

Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda Siswa Sekolah Menengah Atas

Cahya Somantri ^{1*}, Opah Ropiah ²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

* cahyasomantri887@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is: 1) to describe the results of students before using *flashcard* learning media on the ability to write Sundanese script in SMA Negeri 1 Bantarujeg class X; 2) to describe the results of students after using *flashcard* learning media on the ability to write Sundanese script in SMA Negeri 1 Bantarujeg class X; 3) to describe the effect of *flashcard* learning media on the ability to write Sundanese script in SMA Negeri 1 Bantarujeg class X. The method used in this study is an experimental research method with a *One-Group Pretest Posttest Design* design with a quantitative research approach. The sampling technique used in this study is using purposive sampling, the sample is class X.2 students of SMA Negeri 1 Bantarujeg, Majalengka Regency. Data collection techniques through observation, testing and documentation. The instrument used was a *pretest-posttest* question. The data analysis techniques used in this study were validity testing, normality testing, and hypothesis testing. The results of the study were that before using *flashcard* learning media on the ability to write Sundanese script, the largest *pretest* value was 80 while the smallest value was 10 with an average of 39.43. After applying *flashcard* learning media to the ability to write Sundanese script, the largest *posttest* value was 90 while the smallest value was 50 with an average of 73.86. From the test results, the Sig. (2-tailed) value is 0.000. This means that Sig. (2 tailed) <0.005. It can be concluded that there is a difference in the average value of students before and after using *flashcard* learning media on the ability to write Sundanese script. Thus, *flashcard* learning media has a significant influence on the ability to write Sundanese script in SMA Negeri 1 Bantarujeg Class X.

Keywords: *Media Pembelajaran, Flashcard, Kemampuan Menulis, Aksara Sunda, Siswa SMA*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi aktif antara peserta didik dan pendidik yang berlangsung dalam lingkungan belajar yang mendukung. Kegiatan ini melibatkan keterlibatan langsung kedua pihak untuk mencapai tujuan pendidikan, (Tiffani & Ropiah, 2024). Proses belajar tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan upaya pendidik untuk memfasilitasi internalisasi ilmu, pembentukan sikap, dan peningkatan rasa percaya diri peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan tidak hanya menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara karakter. Namun demikian, tantangan yang kerap muncul dalam praktik pembelajaran di tingkat sekolah menengah adalah kurangnya penggunaan media yang menarik dan interaktif. Pendekatan yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan siswa bersikap pasif, hanya menerima informasi secara satu arah, dan kesulitan dalam menguasai keterampilan tertentu, termasuk dalam hal menulis aksara Sunda yang memerlukan latihan visual dan motorik yang konsisten. Model pembelajaran konvensional seperti ceramah atau latihan tertulis cenderung kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Perkembangan teknologi saat ini, pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran sesuai karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Pemilihan media yang tepat memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan terstruktur sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media menarik dan mudah dipahami meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media semacam ini menyampaikan informasi dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Sary et al., 2022). Salah satu media populer dan terbukti efektif adalah flashcard, kartu bergambar yang dilengkapi kosakata atau pertanyaan terkait gambar (Angreany & Saud, 2017). Flashcard menyajikan informasi secara visual dan ringkas sehingga siswa lebih mudah mengingat materi dan meningkatkan daya retensi informasi (Ulfa, 2020).

Penggunaan flashcard meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, dan menciptakan suasana belajar menyenangkan serta komunikatif (Yusuf et al., 2021). Tampilan visual menarik dan interaktif menjadikan media ini sarana pembelajaran informatif dan menyenangkan sehingga siswa terdorong belajar mandiri maupun kolaboratif. Penerapan flashcard sebagai media pembelajaran menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan penguatan ingatan visual. Pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan menulis dianggap paling kompleks karena menuntut penguasaan kosakata yang luas, kemampuan menyusun gagasan secara sistematis, serta penerapan tata bahasa yang tepat. Menulis merupakan keterampilan produktif dan ekspresif yang memungkinkan seseorang menyampaikan pesan secara tidak langsung (Masitoh & Ropiah, 2024). Tulisan juga merupakan bentuk ekspresi tersusun menggunakan bahasa yang terstruktur sehingga pembaca dapat menangkap maksud penulis dengan jelas (Maharani et al., 2024). Keterampilan menulis melibatkan kemampuan merangkai kata menjadi suatu karya yang komunikatif dan bermakna (Hasmi & Pohan, 2021). Menulis membutuhkan pemahaman tata bahasa, ejaan, dan tanda baca, serta kemampuan berpikir kritis untuk menghasilkan karya yang logis, sistematis, dan menarik (Rosmaya, 2018).

Kesulitan dalam menulis sering muncul karena keterbatasan kosakata, kurangnya pemahaman struktur bahasa, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Berbagai strategi pembelajaran diperlukan untuk mengatasi masalah ini, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep menulis. Flashcard merupakan salah satu media yang efektif karena menyajikan informasi secara visual dan ringkas. Flashcard membantu siswa mengingat kosakata, memahami struktur kalimat, serta melatih kemampuan menulis secara bertahap. Penggunaan flashcard yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan partisipasi aktif siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta komunikatif (Angreany & Saud, 2017; Ulfa, 2020; Yusuf et al., 2021). Dengan demikian, pengembangan keterampilan menulis melalui media yang menarik dan interaktif menjadi strategi penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan secara tertulis.

Pembelajaran bahasa Sunda, salah satu keterampilan penting adalah menulis aksara Sunda. Aksara Sunda merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang telah digunakan secara turun-temurun sebagai alat komunikasi tertulis. Penguasaan aksara ini tidak hanya berfungsi sebagai

sarana menulis, tetapi juga sebagai upaya melestarikan nilai-nilai budaya dan memperkuat identitas daerah. Keterampilan menulis aksara Sunda memungkinkan generasi muda memahami sejarah, tradisi, dan kearifan lokal yang terkandung dalam budaya Sunda. Pemerintah melalui Kemendikbud Ristek bekerja sama dengan Pemprov Jawa Barat pada tahun 2023 menetapkan bahwa pengajaran Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda menjadi muatan lokal wajib di setiap jenjang pendidikan formal dan nonformal (Khairuliman, 2023).

Penerapan muatan lokal ini bertujuan memastikan setiap siswa memiliki kompetensi dasar dalam membaca, menulis, dan memahami aksara Sunda. Kesadaran terhadap pentingnya penguasaan aksara Sunda juga mendorong munculnya berbagai metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti flashcard, yang dapat membantu siswa mengenal bentuk aksara, kosakata, dan cara penulisan dengan lebih mudah. Peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga menjaga keberlangsungan budaya lokal agar tetap hidup dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan keterampilan menulis aksara Sunda melalui media pembelajaran yang menarik menjadi bagian penting dalam strategi pendidikan bahasa dan budaya. Strategi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya daerah.

Aksara Sunda sendiri merupakan sistem tulisan yang berkembang sejak abad ke-5 Masehi. Saat ini aksara tersebut telah mengalami standarisasi dan digunakan secara resmi oleh pemerintah Jawa Barat dalam kepentingan pendidikan (Fatah, 2020). Berdasarkan kebijakan Kemendikbud Ristek tahun 2022, peserta didik diharapkan mampu menulis dengan aksara Sunda sesuai dengan kaidah, baik dalam bentuk teks sederhana maupun kreasi seni seperti kaligrafi dan grafiti (Chaidir, et al., 2020). Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bantarujeg, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih belum mampu memahami materi secara optimal. Kurangnya motivasi belajar, pendekatan yang monoton, dan minimnya penggunaan media yang interaktif menjadi kendala utama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu media yang dinilai tepat untuk mendukung pembelajaran aksara Sunda adalah *flashcard*. Media ini dianggap mampu menyederhanakan materi, menarik perhatian siswa, serta mendorong pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda, dengan subjek siswa kelas X.2 di SMA Negeri 1 Bantarujeg.

Keterbatasan penelitian sebelumnya terletak pada minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran aksara Sunda, sehingga sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bentuk aksara, menyusun kosakata, dan menulis secara tepat. Pendekatan konvensional yang lebih berfokus pada guru menyebabkan keterlibatan siswa rendah dan motivasi belajar menurun, terutama pada keterampilan menulis yang membutuhkan latihan visual dan motorik konsisten. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan media flashcard sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda. Flashcard memungkinkan penyajian materi secara visual, ringkas, dan menarik sehingga mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan retensi kosakata, serta menumbuhkan minat belajar sekaligus menjaga keberlanjutan budaya lokal melalui penguasaan aksara Sunda.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode kuantitatif sering kali disebut sebagai metode tradisional karena sudah lama digunakan dan memiliki dasar yang kuat dalam dunia penelitian Sugiyono (2017). Pendekatan ini bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain secara terukur. Jenis eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu model eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek yang diuji sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Khaeriyah, et al., 2018). Dalam desain ini, kelompok eksperimen diberi tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran *flashcard*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi (Ridha, 2020).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Ékspérimén	O1	X	O2

Keterangan. O₁ : *Pretest* sebelum (*treatment*) (hasil aksara Sunda siswa sebelum menerapkan media pembelajaran *flashcard*), X: Perlakuan pada kelas eksperimen (Menerapkan metode hasil melalui media Pembelajaran *flashcard*), dan O₂: *Posttest* setelah diterapkan metode menulis aksara Sunda melalui media pembelajaran *flashcard*

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam studi ini adalah seluruh siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Bantarujeg. Sementara itu, sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi (Herlina & Ropiah, 2023). Teknik pengambilan sampel dilakukan secara simple random sampling, yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel. Dalam hal ini, kelas X.2 dipilih secara acak untuk menjadi subjek penelitian. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu: Observasi, digunakan untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung. Observasi ini bertujuan mengetahui tingkat keterlibatan dan respons siswa terhadap penggunaan media *flashcard* (Sugiyono, 2017). Tes, alat ukur berupa soal essay yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah perlakuan (Lovisia, 2018). Terdapat dua jenis tes: *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi, digunakan untuk menghimpun data pendukung seperti foto kegiatan, hasil tes, serta dokumen lain yang relevan (Yudisman, 2022).

Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan validitas suatu instrumen (Lovisia, 2018). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah dua data kelompok sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Ramadan & Triwahyuni, 2020). Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah sebaran data normal atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan SPSS yaitu kriteria signifikansi $> 0,005$ data berdistribusi normal, signifikansi $< 0,005$ data tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis tujuannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMA Negeri 1 Bantarujeg, Majalengka kelas X.2. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Hipotesis yang akan diuji adalah H₀ tidak ada pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar kemampuan menulis aksara Sunda di SMA Negeri 1 Bantarujeg, sedangkan H_a adanya pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMA Negeri 1 Bantarujeg.

Hasil

Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda

Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menulis Aksara Sunda Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Flashcard di SMA Negeri 1 Bantarujeg Kelas X.2. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.2 karena peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* secara offline yang terdiri dari 2 soal esai. Pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Hasil *pretest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretest Siswa

No.	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	S1	35	√	
2.	S2	10	√	
3.	S3	25	√	
4.	S4	15	√	
5.	S5	15	√	
6.	S6	25	√	
7.	S7	50	√	
8.	S8	45	√	
9.	S9	55	√	
10.	S10	80		√
11.	S11	30	√	
12.	S12	25	√	
13.	S13	45	√	
14.	S14	50	√	
15.	S15	70	√	
16.	S16	30	√	
17.	S17	10	√	
18.	S18	45	√	
19.	S19	60	√	
20.	S20	65	√	
21.	S21	70	√	
22.	S22	35	√	
23.	S23	15	√	
24.	S24	20	√	
25.	S25	25	√	
26.	S26	80		√
27.	S27	45	√	
28.	S28	10	√	
29.	S29	30	√	
30.	S30	70	√	
31.	S31	20	√	
32.	S32	30	√	
33.	S33	50	√	
34.	S34	60	√	
35.	S35	35	√	
Total Siswa			33	2
Persentase			94,29%	5,71%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dalam menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard* masih jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari total 35 siswa, hanya 2 siswa (5,71%) yang sudah

mencapai nilai KKM, sementara 33 siswa (94,29%) belum tuntas atau berada di bawah nilai KKM. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 10, nilai tertinggi adalah 80, dan nilai rata-ratanya adalah 39,43. Maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi aksara Sunda. Hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* di SMA Negeri 1 Bantarujeg Kelas X. Pada pertemuan ke-3, guru memberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda dalam proses pembelajaran menulis aksara Sunda, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Pada tahap akhir, dilakukan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Hasil *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Siswa

No.	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	S1	75		√
2.	S2	60	√	
3.	S3	75		√
4.	S4	50	√	
5.	S5	65	√	
6.	S6	60	√	
7.	S7	60	√	
8.	S8	65	√	
9.	S9	75		√
10.	S10	75		√
11.	S11	90		√
12.	S12	90		√
13.	S13	80		√
14.	S14	80		√
15.	S15	70	√	
16.	S16	75		√
17.	S17	75		√
18.	S18	75		√
19.	S19	90		√
20.	S20	75		√
21.	S21	80		√
22.	S22	50	√	
23.	S23	80		√
24.	S24	80		√
25.	S25	85		√
26.	S26	75		√
27.	S27	75		√
28.	S28	75		√
29.	S29	90		√
30.	S30	75		√
31.	S31	85		√
32.	S32	85		√
33.	S33	60	√	
34.	S34	75		√
35.	S35	55	√	
Total Siswa			10	25
Persentase			28,57%	71,43%

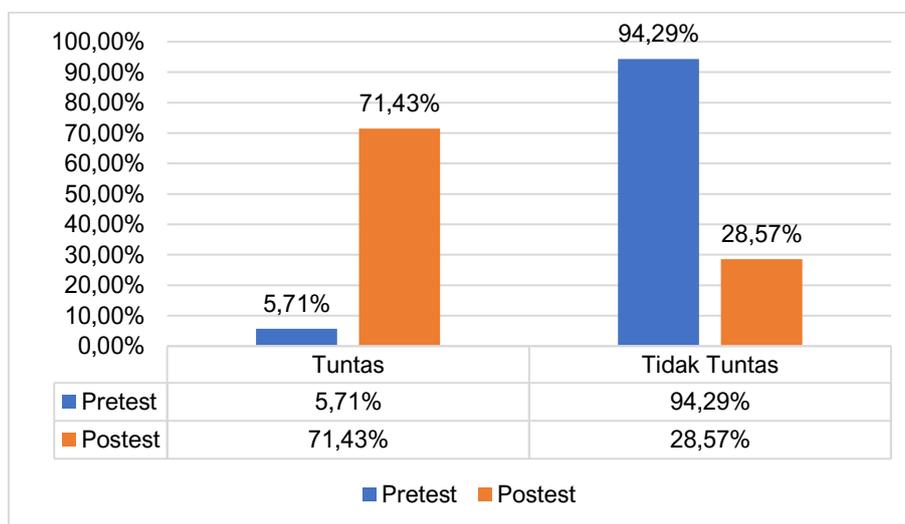
Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* meningkat. Hal ini terlihat dari nilai *posttest* siswa yang sesuai atau melebihi nilai KKM 75. Dari total 35 siswa, sebanyak 25 siswa (71,43%) telah

mencapai ketuntasan, sedangkan 10 siswa (28,57%) masih belum tuntas. Nilai terendah siswa adalah 50, nilai tertinggi 90, dan rata-ratanya adalah 73,86. Pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMA Negeri 1 Bantarujeg Kelas X. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flashcard*, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menulis Aksara Sunda

Statistics			
N	Valid	Pretest	Posttest
	Missing	35	35
		0	0
Mean		39.3714	73.8571
Std. Error of Mean		3.52067	1.84580
Median		35.0000	75.0000
Mode		30.00 ^a	75.00
Std. Deviation		20.82855	10.91988
Variance		433.829	119.244
Range		70.00	40.00
Minimum		10.00	50.00
Maximum		80.00	90.00
Sum		1378.00	2585.00

Berdasarkan tabel 4, nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Bantarujeg yang berjumlah 35 siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard* adalah 39,37 dengan nilai terbesar adalah 80, sedangkan nilai terkecil adalah 10. Nilai tengah (mode) 30, standar deviasi/std.deviation 20.828, varian (variance) 433.829, dan range 70. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Bantarujeg yang berjumlah 35 siswa kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* adalah 73,85 dengan nilai terbesar 90 dan nilai terkecil 50. Nilai tengah (modus) 75, standar deviasi/std.deviation 10.919, varian (variance) 119.244, dan range 40.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis aksara Sunda meningkat. Sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard* terdapat 2 siswa (5,71%) yang telah memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan nilai 33 siswa (94,29%) belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* siswa yang memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) meningkat jadi 25 siswa (71,43%), sedangkan siswa yang belum memenuhi berkurang jadi 10 siswa (28,57%).

Uji Validitas Ahli

Sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu melakukan uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui instrumen yang akan digunakan pada pretes dan pascates serta media yang akan diterapkan selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini validasi dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu Heti Triwahyuni, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (PBSD) Universitas Muhammadiyah Kuningan sebagai validator 1 instrumen soal esai; Anneu Meilina Restu S.Pd., guru bahasa Sunda SMA Negeri 1 Bantarujeg sebagai validator 2 instrumen soal esai dan sebagai validator 2 instrumen soal media pembelajaran *flashcard*; Dena Latif Setiawan, M.Kom., validator 1 media pembelajaran *flashcard*. Kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi referensi Riduwan (Aisah & Pahlevi, 2020). Adapun hasil dari validasi instrumen yang dilaksanakan oleh validator ahli dapat dilihat pada tabel 5 dan tabel 6.

Tabel 5. Hasil Analisis Ahli Instrumen Soal Esai

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2	Total			
Soal 1	81	83	164	190	86,32%	Sangat Layak
Soal 2	88	88	178	190	93,68%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh dua validator ahli yang mencakup dua soal esai memenuhi kriteria valid, karena persentasenya berada pada skor 86,32% dan 93,68%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang memuat dua soal esai layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Instrumen Media	Skor Validator		Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2			
18 soal	81	84	90	90%	Sangat Layak
	84	84		93,33%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh dua validator ahli yang mencakup 18 soal instrument media pembelajaran *flashcard* memenuhi kriteria valid, karena persentasenya berada pada skor 90% dan 93,33%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang memuat 18 soal instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria dalam pengujian ini adalah data menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria dalam pengujian ini adalah data berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05. Adapun hasil pengujian uji normalitas bisa dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 7. Uji Normalitas Data

	Test of Normality					
	kolmogorov – Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.131	35	.137	.944	35	.074
Posttest	.256	35	.000	.915	35	.011

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai Sig. pada *pretest* sebesar 0,74 sementara pada pascates sebesar 0,11. Pada *pretest* dan *posttest* diketahui nilai Sig. > 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretes dan pascates berdistribusi normal.

Uji Hipotesis (Uji t Sampel Berpasangan)

Pengujian dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan rerata hasil pretes dan pascates.

Tabel 8. Paired Sampel Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-Post	-34.48571	22.74846	3.84519	-42.30008	-26.67134	-8.969	34	.000

Berdasarkan hasil tabel 8, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau ($0,000 < 0,005$). Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMA Negeri 1 Bantarujeg.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan meneliti pengaruh media flashcard terhadap kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Bantarujeg. Sampel terdiri dari 35 siswa yang dipilih menggunakan metode purposive sampling untuk memastikan keterwakilan siswa yang relevan dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest secara luring, masing-masing berisi dua soal esai. Pretest berfungsi sebagai acuan awal untuk menilai pemahaman siswa sebelum intervensi flashcard diterapkan. Hasil pretest menunjukkan hanya 5,71% siswa atau 2 siswa yang berhasil mencapai nilai \geq KKM (≥ 75), sementara 94,29% siswa berada di bawah ambang ketuntasan. Nilai siswa sangat bervariasi, dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 80. Rata-rata nilai hanya 39,43, median mendekati 30, varians sekitar 433, dan rentang nilai mencapai 70. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap aksara Sunda masih sangat rendah. Persebaran nilai yang tidak merata memperlihatkan ketidakefektifan metode konvensional yang digunakan sebelum penerapan flashcard. Data ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda.

Situasi pretest memberikan gambaran jelas mengenai tantangan awal dalam pembelajaran aksara Sunda dan urgensi intervensi yang mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan siswa. Media flashcard dipandang sebagai alat yang potensial karena menawarkan pendekatan pembelajaran visual dan kinestetik, memungkinkan siswa mengulang hafalan simbol aksara secara efektif, memperoleh umpan balik langsung, dan melatih keterampilan menulis secara bertahap. Penggunaan flashcard diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menyamakan kemampuan siswa yang awalnya sangat bervariasi, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih merata dan bermakna.

Intervensi dilaksanakan pada sesi kedua dan ketiga dengan memanfaatkan media flashcard sebagai instrumen utama, menyusul paparan materi singkat melalui PowerPoint. Kegiatan menulis aksara Sunda menggunakan flashcard dipadukan dengan diskusi kelompok, latihan mandiri, dan pendampingan guru secara intensif. Posttest menunjukkan bahwa 71,43% siswa atau 25 siswa berhasil mencapai nilai ≥ 75 , sementara 28,57% masih berada di bawah KKM. Nilai terendah meningkat menjadi 50 dan nilai tertinggi mencapai 90. Rata-rata melonjak menjadi 73,86, median mendekati 75, varians menurun drastis menjadi sekitar 119, dan rentang nilai menyempit menjadi 40. Persebaran nilai yang lebih rapat serta peningkatan mean menunjukkan efek positif flashcard dalam menyeimbangkan penguasaan materi di antara siswa. Data ini

menegaskan bahwa penggunaan media flashcard tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda, tetapi juga mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa. Penggunaan media visual dan interaktif memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara cepat, memperkuat hafalan simbol aksara, dan mendorong partisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa flashcard berperan sebagai alat efektif untuk meningkatkan motivasi, konsistensi, dan kualitas belajar siswa secara menyeluruh.

Perbandingan mean pretest dan posttest menunjukkan peningkatan lebih dari 34 poin, menandakan adanya perubahan signifikan pada hasil belajar siswa. Penurunan varians hampir tiga kali lipat memperlihatkan konsistensi hasil belajar yang meningkat. Pergeseran median dari sekitar 30 ke 75 menunjukkan distribusi nilai bergerak menuju ketuntasan yang lebih merata di seluruh kelas. Flashcard terbukti meningkatkan rata-rata nilai sekaligus menyamakan kemampuan siswa yang sebelumnya sangat bervariasi. Dampak ini menciptakan keseragaman penguasaan materi, memungkinkan seluruh siswa mencapai standar yang diharapkan. Data menunjukkan media flashcard efektif dalam meningkatkan kualitas dan pemerataan hasil belajar. Implementasi flashcard menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan terstruktur, memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk memperkuat pemahaman aksara Sunda secara lebih optimal.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas media flashcard dalam pembelajaran aksara Sunda. Di SDN Cisarua, penggunaan flashcard meningkatkan ketuntasan klasikal dari 58% menjadi 88%. Rata-rata kemampuan menulis aksara Sunda mengalami peningkatan signifikan pada siklus kedua (Pebriyani et al., 2023). Di SDN Bantargebang Tasikmalaya, penerapan flashcard membuat 90% siswa mampu menulis aksara Sunda. Kemampuan menulis identitas diri tanpa panduan meningkat dari 73,08% menjadi 95,25% (Rachmawan et al., 2025). Data menunjukkan media flashcard memberi kontribusi nyata terhadap penguasaan aksara Sunda oleh siswa, menegaskan peranannya sebagai alat pembelajaran yang efektif. Hasil ini memperkuat bukti bahwa metode visual dan interaktif mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa secara signifikan.

Media *flashcard* terbukti tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga merangsang motivasi belajar siswa. Bentuk visual dan interaktif dari flashcard mempermudah proses pengingatan serta memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Perubahan signifikan pada rata-rata nilai, distribusi yang lebih merata, dan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan mencerminkan dampak positif flashcard terhadap kualitas pembelajaran. Untuk penguatan hasil jangka panjang, disarankan penerapan flashcard secara berulang menggunakan metode *spaced repetition* agar pengetahuan yang diperoleh lebih melekat. Selain itu, diversifikasi aktivitas berbasis flashcard seperti kuis, permainan kelompok, dan *retrieval writing* dapat meningkatkan variasi pengalaman belajar serta mendorong keterampilan menulis yang lebih mandiri. Validitas temuan dapat diperkuat melalui analisis statistik lanjutan, misalnya uji *t paired sample*, untuk menilai signifikansi perubahan nilai pretest dan posttest. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat bukti bahwa flashcard merupakan alat pembelajaran yang efektif, efisien, dan aplikatif dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda, sekaligus memberikan strategi pengajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Bantarujeg. Sampel penelitian berjumlah 35 siswa, yang sebelumnya menunjukkan hasil belajar rendah dengan rata-rata nilai

pretest 39,43, nilai terendah 10, dan nilai tertinggi 80. Setelah intervensi menggunakan media *flashcard*, hasil belajar siswa meningkat signifikan, ditunjukkan oleh rata-rata posttest sebesar 73,86, nilai terendah 50, dan nilai tertinggi 90. Sebanyak 25 siswa atau 71,43% berhasil mencapai KKM, sedangkan 10 siswa atau 28,57% masih berada di bawah KKM. Hasil uji t menunjukkan nilai $0,000 < 0,005$, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah penggunaan *flashcard*. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda sekaligus menyamakan kemampuan antar siswa, sehingga persebaran nilai menjadi lebih merata dan kesenjangan antar siswa berkurang.

Keterbatasan penelitian meliputi jumlah sampel yang terbatas, durasi intervensi yang singkat, serta fokus hanya pada satu media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan *flashcard* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sementara siswa perlu meningkatkan motivasi belajar agar mampu memahami materi secara optimal. Penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah sampel, memperpanjang durasi intervensi, atau membandingkan efektivitas *flashcard* dengan media pembelajaran lain agar menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., Handono, F., & W. (2020). Perancangan aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3, 41-47.
- Fatah, H. (2020). Analisis pengaruh aplikasi pembelajaran aksara Sunda terhadap pemahaman siswa dengan metode Tam. *Sistemasi*, 9, 82. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i1.590>
- Hasmi, L., & Pohan. (2021). Penggunaan model pembelajaran cooperative script terhadap keterampilan menulis teks prosedur. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran (KIBASP)*, 5, 51-60. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2920>
- Herlina, & Ropiah. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think-pair-share terhadap hasil membaca artikel seni budaya Sunda di SMP kelas VIII. *Lokabasa*, 1, 15-26.
- Khaeriyah, E, Saripudin, A, Kartiyawati, & R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4, 102. <http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>
- Khairuliman, A. (2023). *Modél numbered heads together dina pangajaran nulis aksara Sunda Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 1-6. .
- Lovisia. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1, 1-10. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i1.333>
- Maharani, D., Permata, T., & Hasanah, S. (2024, Januari). Penerapan Keterampilan Bahasa Produktif: Bericara dan Menulis. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2, 278-282. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1737>

- Masitoh, S., & Ropiah, O. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Scrabble Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu Kelas VII. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah serta Pengajarannya*, 127-136. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/jlb.v15i2.71842>
- Mubasyira, M, Widiyanto, & S. (2017). Pengaruh penggunaan media permainan scrabble terhadap keterampilan menulis teks prosedur. *Deiksis*, 1, 323-335. <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v9i03.961>
- Pebriyani, D., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9, 1369-1377. doi:10.31949/educatio.v9i3.5748
- Rachmawan, M. R., Suryana, D., & Mahendra, H. H. (2025). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Sunda Siswa Kelas V SDN Bantargedang. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(1), 38-47. doi:<https://doi.org/10.56916/jipi.v4i1.1719>
- Ridha. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 1, 672-673.
- Rosmaya, E. (2018). Pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe investigasi kelompok di SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5, 111.
- Sary, D. P., Dewi, G. K., & Erdiana, L. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif dalam Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 7198-7206. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3695>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tiffani, B. E., & Ropiah, O. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran You Tube Terhadap Hasil Menulis Pengalaman Pribadi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7, 684-691. doi:<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4152>
- Ulfa, N. M. (2020, Juni). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, 1, 34-42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23-27.
- Yudisman. (2022). Analisis Perbandingan Tokoh Perpustakaan Paul Otlet .
- Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 4, 69-80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33181>