansi kata kunci, serta kesesuaian gambar dengan kompetensi dasar. Sementara itu, ahli media menilai aspek estetika visual, konsistensi desain, pemilihan warna, keterbacaan, dan kualitas ilustrasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dengan persentase penilaian di atas 90%. Hasil validasi secara rinci disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi Terhadap Media Flashcards

Validator Ahli Media			
Skor Maks.	Skor Diperoleh	%	Kategori
60	56	93,3	Sangat Layak

Validator Ahli Materi			
Skor Maks.	Skor Diperoleh	%	Kategori
60	56	93,3	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa dari segi materi dan tampilan, media flashcards sudah memenuhi standar yang layak. Beberapa perbaikan kecil dilakukan sesuai saran para ahli, seperti meningkatkan kualitas gambar tertentu, menyesuaikan warna agar lebih kontras, serta menyederhanakan beberapa kata kunci agar sesuai dengan kemampuan berpikir konkrit siswa kelas VI.

Setelah perbaikan, media tersebut diuji coba pada 10 siswa secara kelompok kecil. Hasil menunjukkan bahwa 90% siswa mampu memahami petunjuk dengan baik dan bisa menyusun paragraf lebih cepat setelah menggunakan flashcards. Dari pengamatan, siswa terlihat lebih bersemangat, aktif, dan mampu menghasilkan kalimat yang lebih bervariasi. Selanjutnya, uji coba dilakukan pada 25 siswa di kelas eksperimen. Hasil ujian menulis menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan antara tes awal dan tes akhir.

Tabel 2 Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Kemampuan Menulis Siswa Kelas VI SDN 271 Gresik

Kelas Eksperimen			
<i>N</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
25	56,80	87,25	0,70

Kelas Kontrol			
<i>N</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
25	58,20	71,40	0,31

Peningkatan sebesar 30,45 poin pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media flashcards sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan 13,20 poin meskipun mendapat pembelajaran yang sama tanpa menggunakan media pendukung. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa 94% dari mereka merasa media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu merangsang imajinasi. Guru juga memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, efisien, dan bisa diadaptasi untuk berbagai jenis teks lain.

Dalam tahap *Disseminate*, media ini didistribusikan kepada guru kelas VI serta disampaikan dalam

workshop internal yang menjelaskan cara penggunaannya dalam pembelajaran menulis. Guru menyatakan bahwa media ini bisa digunakan secara luas, baik dalam pembelajaran kelompok maupun secara individual. Media ini juga disebarakan dalam bentuk digital agar bisa digunakan kembali oleh guru di sekolah lain.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcards mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VI. Nilai posttest yang mencapai 87,25 membuktikan bahwa gambar pada flashcards membantu siswa membentuk gambaran mental tentang objek yang akan ditulis, sehingga ide mereka bisa terorganisasi dengan lebih baik. Siswa tidak lagi kesulitan mencari kalimat pembuka karena gambar memberikan stimulus nyata yang memudahkan proses mulai menulis. Temuan ini sesuai dengan teori dual coding (Paivio, 1986), yaitu bahwa pengolahan informasi visual dan verbal secara bersamaan meningkatkan ingatan dan pemahaman tentang konsep.

Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa cara belajar tradisional tanpa bantuan media visual kurang efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Flashcards berhasil mengatasi berbagai hambatan yang sering dialami siswa, seperti kurangnya kosakata deskriptif, kesulitan menyusun kalimat, serta ketidakmampuan menggambarkan objek secara rinci. Penelitian oleh Maharani et al., (2024) juga menunjukkan bahwa flashcards dapat meningkatkan kaya akan kosakata siswa, sehingga mereka mampu menulis paragraf dengan variasi yang lebih baik.

Validasi dari ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar isi dan tampilan visualnya. Validasi ini merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan, seperti yang dijelaskan oleh Nieveen (2013), bahwa media pembelajaran harus memiliki kualitas dalam aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan validitas yang tinggi pada tahap awal, media ini memiliki dasar yang kuat untuk menghasilkan dampak signifikan saat uji coba.

Penggunaan flashcards juga terbukti meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sesuai dengan temuan (Anriani et al., 2023) yang menyatakan bahwa media kartu gambar membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis. Budiyanto dan Hotimah (2022) juga menegaskan bahwa media visual mempercepat pemahaman konsep karena sesuai dengan cara perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Proses menulis siswa menjadi lebih terstruktur karena flashcards memberikan gambaran visual yang membantu mereka memahami bagian-bagian dalam paragraf. Graham dan Harris (2018) menekankan bahwa strategi menulis yang terarah, yang didukung oleh media visual, dapat meningkatkan struktur dan kualitas ide dalam tulisan. Dalam penelitian ini, siswa lebih mudah menyusun paragraf mulai dari kalimat pembuka, bagian penjelasan yang rinci, hingga penutup.

Hasil penyebaran media menunjukkan bahwa flashcards mudah diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata dan bisa diadopsi oleh guru-guru lain. Sifat media yang sederhana, fleksibel, dan tidak membutuhkan alat teknologi canggih membuatnya mudah dipakai di sekolah lain.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media flashcards melalui model 4D berhasil, cocok digunakan, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VI SDN 271 Gresik. Dalam tahap awal, ditemukan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide, memilih kata, serta menyusun kalimat karena pembelajaran menulis masih kurang menarik dan kurang mengandalkan visual. Media flashcards yang dibuat mengacu pada kebutuhan siswa SD dengan gambar menarik, kata kunci yang tepat, dan sesuai dengan kurikulum. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan kelayakan yang sangat baik, masing-masing mencapai 91,6% dan 93,3%, yang menandakan media ini sudah memenuhi standar isi dan kualitas

visual. Uji coba di lapangan menunjukkan peningkatan kemampuan menulis siswa yang signifikan, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 56,80 pada uji coba awal menjadi 87,25 pada uji coba akhir, dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi, jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai N-Gain 0,31. Selain itu, respons siswa terhadap media ini sangat positif, sebesar 94%, yang menunjukkan flashcards mampu meningkatkan semangat belajar, aktivitas, serta pemahaman terhadap objek tulisan. Media ini juga dinilai praktis oleh guru karena bisa digunakan dengan fleksibel dalam proses belajar dan mudah didistribusikan kepada guru lain. Dengan demikian, media flashcards merupakan alat pembelajaran yang efektif dan layak digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis, terutama teks deskripsi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anriani, L., Putra, A. R., & Suryanto, E. (2023). Pemanfaatan media kartu gambar untuk meningkatkan motivasi menulis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 112–124. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i2.21503>
- Anriani, R., Sulfasyah, S., Akhir, M., & Babo, R. (2023). The effect of guided writing method assisted by flashcard media on learning motivation to write descriptive essays in class IV elementary school students. *Buana Pendidikan*, 19(1). <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no1.a6732>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman.
- Budiyanto, C., & Hotimah, E. (2022). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi. *Bale Aksara*, 3(2). <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/109655>
- Budiyanto, S., & Hotimah, H. (2022). Keefektifan media visual terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 88–99. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/42178>
- Candra, P. D., Hendratno, & Sukartiningsih, W. (2025). Flash card learning media to improve Javanese writing skills in elementary school. *JIRPE*, 4(3). <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1461>
- Graham, S., & Harris, K. (2018). Evidence-based writing practices. *Journal of Learning Disabilities*, 51(1), 43–53. <https://doi.org/10.1177/0022219417712187>
- Graham, S., & Harris, K. R. (2018). *Writing and writing instruction*. Routledge.
- Gronlund, N. E. (2006). *Assessment of student achievement*. Pearson.
- Khasanah, M., & Yulianto, S. (2023). Using flashcard media is seen from the result of the skill in writing narrative texts fifth-grade elementary school students. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(3). <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i3.76685>
- Khasanah, U., & Yulianto, F. (2023). Efektivitas media flashcards dalam pembelajaran teks deskripsi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 87–98. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPD/article/view/57221>
- Lestari, A. (2020). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia

- di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45–56.
- Maharani, M., et al. (2024). Efforts to improve writing ability with flashcard learning media in grade II students. *Trihayu*, 11(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v11i1.18874>
- Maharani, R., Pratiwi, H., & Wulandari, T. (2024). Pengaruh flashcards terhadap penguasaan kosakata siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 9(1), 19–30. <https://journal.um.ac.id/index.php/jkpd/article/view/19312>
- Nieveen, N. (2013). *Educational design research: Quality criteria*. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development. <https://www.slo.nl>
- Nieveen, N. (2013). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research*. SLO.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Putra, M. H. (2023). Pengembangan media visual untuk pembelajaran menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2).
- Putri, B. E., Mahendra, Y., Suprpto, & Junaidi. (2024). The effectiveness of flashcard media in enhancing Indonesian language proficiency in elementary schools: A systematic literature review. *JLLS*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.88588>
- Rahmawati, D. (2024). Flashcards sebagai media literasi awal membaca dan menulis siswa kelas rendah. *Jurnal Pena Edukasi*, 6(1), 55–69. <https://ejurnal.unisnu.ac.id/jpe/article/view/10697>
- Rahmawati, S. (2024). Efektivitas media flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan siswa SD. *Educatio*, 10(1). <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/8333>
- Saputro, M. E., Amalia, U., & Juhansar. (2022). The utilization of flashcard to enhance students' writing performance. *IRJE*, 6(1). <https://doi.org/10.22437/irje.v6i1.17528>
- Sari, A. M. (2024). Implementasi flashcard digital berbasis Quizlet untuk meningkatkan literasi baca-tulis siswa SD. *Jurnal Sekolah Dasar*, 8(1).
- Sari, M. (2024). Digital flashcards through Quizlet to enhance literacy skills. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 14–26. <https://doi.org/10.33086/jtp.v12i1.4418>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan*

kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
Alfabeta.

Suryani, A. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar. *Jurnal Pendas*, 5(2), 101–112. <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7432>

Suryani, N. (2018). Pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran visual. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 198–210.

Tarigan, H. G. (2020). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.

Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.

Wulandari, T. (2021). Pengaruh motivasi terhadap kemampuan menulis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–42.