

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA SISWA KELAS IX SMP**

**Husina Humaira<sup>1</sup>, Sujinah<sup>2</sup>**  
Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>  
e-mail: [husinahumaira50@gmail.com](mailto:husinahumaira50@gmail.com)

Diterima: 4/1/2026; Direvisi: 8/1/2026; Diterbitkan: 20/1/2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP IT Zurriyatul Qurani Almaarif Kota Lhokseumawe yang selama ini dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif serta rendahnya motivasi menulis. Penelitian ini memfokuskan upaya pada penguatan keterampilan menulis cerpen melalui pemanfaatan kartu bergambar sebagai sarana visual yang menunjang kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, serta melibatkan 23 siswa sebagai subjek penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar serta evaluasi terhadap tulisan siswa, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media kartu bergambar secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 71,22% pada siklus I menjadi 86,65% pada siklus II. Di samping meningkatnya capaian akademik, siswa juga menunjukkan kemajuan yang positif dalam tingkat keterlibatan, fokus, dan semangat selama proses penulisan berlangsung. Hasil ini menegaskan bahwa kartu bergambar tidak sekadar menjadi media visual pendukung, tetapi juga berperan sebagai pemicu yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penggunaan kartu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** *Kemampuan Menulis, Media Kartu Bergambar, Cerpen*

### **ABSTRACT**

This study was conducted to address the low level of short story writing skills among ninth-grade students at SMP IT Zurriyatul Qurani Almaarif, Lhokseumawe, which has been influenced by the limited use of varied instructional media and students' low motivation to write. The research focuses on strengthening students' short story writing ability through the use of picture cards as visual learning aids. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages, involving 23 students as research participants. Data were collected through classroom observations and assessments of students' written work, which were then analyzed using both quantitative and qualitative approaches. The findings indicate that the use of picture cards significantly improved students' short story writing skills, as reflected in the increase in the average score from 71.22% in Cycle I to 86.65% in Cycle II. In addition to academic improvement, students also demonstrated positive growth in terms of engagement, focus, and enthusiasm during the writing process. These results suggest that picture cards function not only as visual supports but also as effective stimuli that foster students' creativity and involvement.

Therefore, picture cards can be considered an effective alternative instructional strategy for enhancing short story writing skills at the junior secondary school level.

**Keywords:** *Writing Skills, Picture Card Media, Short Stories*

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kepribadian, kecakapan intelektual, dan daya kreatif peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi berbagai tantangan akademik maupun sosial. Dalam praktik pembelajaran di sekolah, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan dan pemaknaan. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kecermatan guru dalam memilih strategi, metode, dan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik (Adeninawaty et al., 2018). Oleh sebab itu, upaya menghadirkan inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendasar guna meningkatkan kualitas proses dan capaian belajar siswa.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memegang peranan penting, khususnya dalam kegiatan menulis cerpen sebagai wadah ekspresi kreatif siswa. Aktivitas menulis cerpen menuntut kemampuan mengembangkan gagasan, merancang alur, membangun karakter, serta menyusun peristiwa secara runtut dan logis. Namun, keterampilan ini tidak selalu berkembang secara optimal apabila pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional dan minim rangsangan imajinatif. Waruwu (2022) mengungkapkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa SMP cenderung masih rendah sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan beragam.

Idealnya, pembelajaran menulis cerpen mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa. Akan tetapi, kondisi nyata di SMP IT Zurriyatul Qurani Almaarif menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide serta kurang menunjukkan antusiasme ketika diberikan tugas menulis. Situasi ini menandakan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan praktik yang berlangsung di kelas. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Rohman dan Mindaudah (2024) yang menyebutkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kualitas tulisan siswa.

Salah satu alternatif untuk menjembatani permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran visual. Media visual mampu menghadirkan rangsangan konkret yang membantu siswa membangun representasi mental terhadap cerita yang akan dikembangkan. Soelistiowati et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media visual terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa secara signifikan. Temuan ini diperkuat oleh Hong et al. (2023) yang menjelaskan bahwa rangkaian gambar dapat berfungsi sebagai pemicu dalam penulisan cerita dengan membantu penulis mengembangkan karakter, alur, dan keterkaitan antarperistiwa secara lebih terstruktur.

Di antara berbagai bentuk media visual, kartu bergambar merupakan media yang sederhana, praktis, dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Selain itu, kartu gambar juga terbukti efektif dalam mendukung keterampilan berbahasa serta penguasaan konsep kebahasaan siswa (Arsini & Kristiantari, 2022; Widiatmoko et al., 2020). Sarudi (2018) menemukan bahwa penggunaan kartu gambar berseri mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen melalui penguatan imajinasi dan pengorganisasian alur cerita. Temuan ini sejalan dengan Jannah dan Hasmawati (2017) yang menunjukkan bahwa kartu bergambar membantu siswa mengorganisasi gagasan secara lebih sistematis. Suwartini et al. (2022) juga menegaskan bahwa bahan ajar cerpen berbasis visual dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur cerita.

Selain berdampak pada kemampuan menulis, media visual juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Jasiah et al. (2023) melaporkan bahwa penggunaan kartu bergambar mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian Fahrudin et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Sementara itu, Prasetyawati dan Ardi (2020) mengungkapkan bahwa media visual digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas menulis, dan Pontjowulan (2025) membuktikan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Wattpad mampu menjadikan pembelajaran menulis cerpen lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, baik media digital maupun media sederhana seperti kartu bergambar sama-sama memiliki potensi besar dalam mendorong partisipasi aktif siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji peran media visual dalam pembelajaran menulis, masih diperlukan kajian yang secara khusus mengintegrasikan media kartu bergambar dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan pedagogis yang menekankan refleksi dan penguatan kreativitas juga terbukti berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan menulis (Huertas-Abril & Molina, 2025). Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kartu bergambar yang dirancang secara sistematis untuk menstimulasi kreativitas siswa melalui tahapan-tahapan dalam siklus tindakan kelas. Sejalan dengan temuan Kurniawati et al. (2025), pendekatan berbasis konteks dan kreativitas terbukti mampu meningkatkan kualitas tulisan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP IT Zurriyatul Qurani Almaarif melalui penerapan media kartu bergambar secara sistematis dan reflektif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diarahkan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa melalui pemanfaatan media kartu bergambar. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas IX SMP IT Zurriyatul Qurani Almaarif Kota Lhokseumawe pada tahun pelajaran 2025/2026, dengan komposisi 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Fokus penelitian diarahkan pada perbaikan kualitas proses pembelajaran sekaligus peningkatan hasil tulisan cerpen siswa sebagai tolok ukur keberhasilan tindakan. Aspek yang diamati meliputi tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar serta perkembangan kemampuan menulis yang ditunjukkan sepanjang pelaksanaan penelitian.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, menyusun kartu bergambar yang berisi unsur tokoh, latar, dan peristiwa, serta merancang alur kegiatan menulis cerpen. Tahap tindakan dilakukan dengan melibatkan siswa dalam aktivitas menyusun cerpen berdasarkan rangsangan visual dari kartu bergambar melalui diskusi, perancangan alur cerita, dan penulisan draf. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas serta partisipasi siswa diamati secara sistematis, sementara hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki strategi pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas pembelajaran, tes keterampilan menulis cerpen, serta angket untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar. Tes diberikan dalam bentuk tugas menulis cerpen pada awal dan akhir setiap siklus untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa. Data hasil observasi dan angket dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap, minat, dan keterlibatan siswa, sedangkan data tes dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebagai indikator

keberhasilan adalah nilai 75, dan penelitian dinyatakan berhasil apabila sebagian besar siswa mencapai atau melampaui batas tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Bagian hasil ini menyajikan temuan empiris mengenai perubahan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX setelah penerapan media kartu bergambar. Data disusun berdasarkan tahapan penelitian, yaitu pretest, siklus I, dan siklus II, sehingga perkembangan hasil belajar dapat diamati secara berurutan. Selain capaian nilai, hasil penelitian juga memuat data aktivitas belajar dan respon siswa untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Penyajian hasil dilakukan melalui tabel, grafik, dan deskripsi naratif agar pembaca dapat memahami temuan secara lebih jelas.

### Hasil Keterampilan Menulis Cerpen pada Tahap Awal (Pretest)

Untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam menulis cerpen, peneliti terlebih dahulu memberikan tes pendahuluan. Hasil tes ini digunakan sebagai dasar pembandingan terhadap perubahan yang terjadi setelah tindakan pembelajaran diterapkan. Kemampuan awal siswa dalam menulis cerpen secara ringkas disajikan pada Tabel 1. Data ini menunjukkan kondisi nyata keterampilan siswa sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 1. Hasil Pretest Keterampilan Menulis Cerpen**

| Kode             | Nilai        | Keterangan   |
|------------------|--------------|--------------|
| S1               | 65           | Tidak tuntas |
| S2               | 70           | Tidak tuntas |
| S3               | 58           | Tidak tuntas |
| ...              | ...          | ...          |
| S23              | 63           | Tidak tuntas |
| <b>Jumlah</b>    | <b>1460</b>  |              |
| <b>Rata-rata</b> | <b>63,48</b> |              |

Mengacu pada Tabel 1, skor rata-rata siswa masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah. Sebagian besar siswa belum mampu menyusun cerpen secara runtut dan kreatif. Kesulitan yang muncul terutama berkaitan dengan pengembangan ide dan alur cerita. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu mendukung keterampilan menulis cerpen secara optimal.

### Hasil Keterampilan Menulis Cerpen pada Siklus I

Setelah media kartu bergambar diterapkan pada siklus I, penilaian kembali dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa. Penilaian ini bertujuan untuk melihat dampak awal dari penggunaan media dalam pembelajaran menulis cerpen. Rekapitulasi hasil tes siswa

pada siklus I ditampilkan pada Tabel 2. Data ini menunjukkan perbandingan dengan hasil pada tahap pretest.

**Tabel 2. Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus I**

| Kode             | Nilai        | Keterangan   |
|------------------|--------------|--------------|
| S1               | 72           | Tidak tuntas |
| S2               | 76           | Tuntas       |
| S3               | 68           | Tidak tuntas |
| ...              | ...          | ...          |
| S23              | 75           | Tuntas       |
| <b>Jumlah</b>    | <b>1638</b>  |              |
| <b>Rata-rata</b> | <b>71,22</b> |              |

Tabel 2 memperlihatkan adanya kenaikan nilai rata-rata jika dibandingkan dengan hasil pretest. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan turut mengalami peningkatan. Namun demikian, capaian tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran perlu diteruskan dan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

### Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

Selain hasil tes, aktivitas siswa selama pembelajaran juga diamati untuk mengetahui tingkat keterlibatan mereka. Aktivitas ini mencerminkan kualitas proses belajar yang berlangsung di kelas. Data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I ditampilkan dalam Tabel 3. Data ini memberikan gambaran mengenai antusiasme dan ketertiban siswa selama pembelajaran.

**Tabel 3. Aktivitas Siswa pada Siklus I**

| Aspek                     | Persentase (%) | Kategori    |
|---------------------------|----------------|-------------|
| Menjawab salam            | 100,00         | Sangat baik |
| Antusiasme belajar        | 75,00          | Baik        |
| Ketertiban belajar        | 66,67          | Kurang baik |
| Perhatian terhadap materi | 66,67          | Kurang baik |
| <b>Rata-rata</b>          | <b>73,96</b>   | Kurang baik |

Berdasarkan Tabel 3, aktivitas belajar siswa masih berada pada kategori kurang baik. Beberapa siswa belum menunjukkan fokus dan kedisiplinan yang optimal. Namun, media kartu bergambar mulai menarik perhatian siswa. Temuan tersebut digunakan sebagai landasan untuk menyusun perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II.

### Hasil Keterampilan Menulis Cerpen pada Siklus II

Pada siklus II, proses pembelajaran disempurnakan melalui pemberian instruksi yang lebih terarah serta penguatan pemanfaatan media kartu bergambar. Perbaikan ini bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah mengembangkan cerita berdasarkan rangsangan visual. Hasil tes pada siklus II ditampilkan dalam Tabel 4. Data tersebut mencerminkan hasil akhir kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

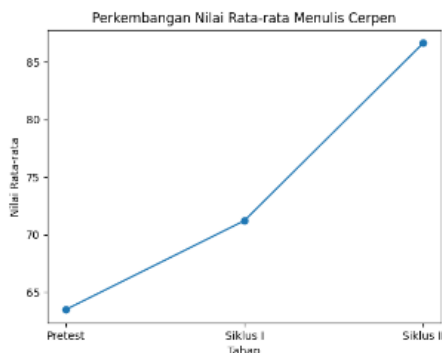
**Tabel 4. Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus II**

| Kode             | Nilai        | Keterangan |
|------------------|--------------|------------|
| S1               | 80           | Tuntas     |
| S2               | 85           | Tuntas     |
| S3               | 83           | Tuntas     |
| ...              | ...          | ...        |
| S23              | 82           | Tuntas     |
| <b>Jumlah</b>    | <b>1993</b>  |            |
| <b>Rata-rata</b> | <b>86,65</b> |            |

Berdasarkan Tabel 4, seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata meningkat secara signifikan dibandingkan tahap sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis cerpen. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Untuk memperjelas kecenderungan peningkatan hasil belajar, nilai rata-rata pretest, siklus I, dan siklus II disajikan dalam satu grafik gabungan. Grafik ini dirujuk sebagai Gambar 1 dan memberikan gambaran visual tentang perubahan nilai dari waktu ke waktu. Penyajian grafik ini membantu memperkuat interpretasi terhadap data tabel. Tren peningkatan dapat diamati secara lebih jelas melalui grafik tersebut.





**Gambar 1. Perkembangan Nilai Rata-rata Menulis Cerpen**

Gambar 1 menunjukkan adanya kenaikan nilai yang konsisten pada setiap tahap penelitian. Kenaikan tertinggi terjadi pada siklus II setelah pembelajaran diperbaiki. Pola ini menunjukkan bahwa strategi yang digunakan semakin efektif. Dengan demikian, grafik ini menguatkan data numerik yang disajikan dalam tabel sebelumnya.

### Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

Untuk mengetahui perubahan aktivitas siswa setelah perbaikan pembelajaran, observasi kembali dilakukan pada siklus II. Hasil pengamatan tersebut dirujuk pada Tabel 5. Data ini menunjukkan sejauh mana peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 5. Aktivitas Siswa pada Siklus II**

| Aspek                     | Persentase (%) | Kategori           |
|---------------------------|----------------|--------------------|
| Menjawab salam            | 100,00         | Sangat baik        |
| Antusiasme belajar        | 100,00         | Sangat baik        |
| Ketertiban belajar        | 83,33          | Baik               |
| Perhatian terhadap materi | 83,33          | Baik               |
| <b>Rata-rata</b>          | <b>91,67</b>   | <b>Sangat baik</b> |

Tabel 5 menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat secara signifikan dibandingkan siklus I. Siswa tampak lebih fokus, tertib, dan antusias. Peningkatan ini sejalan dengan kenaikan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

### Respon Siswa terhadap Media Kartu Bergambar

Selain aspek kognitif dan aktivitas, respon siswa terhadap media kartu bergambar juga dianalisis. Data angket siswa dirujuk pada Tabel 6. Informasi ini memberikan gambaran mengenai sikap dan persepsi siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan.

**Tabel 6. Respon Siswa terhadap Media Kartu Bergambar**

| Aspek                     | Persentase (%) | Kategori    |
|---------------------------|----------------|-------------|
| Media menarik             | 94,56          | Sangat baik |
| Memudahkan menulis cerpen | 93,48          | Sangat baik |
| Meningkatkan motivasi     | 95,65          | Sangat baik |
| <b>Rata-rata</b>          | <b>82,82</b>   | Baik        |

Tabel 6 memperlihatkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media kartu bergambar, yang dinilai mampu membantu pemahaman sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Respon positif ini mendukung hasil tes dan aktivitas belajar. Dengan demikian, media kartu bergambar terbukti efektif baik dari segi hasil maupun sikap belajar siswa.

### Pembahasan

Peningkatan keterampilan menulis cerpen yang diperoleh melalui penerapan media kartu bergambar menunjukkan bahwa rangsangan visual memiliki peran penting dalam mendukung proses kognitif serta kreativitas berbahasa siswa. Kehadiran media visual memungkinkan siswa membangun gambaran konkret sehingga ide-ide cerita dapat dikembangkan secara lebih terarah dan terstruktur. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurdyansyah (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif berfungsi sebagai penghubung antara konsep yang bersifat abstrak dan pemahaman siswa. Selain itu, Hong et al. (2023) menegaskan bahwa rangsangan visual yang disusun secara sistematis dapat membantu penulis dalam mengembangkan hubungan antartokoh, alur, dan peristiwa dalam sebuah cerita.

Ditinjau dari perspektif teori pembelajaran visual, kartu bergambar berfungsi sebagai pemicu imajinasi yang membantu siswa merangkai unsur-unsur cerita secara lebih runtut dan logis. Hal ini memperkuat temuan Chicho dan Zrary (2022) yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan kualitas tulisan karena menyediakan acuan konkret bagi pengembangan gagasan. Dalam penelitian ini, kartu bergambar berperan sebagai *scaffolding* yang membimbing proses menulis sejak tahap perencanaan hingga penyusunan teks akhir. Temuan ini sejalan dengan Suwartini et al. (2022) yang menegaskan bahwa bahan ajar berbasis visual mampu memperkuat struktur dan koherensi tulisan. Selain itu, efektivitas kartu bergambar dalam membantu siswa mengorganisasi ide juga didukung oleh Arsini dan Kristiantari (2022) serta Widiatmoko et al. (2020) yang menunjukkan bahwa kartu gambar dapat memfasilitasi pemahaman bahasa dan keterampilan menulis.

Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan Soelistiowati et al. (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif. Peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa mencerminkan berkembangnya motivasi intrinsik dalam kegiatan menulis. Hal ini sejalan dengan pandangan Mayasari et al. (2021) mengenai peran media visual dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Prasetyawati dan Ardi (2020) juga menunjukkan bahwa rangsangan visual, baik dalam bentuk media sederhana maupun digital, mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas menulis. Temuan tersebut diperkuat oleh Fahrudin et al. (2022) yang membuktikan bahwa



penggunaan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan minat belajar.

Dari sisi proses, peningkatan hasil pada siklus II menegaskan pentingnya refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Güvenç (2018) menekankan bahwa pendekatan berbasis tindakan memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan nyata siswa di kelas. Dalam penelitian ini, penguatan penggunaan media serta pemberian umpan balik yang lebih terarah terbukti berkontribusi pada peningkatan kualitas tulisan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh jenisnya, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diterapkan secara reflektif dan sistematis.

Dari perspektif pembelajaran kreatif, kartu bergambar memberikan kontribusi dalam mengembangkan imajinasi dan kemampuan ekspresif siswa. Amalia et al. (2020) menegaskan bahwa stimulus imajinatif dapat mendorong siswa mengekspresikan gagasan secara lebih bebas dan bermakna. Hal ini sejalan dengan Situmorang et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media berbasis gambar, termasuk fotografi, dapat meningkatkan kualitas karya tulis kreatif. Dalam konteks penelitian ini, kartu bergambar memberikan ruang eksplorasi ide sekaligus membantu siswa menjaga fokus tematis cerita. Temuan ini juga selaras dengan pandangan Huertas-Abril dan Molina (2025) yang menekankan pentingnya pendekatan pedagogis yang mendukung kreativitas dalam pembelajaran menulis.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian ini menguatkan temuan penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi kontekstual bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Selain itu, peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selaras dengan temuan Adenawaty et al. (2018) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil dan motivasi menulis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran menulis yang lebih kreatif, reflektif, dan bermakna, sekaligus memperkaya kajian teoretis tentang peran media visual dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif.

## KESIMPULAN

Penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas IX SMP IT Zurriyatul Qurani Almaarif menunjukkan bahwa inovasi berbasis visual memiliki peran penting dalam mengatasi rendahnya motivasi dan kemampuan menulis siswa. Media ini tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai rangsangan kognitif dan emosional yang membantu siswa merumuskan gagasan, mengembangkan imajinasi, dan mengekspresikannya dalam bentuk tulisan yang lebih terorganisasi. Temuan penelitian ini menguatkan asumsi awal bahwa keterbatasan variasi media pembelajaran berpengaruh terhadap rendahnya kualitas proses dan hasil belajar menulis cerpen. Dengan demikian, media kartu bergambar terbukti mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang diangkat dalam pendahuluan penelitian ini.

Dari sudut pandang pedagogis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis cerpen tidak hanya terlihat pada pencapaian nilai, tetapi juga pada perubahan sikap dan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berani mengekspresikan gagasan, yang menandakan terjadinya pembelajaran bermakna. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran menulis sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang media yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan media kartu

bergambar dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas, motivasi, serta kemampuan berpikir naratif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media visual sebagai alternatif pembelajaran menulis, khususnya pada materi cerpen. Selain itu, hasil penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media kartu bergambar yang lebih variatif, misalnya dengan integrasi teknologi digital atau pengayaan unsur budaya lokal. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas cakupan subjek, jenjang pendidikan, atau mengombinasikan media kartu bergambar dengan model pembelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya memberi manfaat praktis bagi kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga berpotensi menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan pembelajaran menulis yang lebih inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adeninawaty, D., Soe'oed, R., & Ridhani, A. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning strategi think talk write dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar menulis teks ulasan kelas VIII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(2), 75–88. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.11>
- Amalia, N., Sari, N. A. P., & Noviani, R. T. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 48 Jakarta. *Jurnal Metamorfosa*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v8i1.333>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Chicho, K. Z. H., & Zrory, M. O. H. (2022). Using visual media for improving writing skills. *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, 2(4), 23–31. <https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i4.55>
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1378>
- Güvenç, G. (2018). The flipped classroom approach in teaching writing: An action research. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(3), 421–432. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijsser/article/434493>
- Hong, X., Sayeed, A., Mehra, K., Demberg, V., & Schiele, B. (2023). Visual writing prompts: Character-grounded story generation with curated image sequences. *Transactions of the Association for Computational Linguistics*, 11, 565–581. [https://doi.org/10.1162/tacl\\_a\\_00553](https://doi.org/10.1162/tacl_a_00553)
- Huertas-Abril, C. A., & Molina, C. G. (2025). Critical Language Pedagogy to Enhance Secondary Students' Creative Writing Skills in the EFL Classroom. In *Redefining Language Education Through Critical Language Pedagogy* (pp. 197–234). IGI Global Scientific Publishing. <https://www.igi-global.com/chapter/critical-language-pedagogy-to-enhance-secondary-students-creative-writing-skills-in-the-efl-classroom/370638>
- Jannah, M., & Hasmawati. (2017). Penggunaan media kartu bergambar dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 12–17. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2985>

- Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., & Munisah, E. (2023). Media kartu bergambar untuk anak usia dini: apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7149–7157. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>
- Kurniawati, N., Dzarna, D., & Fairus, N. (2025). Peningkatan Kreativitas Menulis Cerpen melalui Culturally Responsive Teaching Berbasis Hikayat: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12190–12200. <http://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/9559>
- Mayasari, A., et al. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/tahsinia/article/view/303>
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. <http://eprints.umsida.ac.id/6674/>
- Pontjowulan, P. (2025). Wattpad Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Menulis Cerpen yang Efektif dan Menyenangkan Siswa. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 3(3), 182–190. <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/242>
- Prasetyawati, O. A., & Ardi, P. (2020). Integrating Instagram into EFL Writing to Foster Student Engagement. *Teaching English with Technology*, 20(3), 40–62. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=884305>
- Rohman, S. N., & Mindaudah, M. (2024). Pengembangan media buku bergambar bertema pengalaman menarik dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen. *Journal of Education Research*, 5(2), 2442–2449. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1296>
- Sarudi, W. (2018). Penggunaan media kartu gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX G SMPN 3 Wates Kediri. *Hasta Wiyata*, 1(1), 52–61. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.001.01.06>
- Situmorang, M. A., Satriawan, D., Fitria, N., & Andary, R. W. (2025). The Effect of Photographic Image Media on Students' Poetry Writing Skills. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(4), 716–727. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/interactionjournal/article/view/4435>
- Soelistiowati, E., Sujinah, S., & Affandy, A. N. (2018). Film *Zootopia*: Alternatif Media dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas 8 SMP Negeri 22 Surabaya. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 82–93. <https://doi.org/10.30651/lf.v2i2.2207>
- Suwartini, Y., Lustyantje, N., Suseno, M., Supriyati, Y., & Falani, I. (2022). The development of short story writing teaching materials to improve student's writing skills: A metaphorming approach. *International Journal of Instruction*, 15(4), 915–934. <https://e-iji.net/ats/index.php/pub/article/view/294>
- Waruwu, L. S. (2022). Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa SMP Swasta Kristen BNKP Telukdalam Kelas IX-2 Tahun Ajaran 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 267–275. <https://mail.jurnal.uniraya.ac.id/index.php/faguru/article/view/715>
- Widiatmoko, D. A., Arwansyah, Y. B., & Widyaningsih, N. (2020). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1(1), 70–80. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/tabasa/article/view/2618>