

Research Article

Pengembangan Media Flash Card dalam Penguatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa SMP

Riyan Wik Irawan¹, Farida Nugrahani², Benedictus Sudiyan³

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia¹²³

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

riyanwikirawan85@gmail.com¹, farida.nugrahani1@gmail.com², benysudiyan@gmail.com³

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 12 – 08 – 2023 Diterima: 01 – 09 – 2023 Dipublikasikan: 16 – 10 – 2023	<p><i>This study aims to develop flashcard learning media and determine its feasibility and determine the improvement of students' descriptive text writing skills. This research applies the development research method or R&D (Research and Development) using the Borg & Gall development design through six steps with flashcard products equipped with barcodes. The research subjects were a material expert, a media expert, and a junior high school Indonesian language teacher. Data were collected through a media feasibility questionnaire, observation, interviews, and documentation. Data analysis used quantitative descriptive statistics. The results showed that (1) learning media for writing descriptive texts can be developed through flashcard media; (2) flashcard learning media is very feasible because it gets a 92.7% feasibility assessment from material experts, media experts, and teachers; (3) flashcard learning media improves descriptive text writing skills of junior high school students as evidenced by the increase in the average student score by 9. Students can benefit from using flashcard media produced as a learning tool. This study suggests that teachers who want to educate their students on how to create effective descriptive texts can do so.</i></p> <p>Keywords: Media Flashcard, Learning Writing Skills, Descriptive Text.</p>
Penerbit	ABSTRAK
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran <i>flashcard</i> dan mengetahui kelayakannya serta mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks deskriptif siswa. Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan atau R&D (<i>Reseach and Development</i>) dengan menggunakan rancangan pengembangan Borg & Gall melalui enam langkah dengan produk <i>flashcard</i> yang dilengkapi dengan <i>barcode</i>. Sebagai subjek penelitian adalah seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang guru bahasa Indonesia SMP. Pengumpulan data melalui kuesioner kelayakan media, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran menulis teks deskripsi dapat dikembangkan melalui media <i>flashcard</i>; (2) media pembelajaran</p>

flashcard sangat layak karena mendapatkan penilaian kelayakan 92,7% dari ahli materi, ahli media, dan guru; (3) media pembelajaran *flashcard* meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa Siswa sekolah menengah pertama terbukti dengan naiknya rata-rata nilai siswa sebesar 9. Siswa dapat mengambil manfaat dari penggunaan media *flashcard* yang diproduksi sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar para guru yang ingin mendedukasi siswanya tentang cara membuat teks deskriptif yang efektif dapat melakukannya.

Kata kunci: Media *Flashcard*, Pembelajaran Keterampilan Menulis , Teks Deskriptif

PENDAHULUAN

Menulis sekarang merupakan cara untuk berkreasi dan mengaktualisasikan diri; itu bukan lagi hanya proses pengungkapan ide atau cara berkomunikasi melalui tulisan (Hartono, 2018). Menulis kreatif adalah keterampilan yang dapat membuat kemampuan berbahasa berkembang (Prasticha, 2023). Menulis adalah keterampilan yang tidak hanya membutuhkan kemahiran linguistik tapi juga pemikiran kritis (Nugrahani:2023). Menulis deskripsi menjadi salah satu kemampuan yang dikembangkan oleh siswa. Teks deskriptif adalah teks yang menggambarkan secara lengkap dan jelas kualitas atau sifat-sifat suatu objek, orang, tempat, atau peristiwa (Karyati, 2020). Keraf (2012) menyatakan bahwa deskripsi adalah jenis wacana yang menyajikan suatu hal sehingga seolah-olah berada di depan mata pembaca, seolah-olah mereka dapat melihatnya sendiri.

Batasan paragraf deskripsi berikut diberikan oleh Semi (2013) tulisan yang dimaksudkan untuk mempengaruhi imajinasi atau pendengar dengan memberikan detail atau perincian tentang sesuatu disebut deskripsi. Priyatni (2014) menjelaskan bahwa teks deskripsi adalah teks yang menjelaskan dan memamparkan suatu keadaan atau objek sehingga pembaca seolah-olah mendengar, melihat, atau merasakan apa yang dipaparkan. Teks deskripsi dapat digunakan untuk menjelaskan pengalaman dan pengamatan seperti bentuk, suara, rasa, atau gerakan. Teks jenis ini memiliki tujuan sosial untuk memberi dan menggambarkan sesuatu, Selain itu, Mahsun (2014) menjelaskan bahwa teks jenis ini mempunyai tujuan sosial yaitu menyediakan dan mendeskripsikan objek atau benda secara individu sesuai dengan ciri-ciri fisiknya. Atmazaki (2015) mengatakan deskriptif adalah gaya penulisan yang menggambarkan suatu objek (tempat, benda dan orang) seolah-olah pembaca mengamati, mendengarkan, merasakan, merasakan atau melihat segala sesuatu yang dijelaskan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pada umumnya siswa kesulitan untuk menulis materi deskriptif. Diketahui tidak hanya siswa sekolah dasar saja, siswa sekolah menengah atas juga banyak yang masih kesulitan mengembangkan gagasan pokok dalam kegiatan menulis (Tarigan, 2015). Beberapa faktor, baik internal maupun eksternal, berkontribusi pada kurangnya kemampuan menulis teks deskripsi siswa (Hartono, 2018). Faktor internal siswa masih mengalami banyak kesulitan dalam membuat ide pokok paragraf, terutama dalam menulis karangan deskripsi (Jayanti, 2020). Faktor eksternal adalah guru tidak menggunakan alat yang dapat membantu siswa memahami apa yang harus ditulis (Hartono, 2018). Menurut Simanjuntak (2019), masalah belajar diklasifikasikan berdasarkan tingkat keparahannya; ada yang berat, ada pula yang ringan. Setiap siswa memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, peran instruktur sebagai pendidik dan pengajar adalah untuk memberikan jawaban sehingga hambatan belajar siswa dapat dikuasai dengan tepat.

Pembelajaran menulis tidak hanya bergantung pada kurikulum atau lembaga, guru atau pendidik juga harus memiliki kemampuan untuk membuat kelas menjadi lebih menarik dan bermanfaat (Purbania, B, 2020). Salah satu pendekatan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam membuat teks deskripsi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konten pembelajaran dan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yuliana, 2020). Media yang digunakan harus membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku dan mudah dipahami (Putri, 2020). Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau diucapkan dan dapat berhasil digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempengaruhi keefektifan proses belajar mengajar (Unang, W, 2018).

Flashcards adalah jenis alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa sekolah menengah pertama mengembangkan kemampuan mereka dalam menulis teks deskriptif. *Flashcard* adalah alat pembelajaran yang berbentuk kartu kecil bergambar yang memiliki foto, simbol, atau gambar ditempelkan di sisi depan, dan keterangan berupa kata atau kalimat di sisi belakangnya (Angreany, 2017). Media visual dua dimensi yang ditempatkan di atas bidang yang tidak transparan disebut gambar (Alwi, 2017).

Penelitian tentang pengembangan media belajar *flashcard* pada siswa SMP sudah banyak dilakukan. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rendy Wijayanto dan Sutriyono (2018), yang mengkaji pembuatan sumber belajar materi untuk siswa SMP kelas VIII mengenai kartu flash Pythagoras. Penelitian ini menggunakan paradigma ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai metodologi penelitian dan pengembangan. Penggunaan *flashcard* untuk belajar matematika valid, berguna, dan efisien dengan tingkat validitas, kegunaan, hasil belajar, dan respon siswa yang baik ditunjukkan sebagai hasil penelitian. Penelitian ini memberikan kebaruan dalam penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa. Dalam konteks ini, *flashcard* tidak hanya digunakan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.

Pembuatan *flashcard* untuk siswa kelas VIII SMP yang menampilkan parodi fisikawan dan teorinya pada mata pelajaran fisika dibahas dalam penelitian (Putri & Kristiana, 2022). Temuan penelitian ini menunjukkan validitas, penerapan, efektivitas, hasil belajar, dan reaksi siswa terhadap kartu flash dalam pembelajaran fisika. Kartu kecil yang disebut *flashcard* berisi gambar, tulisan, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau penunjuk bagi siswa tentang subjek yang terkait dengan gambar tersebut. Agar sesuai dengan ukuran kelas saat ini, *flashcard* dapat dimodifikasi dari ukuran standarnya yaitu 8 x 12 cm. Salah satu alat pengajaran yang paling berguna dan efisien adalah penggunaan *flashcard* untuk membantu siswa mengingat, mempraktikkan, atau menguji pemahaman mereka tentang suatu subjek atau ide.

Flashcard memberikan informasi visual kepada siswa tentang subjek deskripsi. Memori dan imajinasi siswa tentang suatu objek dapat ditingkatkan dengan stimulasi visual. Kedua, *flashcard* memberikan gambaran singkat kepada siswa tentang ciri-ciri atau atribut dari benda yang dideskripsikan. Siswa memilih bahasa yang sesuai dan relevan untuk menulis prosa deskriptif dengan bantuan informasi yang ringkas. Ketiga, Siswa menggunakan *flashcard* untuk berlatih menulis teks deskriptif secara teratur dengan banyak variasi objek. Latihan menulis yang dilakukan secara berulang-ulang dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menyusun pikiran dan materi serta menciptakan bahasa yang menarik.

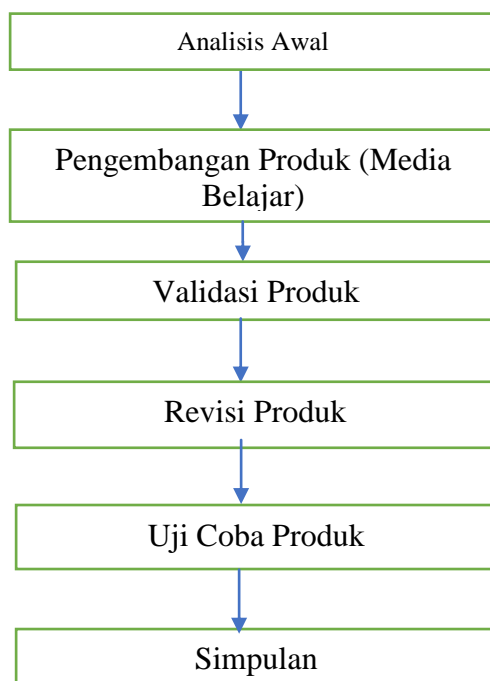
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flashcard* dan mengevaluasi kelayakannya, serta untuk memahami bagaimana media ini dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa. Signifikansi dari penelitian ini terletak pada potensinya untuk memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran menulis teks

deskriptif. Dengan menggunakan flashcard yang dilengkapi dengan barcode sebagai media pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis teks deskriptif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi para guru dan pendidik yang berusaha meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa di sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan rancangan pengembangan Borg & Gall melalui enam langkah dengan produk *flashcard* yang dilengkapi dengan *barcode*. Penelitian pengembangan ini mengikuti model Borg dan Gall. Sugiyono (2016, 407) menetapkan metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Metode penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau program yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah praktis di lapangan (Nugrahani et al., 2021). Prosedur pengembangan *flashcard* pada penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan Borg & Gall (2003) dengan modifikasi dari Sugiyono (2019). Metode penelitian pengembangan ini melibatkan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk atau program yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Borg dan Gall (dikutip oleh Sugiono, 2019), suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan adalah penelitian pengembangan. Dengan demikian penelitian ini memiliki empat karakteristik utama yaitu (1) Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi pustaka, (2) mengembangkan produk didasarkan pada temuan penelitian tersebut, (3) uji lapangan dalam setting senyatanya dimana produk tersebut nantinya digunakan, dan (4) merevisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap pada uji lapangan. Penelitian pengembangan ini direncanakan dilaksanakan dalam enam tahap meliputi tahap (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) validasi, (5) revisi, dan (6) uji produk terbatas.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir (Sumber: Borg dan Gall, 2003)

Analisis data kevalidan dan kelayakan produk dilakukan untuk memastikan apakah suatu produk layak atau tidak. Tahap validator melakukan uji validitas, dan pengguna produk dilakukan setelah pengembangan draf produk selesai. Pengguna, pendidik, ahli materi, dan ahli media berperan sebagai validator. Validator ahli materi yang dipilih adalah seorang dosen dan juga direktur pascasarjana di sebuah Universitas, ahli media yang dipilih oleh peneliti adalah seorang dosen dan dekan fakultas keguruan ilmu pendidikan dan uji coba produk oleh seorang guru Bahasa Indonesia. Produk yang dievaluasi oleh validator yang berkualifikasi yaitu media *flashcard* yang telah dibuat. Pengguna dapat mengevaluasi produk dengan menentukan apakah *flashcard* memenuhi harapan dan kriteria mereka atau tidak.

Tabel 1. Tingkat Validitas dan Kriteria Revisi Produk

Persentase	Kriteria Validasi
76-100	Sangat Valid/sangat layak (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid/cukup layak (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid/kurang layak (perlu revisi)
0-39	Tidak valid/sangat tidak layak (perlu revisi)

Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk menghitung nilai-nilai variabel yang diukur oleh instrumen sehingga dapat dilaporkan dalam bentuk angka.

Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat baik
2	Skor 3	Baik
3	Skor 2	Tidak baik
4	Skor 1	Sangat tidak baik

Analisis efektivitas produk dilakukan untuk menentukan produk pengembangan media belajar *flashcard* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dikategorikan efektif atau tidak. Media belajar *flashcard* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dikategorikan efektif jika memenuhi indikator yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan telah dipenuhi secara rata-rata oleh para siswa, dengan nilai sekitar 70. Metode untuk mengetahui rata-rata hasil belajar.

$$HB = \frac{\sum NS}{S}$$

Keterangan:

HB : Rata-rata hasil belajar siswa

NS : Nilai Siswa

S : Jumlah Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi berupa *flashcard*. Beberapa keunggulan yang dimiliki Media ini, antara lain: (1) media ini berbentuk cetak ada gambar objek yang akan dideskripsikan di bagian depan yang menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa dapat berinteraksi dengan media ini secara aktif dan menyenangkan. Siswa dapat memilih gambar yang ingin mereka deskripsikan, mengamati detailnya, dan mencari informasi tambahan dengan menggunakan barcode scanner. Siswa juga dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam menggunakan media ini; (2) media ini dilengkapi dengan barcode bisa diakses dengan smartphone yang sudah dimiliki oleh banyak siswa. Dengan menggunakan aplikasi barcode scanner, siswa dapat mengakses informasi tambahan yang terkait dengan gambar yang ada di *flashcard*,

seperti definisi, contoh kalimat, video, atau audio. Hal ini dapat memperkaya pengetahuan siswa tentang objek yang dideskripsikan dan membantu mereka menulis teks deskriptif dengan lebih baik; (3) di bagian belakang media diberikan petunjuk penggunaan kartu *flashcard* dalam menyusun teks deskripsi yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Siswa tidak hanya meniru atau menghafal informasi yang ada di *flashcard*, tetapi juga harus mampu menyusun teks deskriptif sendiri dengan menggunakan kata-kata yang tepat, struktur kalimat yang baku, dan ejaan yang benar. Siswa juga harus mampu menyajikan teks deskriptif mereka dengan cara yang menarik dan informatif.

Pengembangan media yang telah dilakukan ada uji validitas produk yang dikembangkan melalui tahapan sebagai berikut. Tahap Pertama adalah mengumpulkan fakta dan statistic, pengumpulan data melalui studi literatur untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk. menetapkan mata pelajaran/materi yang akan dikembangkan, selanjutnya melakukan penelitian pendahuluan menganalisis capaian pembelajaran lalu membuat alur tujuan pembelajaran untuk memperoleh data kebutuhan. Berdasarkan fakta-fakta pada langkah tersebut maka media *flashcard* dikembangkan dengan harapan media *flashcard* dapat memudahkan siswa memahami gambar atau fenomena yang dituangkan dalam gambar tersebut. Tahap kedua adalah perencanaan pembuatan media. Dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis siswa untuk teks deskriptif, bahan referensi dicari yang berkaitan dengan media *flashcard*. mencari kajian yang disesuaikan analisis kebutuhan tentang capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, merencanakan isi dari media *flashcard* dan perancangan desain pada media *flashcard* dengan menggunakan *media online Canva*.

Setelah melakukan serangkaian proses dalam penyusunan media *flashcard* ini, maka media dapat dicetak sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan.



Gambar 2. Hasil produk awal dari media *flashcard* .

Tahap validasi dilakukan guna mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi terhadap produk ini dilakukan oleh tiga validator. Pada validasi Ahli Media, beliu memberikan informasi serta evaluasi dan memberikan saran

terhadap hasil media *flashcard* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validator bagian ahli media dilakukan oleh seorang Dosen yang juga sebagai dekan FKIP berpendidikan doktor yang menguasai media serta pembelajaran khususnya media *flashcard*. Ahli media pada kegiatan validasi dengan cara menilai angket tentang desain dan komponen-komponen media yang dikembangkan. Hasil dari ahli media merupakan data yang terkait dengan tampilan media *Flashcard* yang dikembangkan. Pada validasi oleh ahli media, data terkumpul dari validator berupa presentase dari aspek desain pewarnaan, kemudahan penggunaan, dan visual dan grafis.

Validasi Ahli Materi dilakukan oleh seorang Dosen berpendidikan doktor yang menguasai materi serta pembelajaran khususnya menulis teks deskriptif. Dosen senior tersebut mengajar di Pasca Sarjana sehingga akan memahami kurang lebihnya media dalam pembelajaran yang dilakukan. Validasi ahli materi dilakukan dengan menilai angket tentang materi yang disajikan dalam media belajar *flashcard*. Pada validasi ahli materi, data terkumpul dari validator berupa presentase dari 3 aspek penilaian yaitu Aspek penyajian isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian bahasa.

Validasi pengguna dilakukan dengan mengujicobakan produk berupa media *flashcard* dalam pembelajaran di dalam kelas. Pengguna yang dimaksud adalah siswa yang berada dalam kelas tempat penelitian dilakukan yaitu siswa kelas VII A SMP. Lihat tabel 4.

Tabel 4. Hasil Akhir Uji Validitas Produk

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Kelayakan dari Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Kelayakan dari Ahli Media	91%	Sangat Layak
Kelayakan dari Uji Coba Produk	94%	Sangat Layak

Keterangan

Persentase tingkat pencapaian penilaian kelayakan

76% - 100% (A/Sangat Layak)

51%-75% (B/Layak)

25%-50% (C/Kurang layak)

0%-25% (D/Tidak Layak)

Langkah kelima yaitu melakukan revisi produk dilakukan pada tahap revisi produk untuk memperbaiki beberapa kekurangan atau hal yang belum layak yang terdapat pada produk yang baru dikembangkan. Selain itu, validator materi dan validator media telah melakukan beberapa penyesuaian. Ahli materi memberikan catatan sebagai koreksi dari media *flashcard* yang dikembangkan ini. Pertama pada materi belum memanfaatkan kalimat efektif secara menyeluruh. Kedua penggunaan atau penerapan PUEBI perlu dicermati kembali. Ketiga materi dibatasi, jangan sampai mengarah ke naratif Keempat jika dimungkinkan siswa diperbolehkan menggunakan deskripsi dengan menggunakan referensi lain. Kelima kata disesuaikan. Masukan atau koreksi dari ahli media adalah pertama sebaiknya gambar yang dipilih adalah gambar portrait. Kedua barcode dibuat bergambar atau per kartu. Ketiga pilih kertas yang sesuai dan awet.

Tahap keenam dan terakhir dari penelitian ini adalah uji coba produk. Materi yang telah diperbarui disajikan kepada audiens target, yaitu guru, dan kemudian meminta umpan balik dan penyesuaian tentang materi *flashcard* melalui survei atau kuesioner yang dirancang sebagai tinjauan produk. Media *flashcard* sangat praktis digunakan untuk mengedukasi anak usia dini pada materi pengenalan warna, sesuai dengan hasil kuesioner yang diberikan kepada validator dan reaksi subjek uji coba dalam menggunakan produk tersebut.



Gambar 3. Media *flashcard* setelah uji ahli.

Melalui media yang dikembangkan diketahui bahwa uji coba yang dilakukan pada 30 siswa menunjukkan setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* rata-rata nilai siswa meningkat dari yang awalnya 74,9 menjadi 83,9. Dari rata-rata nilai siswa di atas menunjukkan bahwa media *flashcard* meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan media belajar *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa sesuai dengan penemuan dari penelitian Lailusmi (2022) menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran *flashcard* disebabkan oleh kemampuan media tersebut dalam menarik perhatian dan memacu minat belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian penulis yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dilengkapi dengan barcode meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa, juga didukung penelitian Istiqomah (2015) yang menunjukkan hasil bahwa media *flashcard* bermanfaat untuk mengajarkan kemampuan berbicara. Efektivitas dalam penggunaan media *flashcard* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 1 Palangga mendukung temuan penelitian penulis yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dilengkapi dengan barcode meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa; juga didukung penelitian Kurniawati (2017) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dalam pelajaran sains tentang bagaimana tumbuhan beradaptasi dengan lingkungannya.

Hasil penelitian meningkatkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flashcard* mendukung temuan penelitian penulis yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dilengkapi dengan barcode sangat layak digunakan dalam keterampilan menulis teks deskriptif. Tersirat hasil belajar dan motivasi

siswa dalam menulis teks deskriptif dengan media *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini meningkat, karena media ini dapat menarik perhatian, memacu minat, dan merangsang pikiran, perasaan, dan kapasitas kognitif siswa.

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang guru bahasa Indonesia SMP sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke konteks yang lebih luas atau berbeda. Kedua, aspek kebaruan pada media *flashcard* yang dikembangkan hanya sebatas ditambah barcode untuk mengakses materi. Namun demikian, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dari teknologi *flashcard*. Misalnya, ada kemungkinan untuk mengintegrasikan *augmented reality* ke dalam *flashcard* untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Implikasi dari pengembangan ini bisa sangat signifikan, karena dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dari perspektif teoritis, penelitian ini juga memberikan kontribusi penting. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa. Ini mendukung teori pembelajaran visual dan menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran menulis teks deskripsi dikembangkan melalui media *flashcard*. media *flashcard* menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar; (2) Penilaian kelayakan media dilakukan oleh seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang guru bahasa Indonesia SMP dengan menggunakan alat bantu berupa kuesioner kelayakan media. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dilengkapi dengan barcode sangat layak digunakan dalam keterampilan menulis teks deskriptif karena mendapatkan rata-rata penilaian kelayakan 92,7%. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang tinggi dari penilaian ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia SMP, yaitu masing-masing sebesar 93%, 91%, dan 94%; (3) media pembelajaran *flashcard* meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa Siswa sekolah menengah pertama terbukti dengan naiknya rata-rata nilai siswa sebesar 9 dari nilai maksimal 100.

Penelitian juga menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah pertama dapat mengambil manfaat dari penggunaan media *flashcard* yang diproduksi sebagai alat pembelajaran. Sebagai saran atau rekomendasi, penelitian ini menyarankan agar para guru yang ingin mengedukasi siswanya tentang cara membuat teks deskriptif yang efektif dapat menggunakan media *flashcard* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis teks deskriptif dengan lebih baik.

Berdasarkan keterbatasan yang telah diidentifikasi, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek penelitian dari berbagai latar belakang, menggunakan metode analisis data yang lebih komprehensif, melakukan evaluasi jangka panjang terhadap penggunaan *flashcard*, mengintegrasikan teknologi *augmented reality* ke dalam *flashcard*, dan mengeksplorasi lebih lanjut implikasi teoritis dari penggunaan media visual dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan bagian dari tesis dengan judul Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII A SMP Islam Al Hadi Mojolaban. Ucapan terimakasih pada Lembaga Universitas Veteran Bangun Nusantara kampus tercinta, validator ahli materi dan ahli media yang memberikan banyak masukan positif dan sekolah SMP Islam Al-Hadi yang telah menyediakan waktu untuk penelitian.

RUJUKAN

- Alwi, Hasan. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Angreany, F. dan S. S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Atmazaki. (2015). *Kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- Borg, & Gall. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. In *Boston: Allyn and Bacon*.
- Darmuki, A., Nugrahani, F., Fathurohman, I., Kanzunudin, M., & Hidayati, N. A. (2023). The Impact Of Inquiry Collaboration Project Based Learning Model On Students' Writing Ability And Critical Thinking. *International Journal of Instruction*, 16(1), 247-266.
- Hartono, B., & Muttaqin. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode AJJI (Amati Jaring-Jaring Ide) Dengan Media Skema Barang Kenangan Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Masehi Psak Ambarawa, Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1)
- Ikhwati. (2015). Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara Pengembangan Media *Flashcard* IPA Terpadu. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 481–486. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3344>
- Jayanti, F., & Fachrurazi, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Metode Discovery dengan Menggunakan Media Gambar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Pontianak. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 329-3391
- Karyati. (2020). Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Deskriptif Melalui Teknik Pembelajaran 'Simpan Pinjam' Pada Peserta Didik Kelas VIII D Semester II SMP Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Orbith: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 16(2), 109–116.
- Keraf, Gorys. (2012). *Komposisi*. Ende Flores: Nusa Indah. Marahimin.
- Lailusmi. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. In *Skripsi*. Universitas Negeri Aceh.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Depok: Raja Grafindo.
- Nainggolan, & Simanjuntak. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Metakognitif Pada Materi Pola Bilangan [Development Of Student Worksheet (LKPD) Based On Metacognitive Approach On Number Pattern Material]. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/rafa.v5i1.1036>
- Nugrahani, F., Widayati, M., & Putritama. (2021). *Pendidikan Karakter Melalui Literasi*

Berbasis Ekranisasi. In UNS Press.

- Prasticha, O. D., Sudiyana, B., & Sukarno, S. (2023). Realisasi Penyajian Teks Bagian Abstrak dalam Artikel Jurnal Ilmiah Sinta. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa & Sastra*, 8(1).
- Priyatni, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purbania, B., Rohmadi, M., & Setiawan, B. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
- Putri, & Kristina. (2022). Perancangan *flashcard* karikatur fisikawan sebagai media pembelajaran siswa SMP. *Jurnal Barik*, 3(3).
- Putri, A., Oktaviani, C., & Sumardani, D. (2020). Pengembangan Buku Bhineka Nuswapada Model Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Legenda Indonesia. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*.
- Istiqomah, U. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penggunaan Media Flash Card Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi I Dukuh Banyudono Boyolali Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <https://eprints.ums.ac.id/36261/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>.
- Semi, Athar. (2013). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, Hendri Guntur. (2008). *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Edisi Revisi) Bandung: Angkasa.
- Unang, W. (2018). Media Pendidikan dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 47–66. <https://doi.org/10.30868/EI.V7I01.222>
- Wijayanto. (2018). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*.
- Yuliana, W. P., Utami, & Larasati. (2020). Penerapan Metode Picture And Picture Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 41-47.