

## Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar

Revita Salsabila, Erwin Rahayu Saputra

Universitas Pendidikan Indonesia  
revitasalsabila160@upi.edu

**Sejarah Artikel:** Diterima (10 Mei 2021); Diperbaiki (15 Juni 2021) Disetujui (16 Juli 2021)  
Published (31 Oktober 2021)

**Bagaimana mengutip artikel ini (dalam gaya APA):** Salsabila, R. & Saputra, E. R. (2021). Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar. *Lokabasa*, 12(2), 181-190. doi: <https://doi.org/10.17509/jlb.v12i2.35405>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *flashcard* aksara Sunda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *literature review*, jenis penelitian analisis deskriptif, teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun berbagai macam sumber ilmiah, dan teknik analisis data menggunakan model interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) media *flashcard* aksara Sunda merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk anak Sekolah Dasar, 2) media *flashcard* memiliki kelebihan diantaranya menarik untuk anak, relatif murah, dan mudah digunakan, dan 3) media *flashcard* efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran aksara Sunda. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang efektif sehingga dapat dijadikan solusi alternatif untuk pembelajaran agar anak semangat untuk mempelajari aksara Sunda.

**Kata Kunci:** aksara Sunda; *flashcard*; media pembelajaran

### *Sundanese Alphabet Flashcard: An Innovation Learning Media for Elementary Schools*

**Abstract:** This study aims to determine the effectiveness of the Sundanese alphabet flashcard media. The method used in this study is the literature review method, the type of descriptive analysis research, data collection techniques by collecting various scientific sources, and data analysis techniques using interactive models. The results of this study indicate that 1) Sundanese alphabets flashcard media is a form of learning media innovation that can be used in learning activities, especially for elementary school, 2) flashcard media has advantages including attractive for children, relatively cheap, and easy used, and 3) effective flashcard media to be used in Sundanese alphabets learning activities. Thus, it can be concluded that flashcard media is one form of effective learning media innovation so that it can be used as an alternative solution for learning so that children are enthusiastic about learning Sundanese alphabets.

**Keywords:** Sundanese alphabet; *flashcard*; learning media

## PENDAHULUAN

Beberapa daerah di Indonesia mempunyai aksara daerahnya sendiri, salah satunya daerah Jawa Barat yang memiliki aksara Sunda. Aksara Sunda merupakan salah satu budaya dari masyarakat Sunda yang sudah ada kurang lebih 2.000 tahun lalu. Dengan mempelajari aksara Sunda ini, para ahli paleografi mampu mengalihbahasakan salinan-salinan terdahulu yang berisi sejarah, cerita leluhur, kehidupan masyarakat terdahulu, dan tata cara

upacara adat (Sarrahdiba & Yuliansyah, 2014). Namun, seiring dengan perkembangan zaman eksistensi aksara Sunda ini sudah semakin jarang digunakan bahkan jarang diketahui oleh publik. Sehingga dikhawatirkan aksara Sunda ini hanya dianggap sebagai tulisan tanpa arti saja. Untuk mengatasi hal tersebut, pada tahun 2013 pemerintah provinsi Jawa Barat sudah memasukan kurikulum pembelajaran aksara Sunda ke dalam pelajaran muatan lokal yang harus

diajarkan kepada siswa mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA/SMK. Tujuan dari dimasukkannya aksara Sunda ke dalam kurikulum pembelajaran yaitu agar menjadi langkah awal untuk mengenalkan aksara Sunda sejak dini sehingga nantinya akan terbiasa dan mampu memahami aksara Sunda (Firdaus, Mariani, & Adityayoga, 2020).

Hanya saja dalam proses pengimplementasiannya pembelajaran aksara Sunda ini dianggap sebagai kegiatan yang sulit terutama bagi peserta didik yang disebabkan kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran aksara Sunda. Lalu, terdapat suatu hambatan yang dialami oleh pendidik dalam pembelajaran aksara Sunda yaitu kurangnya pengetahuan mengenai teknik pelaksanaan pembelajaran aksara Sunda di kelas dan keadaan peserta didik yang kurang berminat terhadap pembelajaran aksara Sunda (Farid, Rahman, & Kuswari, 2019). Penyebab kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran aksara Sunda ini dapat diasumsikan karena bahan-bahan pengajaran atau media pembelajaran aksara Sunda masih jarang ditemukan. Sehingga peserta didik terutama bagi peserta didik Sekolah Dasar merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran aksara Sunda karena pembelajarannya yang monoton, tidak menarik, dan menjenuhkan.

Pembelajaran untuk anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) masih memerlukan sebuah objek konkret dan menarik agar anak bersemangat untuk belajar. Piaget mengungkapkan anak usia Sekolah Dasar (SD) dengan rentang usia 7 sampai dengan 11 tahun sedang berada pada tahap operasional konkret. Tahap tersebut merupakan tahap ketiga dari tahap perkembangan kognitif. Pada tahap perkembangan ini, anak baru bisa melakukan cara berpikir secara logis terhadap hal yang bersifat nyata (konkret), sedangkan untuk hal yang bersifat abstrak masih belum bisa. Sehingga dalam

pelaksanaan pembelajaran seorang guru harus dapat menghadirkan suatu objek konkret yang digunakan sebagai metode atau media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk berpikir logis, membuat suatu klasifikasi, menemukan konsep, dan mampu menemukan pemecahan masalah (Trianingsih, 2016).

Berdasarkan teori Piaget tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang pikiran dan emosi seseorang, terkhusus bagi seseorang yang masih berusia di bawah 12 tahun. Media pembelajaran ini juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kebutuhan minat, kecerdasan, dan preferensi cara belajar (Arsyad dalam Batubara, 2020 hal. 13). Untuk itu dibutuhkan sebuah inovasi konkret untuk pembelajaran aksara Sunda. Seorang guru harus mampu berinovasi dan membuat suasana belajar yang efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal dan memuaskan (Farid et al., 2019). Berdasarkan fenomena tersebut, penulis bermaksud untuk mencetuskan sebuah ide media pembelajaran berupa *flashcard* aksara Sunda sebagai salah satu solusi agar pembelajaran aksara Sunda ini dapat banyak diminati oleh peserta didik. Media pembelajaran tersebut dibuat semenarik mungkin sehingga dapat membuat peserta didik ingin mempelajari aksara Sunda. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan kegiatan pembelajaran pun dapat dilaksanakan secara lebih efektif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan yaitu metode *literature review* yang menyajikan berbagai informasi dari berbagai sumber. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian analisis

deskriptif yang dilakukan dengan cara menjelaskan fakta lalu diuraikan pula pemahaman serta penjelasan agar dapat lebih dipahami oleh para pembaca. Sumber data didapatkan dari hasil penelitian berbagai pihak mengenai penerapan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penelitian tersebut digunakan sebagai referensi untuk melihat keefektifan penerapan media *flashcard* aksara Sunda untuk sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara menghimpun berbagai macam sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, dan sumber lainnya yang relevan dengan topik yang dikaji. Teknik analisis data menggunakan cara Miles & Huberman dengan model interaktif, meliputi 1) reduksi data (*data reduction*), 2) penyajian data (*data display*), serta 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini membahas: 1) hakikat inovasi media pembelajaran, 2) konsep media pembelajaran *flashcard* aksara Sunda, dan 3) keefektifan media *flashcard* aksara Sunda untuk siswa sekolah dasar.

### Hakikat Inovasi Media Pembelajaran

Inovasi dipandang sebagai suatu ide, peristiwa, metode atau benda berupa suatu hal baru yang dapat dirasakan oleh seseorang atau masyarakat, baik berupa hasil penciptaan atau perancangan baru (*invenisi*) atau berupa penemuan (*diskoveri*) yang diciptakan untuk mencapai tujuan tertentu dan menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi pada masyarakat (Ananda & Amiruddin, 2017). Menurut Nawangsari (dalam Kadi & Awwaliyah, 2017) inovasi didefinisikan sebagai suatu ide, hasil pemikiran, kegiatan praktik, objek atau benda yang merupakan hal baru dan dapat diterima oleh seseorang atau sekelompok

orang. Hakikat inovasi itu sendiri berupa hasil pemikiran cerdas yang mempunyai ciri suatu hal yang baru baik itu berupa praktik atau produk dari hasil pemikiran dan pemanfaat teknologi yang sudah melewati berbagai tahapan tertentu. Adanya inovasi digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada atau untuk melakukan perbaikan terhadap suatu keadaan yang berada di lingkungan masyarakat. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa inovasi memiliki arti sebagai suatu ide, gagasan, peristiwa, benda atau metode baru yang dapat dirasakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyelesaikan suatu keresahan yang terjadi dalam kehidupan dan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Inovasi ini dapat berupa sesuatu yang benar-benar baru diciptakan atau dapat berupa hasil penemuan.

Media pembelajaran dipandang sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk kepentingan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, fokus, dan minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016). Dalam kegiatan pembelajaran, media berfungsi untuk membantu proses penyaluran pesan dari guru ke peserta didik. Selain itu, media juga berfungsi untuk mengatasi rasa kejenuhan siswa ketika belajar di dalam kelas. Sehingga hadirnya media ini merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik akan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, para guru harus mampu membuat suatu media pembelajaran yang menarik agar peserta didik semakin bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahma, 2019).

Dengan adanya media pembelajaran mampu mempermudah proses penerimaan informasi sebab seseorang akan menerima suatu pengetahuan melalui indera. Menurut penelitian ahli indera, yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak adalah mata. Kurang lebih 75% sampai 87% dari pengetahuan manusia diperoleh melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% lainnya tersalur melalui indera lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat-alat visual akan lebih mempermudah proses penyampaian dan penerimaan informasi terutama dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong keinginan seseorang untuk lebih mendalami suatu hal. Untuk melihat tentang suatu hal seseorang memerlukan perhatian. Sehingga apa yang dilihat dengan penuh perhatian akan memberikan suatu persepsi baru, hal tersebut merupakan sebagai pendorong untuk melakukan sesuatu yang baru (Sumiharsono & Hasanah, 2017 hal. 4-5).

Urgensi dari pemanfaatan media pembelajaran ini relevan dengan teori kognitif Bruner, yang mengungkapkan bahwa tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman melalui gambar (*iconic*), dan menuju pada pengalaman abstrak (*symbolic*). Maka dari itu, dalam proses pembelajaran guru harus dapat menyesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak, dimulai dengan menggunakan benda konkret untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*enactive*), lalu menggunakan media gambar (*iconic*), dan terakhir baru memberikan pengalaman abstrak (*symbolic*) seperti dengan memanfaatkan buku atau simbol-simbol tertentu (Batubara, 2020 hal. 11). Berdasarkan hal tersebut, media *flashcard* dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran yang relevan bagi perkembangan anak usia sekolah dasar

dikarenakan media *flashcard* ini masih jarang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di sekolah dasar.

### **Konsep Media Pembelajaran *Flashcard* Aksara Sunda**

Aksara Sunda termasuk ke dalam salah satu warisan budaya Indonesia, khususnya bagi masyarakat Sunda. Eksistensi aksara Sunda ini merupakan sebuah identitas dan jati diri bangsa Indonesia sehingga sudah seharusnya aksara Sunda ini dilestarikan oleh masyarakat Indonesia agar tidak diklaim oleh negara lain (Ernawati, Hidayat, & Rahmatulloh, 2017). Aksara Sunda berjumlah 32 buah yang terdiri atas 7 aksara *swara* “vokal mandiri” (*a, é, i, o, u, e, dan eu*) dan 23 aksara *ngalagena* “konsonan” (*ka-ga-nga, ca-ja-nya, ta-dana, pa-ba-ma, ya-ra-la, wa-sa-ha, fa-va-qa-xa-za*). Aksara *swara* adalah tulisan yang melambangkan bunyi fonem vokal mandiri yang dapat berperan sebagai sebuah suku kata yang bisa menempati posisi awal, tengah maupun akhir sebuah kata. Sedangkan aksara *ngalagena* adalah tulisan yang secara silabis dianggap dapat melambangkan bunyi fonem konsonan dan dapat berperan sebagai sebuah kata maupun suku kata yang bisa menempati posisi awal, tengah maupun akhir sebuah kata. Selain itu, aksara Sunda juga memiliki 13 lambang *rarangkén* dan dilengkapi dengan 9 angka. Untuk penulisan lambang angka puluhan, ratusan, dan seterusnya ditulis seperti layaknya sistem angka Arab yaitu ditulis berderet dari “kiri ke kanan” (Holida, Alawiyah, & Sutisna, 2016).

*Flashcard* didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran berbentuk kartu bergambar, di mana gambar tersebut dapat dibuat secara manual atau memanfaatkan foto yang sudah ada. Masing-masing gambar atau foto tersebut berisi rangkaian pesan yang dicantumkan di bagian belakang setiap gambar atau foto

(Nurseto, 2012). *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 x 30 cm. Gambar tersebut dapat dibuat secara manual atau dengan memanfaatkan gambar/foto yang sudah tersedia lalu ditempel pada lembar *flashcard*. Gambar tersebut merupakan serangkaian informasi dengan disajikan pula keterangan pada setiap bagian belakang gambar tersebut. Penggunaan *flashcard* ini akan efektif untuk kelompok siswa dengan jumlah maksimal 30 orang (Susilana & Riyana, 2009). Media *flashcard* (kartu kata bergambar) kartu kecil dengan gambar, teks, atau simbol yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami suatu hal yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media *flashcard* ini biasanya dibuat dengan ukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang akan dihadapi (Arsyad, 2009). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka media *flashcard* ini dapat diartikan sebagai media berupa kartu berisi gambar atau foto yang disertai keterangan di belakang gambar tersebut. Untuk ukuran media *flashcard* bisa disesuaikan dengan besaran kelas atau jumlah siswa yang akan dihadapi.

Untuk media *flashcard* aksara Sunda ini nantinya disisi belakang akan berisi gambar huruf dan angka dalam bahasa Indonesia dan disisi depan akan berisi gambar aksara Sunda yang terdiri dari 32 aksara dasar, yaitu 7 aksara *swara* (aksara vokal mandiri) dan 23 aksara *ngalagéna*, tak lupa juga terdapat 9 angka dan 13 *rarangén* yang ditulis dalam aksara Sunda. Sama dengan media pembelajaran lainnya, dalam proses implementasi media *flashcard* juga membutuhkan proses atau langkah-langkah yang harus dilakukan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Indriana (dalam Angreany & Saud, 2017 hal. 141) prosedur penggunaan media pembelajaran *flashcard*, yaitu (1) Kartu-

kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa; (2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan; (3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati. (4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) Letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa; (b) Siapkan siswa yang akan berlomba; (c) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai.

Kelebihan dari media *flashcard* ini di antaranya mudah dibuat dan digunakan, harga bahan cukup murah dan mudah diperoleh, menarik bagi anak karena warnanya yang menarik, ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana. Media *flashcard* ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* mirip dengan kegiatan permainan (Mulyani, 2017). Maka dari itu, media *flashcard* ini sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran terutama bagi anak di Sekolah Dasar. Mengingat anak-anak di Sekolah Dasar itu masih berada pada tahap operasional konkret dengan kemampuan kognitif yang masih terbatas pada hal yang bersifat konkret atau nyata saja.

### **Keefektifan Media *Flashcard* Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar**

Efektif didefinisikan sebagai suatu perubahan yang dapat memberi pengaruh, maksud, dan manfaat dari suatu hal. Pembelajaran yang dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut menegaskan terhadap proses untuk memberdayakan peserta didik untuk aktif. Selain itu, pembelajaran efektif ditandai

dengan adanya perubahan kognitif, tingkah laku, dan psikomotor seseorang berupa hasil dari proses pembelajaran yang didapatkan dari pengalaman dan pengaruh lingkungannya (Yusuf, 2017). Berdasarkan pengertian tersebut, keefektifan suatu media dapat dilihat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dengan memanfaatkan suatu metode dan media tertentu.

*Flashcard* merupakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik. Selain itu, media *flashcard* juga berfungsi untuk melatih daya ingat peserta didik serta dapat menambah perbendaharaan dan pemahaman kosakata. Media *flashcard* ini dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik sebab merupakan media berupa kartu bergambar yang menarik bagi siswa dan dalam proses implementasinya bisa dengan kegiatan permainan. Maka dari itu, media *flashcard* ini dikategorikan sebagai media yang dapat membantu peserta didik untuk menambah kemampuan dalam penguasaan kosakata (Hotimah, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh (Susilowati & Setiawan, 2019) membuktikan bahwa media *flashcard* aksara Jawa dikatakan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sebab dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa, hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan dari nilai belajar sebelum dan sesudah memanfaatkan media *flashcard* aksara Jawa tersebut.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian (Rahman, Sumardi, & Fuadatun, 2017) mengungkapkan bahwa kemampuan anak terhadap konsep bilangan meningkat setelah memanfaatkan media *flashcard*. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah tindakan penelitian. Sebelum tindakan

penelitian kemampuan anak dapat dikatakan belum optimal, sedangkan sesudah penelitian menunjukkan capaian dengan hasil optimal dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil penelitian (Ervani, 2013) menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil pra-penelitian dan setelah penelitian. Hasil pra-penelitian menunjukkan hanya 40% dari seluruh siswa yang mampu mengerjakan pertanyaan mengenai aksara Sunda, sedangkan hasil setelah penelitian tersebut menunjukkan 100% siswa mampu mengerjakan dan mendapatkan kategori tuntas, dengan rincian 22 orang mendapat skor 100, 7 orang mendapat skor 90, 10 orang mendapat skor 80, dan 6 orang mendapat skor 70.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Iswari, 2017) mengungkapkan bahwa peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dikarenakan bentuk dan warnanya yang menarik dan dalam implementasinya layaknya seperti sedang bermain. Hanya saja, pendidik masih sedikit kesulitan dengan menggunakan media *flashcard* ini karena terbatasnya jumlah *flashcard* yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh (Pradana & Gerhni, 2019) media *flashcard* ini sangat menarik perhatian anak sehingga anak dapat lebih merespon dan lebih aktif ketika belajar. Anak-anak menjadi lebih mudah mengingat huruf, angka, maupun gambar yang ada di media *flashcard*. Lalu, dalam hal perkembangan bahasa anak-anak mampu melafalkan beberapa kata dengan jelas, mampu menyebutkan nama benda dengan benar, dan mampu mengulang kosakata yang didengar. Karena bentuknya yang menarik dan harganya relatif murah, media *flashcard* ini dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi guru

untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan bisa digunakan sambil bermain.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian (Fitriyani & Nulanda, 2017) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan media *flashcard* ini dapat dilakukan sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih santai. Peserta didik tetap memperhatikan dan fokus terhadap guru serta antusias untuk mengangkat tangan ketika guru melakukan tanya jawab mengenai kata-kata tersebut. Lebih dari itu, mayoritas anak-anak ingin maju ke depan untuk memperlihatkan kemampuan hafalannya.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Mulyati & Nugrahani, 2019) yang mengungkapkan bahwa pengembangan media *flashcard* ini cocok untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran, khususnya untuk materi membaca permulaan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dapat memicu peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, senang belajar membaca, dan lebih konsentrasi ketika pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media *flashcard* juga guru akan menjadi lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Maka dari itu, dengan memanfaatkan media *flashcard* ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil penelitian-penelitian tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Angreany & Saud, 2017 hal. 145) bahwa media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan

kecakapan dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Brown (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017) juga mengungkapkan bahwa media *flashcard* ini mampu membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih hidup, dan dapat meningkatkan rasa kemauan anak-anak untuk mempelajari kosakata baru, karena media ini dapat dilakukan sambil bermain. Hal itulah yang mempengaruhi afektif siswa sehingga berpengaruh juga pada keberhasilan mempelajari kosakata. Dalam proses implementasi dengan media *flashcard* ini harus disajikan dan ditirukan secara berulang-ulang, sebab hal tersebut merupakan strategi penting dalam kegiatan pembelajaran bahasa.

## SIMPULAN

Inovasi media pembelajaran berbentuk *flashcard* aksara Sunda ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi bagi para pendidik atau orang tua yang akan mengajarkan anak-anaknya mengenai aksara Sunda. Selain karena memiliki bentuk yang menarik, media *flashcard* ini juga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran *flashcard* aksara Sunda ini dapat terus dikembangkan dan bisa tersebar diseluruh sekolah, khususnya di Sekolah Dasar.

Berdasarkan teori-teori yang dikatakan para ahli dan dari berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan, membuktikan bahwa media *flashcard* ini efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran. Maka *flashcard* dalam pembelajaran aksara Sunda pun dirasa akan sama efektifnya sesuai dengan penerapannya dalam pembelajaran bahasa lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., karena berkat rahmat dan karunia-Nya artikel ini dapat selesai. Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan artikel ini. Penulis berharap artikel ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan, khususnya bagi kalangan akademik.

## CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa data dan artikel ini bebas plagiarisme.

## PUSTAKA RUJUKAN

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Ananda, R., & Amiruddin. (2017). *Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- 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*, 1(2), 138–146.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(3), 512–523. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.671>
- Ervani, E. (2013). *Media Flashcard Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Aksara Sunda Panalungtikan Tindakan Kelas Siswa Kelas X-1 Semester 1 SMAN 1 Majalaya Taun Ajaran 2012/2013*. Doctoral dissertation: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Farid, M., Rahman, R., & Kuswari, U. (2019). Teknik Permainan Kartu Memo dalam Pembelajaran Aksara Sunda. *Lokabasa*, 10(2), 171–179. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21358>
- Firdaus, I., Mariani, C., & Adityayoga, A. (2020). Perancangan Huruf dan Media Pembelajaran Aksara Sunda. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(2), 157–173. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i2.88>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flashcards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4, 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2016). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.31311/ji.v1i2.39>
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18. Retrieved from [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. Retrieved from <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>

- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jenie, S. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 4(2), 28–32.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnal.in.v1i2.32>
- Lindawati, N. P. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan Flashcard. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59–65.
- Mawati, A. T., Permadi, Y. A., Rasinus, Simarmata, J., Chamdiah, D., Saputro, A. N. C., ... Prasetya, A. B. (2020). *Inovasi Pendidikan: Konsep, Proses, dan Strategi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flashcard) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148.
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flashcard Variatif untuk Sekolah Dasar. *Stilistika: Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 5(1), 9–18.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Paul M. Muchinsky. (2012). Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan baru Pendidikan. In *Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul* (Vol. 53).
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahman, T., Sumardi, S., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 118–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>
- Sarrahdiba, T. U. Y., & Yuliansyah, H. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar ( Studi Kasus SDN Sukasenang ). *Jurnal Sketsa*, 1 (1).
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilowati, G., & Setiawan, D. (2019). Pengembangan Media Flashcard Aksara Jawa Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Membaca Dan Menulis. *Joyful Learning Journal*, 8(3), 149–153. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i3.31346>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, Vol. 1, pp. 13–20.