

## Penggunaan *Media Flash Card* untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Sunda Siswa Kelas V SDN Bantargedang

Mochamad Restu Rachmawan \*, Dudung Suryana, Hatma Heris Mahendra

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Perjuangan, Tasikmalaya

\*Corresponding Author: resturachmawan24@gmail.com

### ABSTRACT

*This study aims to design and evaluate a learning strategy to improve fifth-grade students' interest in learning Sundanese script at SDN Bantargedang through the use of flash card media. The research employed the Classroom Action Research (CAR) model developed by Kemmis and Taggart, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The study was conducted over two cycles, each consisting of one session, involving 26 students. Data collection techniques included interest questionnaires, teacher and student observation sheets, and classroom documentation. The findings revealed significant improvements across all observed aspects. Lesson planning improved from 93.33% to 100%; students' learning interest scores increased from 88.46% to 100%; teacher activity rose from 97.33% to 100%; and student activity increased from 73.08% to 96.15%. These results indicate that flash card media not only enhanced students' interest in the subject matter but also encouraged active participation in the learning process. In conclusion, flash cards proved to be an effective learning aid in fostering student interest in Sundanese script. The implementation of this medium is recommended as an alternative instructional strategy that supports the preservation of local culture within the elementary education context.*

**Keywords:** *Flash Card, Sundanese Script, Learning Interest, Learning Media*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi strategi pembelajaran guna meningkatkan minat belajar aksara Sunda pada siswa kelas V SDN Bantargedang melalui penggunaan *media flash card*. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral dari Kemmis dan Taggart, yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing satu pertemuan, dengan partisipasi sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket minat belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang diamati. Perencanaan pembelajaran meningkat dari 93,33% menjadi 100%; skor angket minat belajar siswa meningkat dari 88,46% menjadi 100%; aktivitas guru dari 97,33% menjadi 100%, dan aktivitas siswa meningkat dari 73,08% menjadi 96,15%. Temuan ini mengindikasikan bahwa *media flash card* tidak hanya memperkuat ketertarikan siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. *Media flash card* terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara Sunda. Implementasi media ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pengajaran yang mendukung pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** *Flash Card, Aksara Sunda, Minat Belajar, Media Pembelajaran*

### Article History:

Received 2025-05-29

Accepted 2025-07-01



## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya, mencakup bahasa, kesenian, adat istiadat, serta sistem aksara tradisional. Salah satu warisan budaya yang memiliki nilai historis, estetis, dan filosofis tinggi adalah Aksara Sunda, yaitu sistem tulisan yang berkembang di wilayah Tatar Sunda, Jawa Barat. Aksara ini mencerminkan cara pandang dan identitas masyarakat Sunda yang terekam dalam berbagai prasasti serta naskah kuno sejak abad ke-14 (Balai Bahasa Jawa Barat, 2021). Pelestarian Aksara Sunda tidak hanya penting untuk menjaga warisan budaya lokal, tetapi juga sebagai bagian dari upaya memperkuat jati diri bangsa dalam kerangka multikulturalisme Indonesia.

Namun demikian, pada era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, eksistensi aksara tradisional seperti Aksara Sunda menghadapi tantangan serius. Generasi muda lebih familiar dengan huruf Latin dan simbol digital, sementara penggunaan aksara tradisional cenderung menurun. Dalam konteks ini, pendidikan formal memegang peranan strategis dalam pelestarian budaya lokal, salah satunya melalui pengintegrasian materi aksara Sunda dalam kurikulum muatan lokal di tingkat sekolah dasar (Kemendikbudristek, 2022). Sayangnya, implementasi pembelajaran Aksara Sunda di sekolah masih menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam hal rendahnya minat belajar siswa, yang berdampak pada efektivitas proses pembelajaran. Siswa cenderung menganggap materi ini sulit, membosankan, dan kurang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Wahyuni, Sari, & Nurhayati, 2023).

Permasalahan tersebut diperparah dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang konvensional, seperti metode ceramah, latihan hafalan, dan minimnya penggunaan media interaktif. Pendekatan ini kurang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan stimulus visual dan pengalaman belajar yang aktif serta menyenangkan (Putri & Wulandari, 2021). Dalam kajian psikologi pendidikan, minat belajar diakui sebagai salah satu faktor kunci keberhasilan pembelajaran. Minat yang tinggi berperan dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, serta memicu motivasi intrinsik yang berdampak positif terhadap capaian belajar (Ariani, Pratama, & Lestari, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Salah satu alternatif yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran visual, seperti flash card. Flash card merupakan media berbentuk kartu bergambar dan/atau teks yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual, konkret, dan menarik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa flash card dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas interaktif seperti permainan edukatif (Pertwi & Dewi, 2024; Lestari & Ramadhani, 2020). Dalam konteks pembelajaran Aksara Sunda, media ini berpotensi untuk memperkenalkan huruf, bunyi, dan penggunaannya dalam kata atau kalimat dengan cara yang bertahap, visual, dan kontekstual.

Penelitian oleh Setiawati et al. (2022) membuktikan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Meskipun demikian,

studi mengenai penggunaan flash card dalam konteks pembelajaran Aksara Sunda di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan (knowledge gap) yang perlu dijawab. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas media flash card dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap Aksara Sunda.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan media flash card dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Bantargedang dalam pembelajaran Aksara Sunda. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan solusi aplikatif terhadap permasalahan pembelajaran nyata di kelas, serta memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal dan media visual yang relevan dengan kebutuhan siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Metodologi merupakan bagian esensial dalam sebuah penelitian ilmiah yang menjelaskan secara sistematis bagaimana penelitian dilaksanakan sejak tahap awal hingga akhir. Kejelasan dan transparansi metodologi menjadi indikator utama yang menentukan validitas, reliabilitas, dan potensi replikasi suatu studi (Creswell & Creswell, 2018). Dalam penelitian ini, pendekatan metodologis dirancang untuk menjawab permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap Aksara Sunda melalui intervensi penggunaan media pembelajaran berbasis visual interaktif berupa *flash card*.

Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart (dalam Creswell, 2021), yang terdiri atas empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus tindakan dilakukan sebanyak dua kali, masing-masing terdiri atas satu kali pertemuan dengan durasi tiga jam pelajaran. Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada perbaikan langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas serta memungkinkan guru sebagai peneliti untuk mengembangkan solusi kontekstual yang aplikatif (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014).

Subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas V SDN Bantargedang, Kota Tasikmalaya, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penentuan subjek menggunakan teknik total sampling, karena seluruh siswa dalam kelas tersebut menjadi target intervensi (Sugiyono, 2021). Penelitian dilaksanakan di ruang kelas V yang merupakan lingkungan alami berlangsungnya pembelajaran, sehingga memberikan konteks autentik dalam mengevaluasi efektivitas tindakan (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu: observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator aktivitas siswa.

Angket diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengukur minat belajar terhadap Aksara Sunda, berdasarkan indikator dari Djamadi (2017), yaitu: *ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan*. Instrumen ini telah divalidasi oleh ahli pendidikan dasar untuk memastikan validitas isi. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, artefak siswa, dan catatan lapangan digunakan untuk mendukung triangulasi data dan memperkaya interpretasi hasil (Miles, Huberman, & Saldaña, 2018).

Penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yaitu variabel bebas berupa penggunaan media flash card, dan variabel terikat berupa minat belajar siswa terhadap Aksara Sunda. Kedua variabel ini dijelaskan secara operasional melalui indikator yang relevan dan terukur sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga dapat dianalisis secara sistematis (Arikunto, 2019). Analisis data dilakukan dengan pendekatan mixed methods, yaitu gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan lembar observasi, lalu dianalisis menggunakan teknik persentase:

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kategori persentase mengacu pada Desria (2024), yaitu: 86–100% (Sangat Baik), 76–85% (Baik), 60–75% (Cukup), 50–59% (Kurang), dan <50% (Kurang Sekali). Adapun data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman (2018), yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan tindakan ditentukan oleh dua kriteria utama. Pertama, adanya peningkatan minat belajar siswa secara klasikal dengan skor minimal  $\geq 76\%$  berdasarkan hasil angket dan observasi. Kedua, tercapainya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara verbal maupun nonverbal, yang mencerminkan antusiasme terhadap materi Aksara Sunda (Uno, 2016).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memperhatikan etika penelitian secara menyeluruh. Izin resmi diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas, serta peneliti memberikan penjelasan yang komunikatif kepada siswa terkait tujuan dan proses penelitian. Data siswa dijaga kerahasiaannya dan partisipasi dilakukan secara sukarela tanpa tekanan. Langkah ini menunjukkan komitmen peneliti terhadap prinsip integritas ilmiah dan perlindungan hak partisipan (Resnik, 2020).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Siklus I dalam penelitian ini difokuskan pada tahap pengenalan dan penggunaan media flash card sebagai alat bantu pembelajaran untuk materi aksara Sunda. Seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya dalam tahap perencanaan. Fokus utama pada siklus ini adalah mengukur dampak awal penggunaan media flash card terhadap minat belajar siswa serta mengidentifikasi aspek yang masih perlu ditingkatkan.

Data diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar siswa, serta dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan pada siklus pertama. Rangkuman hasil data kuantitatif dari berbagai instrumen tersebut disajikan secara ringkas pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil data Kuantitatif

No	Komponen yang Dinilai	Skor (%)	Kategori	Interpretasi
1	Perencanaan Pembelajaran	93,33%	Sangat Baik	Perencanaan sudah sangat matang dan mencakup seluruh aspek penting pembelajaran.
2	Aktivitas Guru	97,33%	Sangat Baik	Guru menunjukkan kinerja optimal dalam menyampaikan materi dan memandu siswa.
3	Aktivitas Siswa	73,08%	Cukup	Keterlibatan siswa masih terbatas; interaksi dan keaktifan belum maksimal.
4	Minat Belajar Siswa (Angket)	88,46%	Baik	Siswa menunjukkan minat yang cukup tinggi, namun masih dapat ditingkatkan.

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berdampak positif terhadap proses pembelajaran Aksara Sunda, khususnya dalam meningkatkan minat awal siswa. Hal ini ditunjukkan oleh skor angket minat belajar siswa sebesar 88,46% (kategori *baik*) dan aktivitas guru sebesar 97,33% (kategori *sangat baik*). Namun, tingkat keterlibatan aktif siswa masih berada pada kategori *cukup*, dengan skor 73,08%, yang mengindikasikan perlunya perbaikan strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan modifikasi strategi pada Siklus II, yaitu dengan mengubah pendekatan penyampaian materi dan meningkatkan interaksi siswa melalui kegiatan kerja kelompok kecil menggunakan media *flash card*.

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek. Nilai perencanaan pembelajaran meningkat dari 93,33% menjadi 100%, yang mencerminkan kejelasan tujuan, kesesuaian media, dan efektivitas pengelolaan waktu. Minat belajar siswa meningkat dari 88,46% menjadi 100%, menunjukkan keterpenuhan seluruh indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan. Aktivitas guru meningkat dari 97,33% menjadi 100%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 73,08% menjadi 96,15%. Peningkatan ini mengindikasikan keberhasilan strategi pembelajaran berbasis visual dan interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif melalui media *flash card* seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Antar Siklus

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Persentase Kenaikan
1	Perencanaan Pembelajaran	93,33%	100%	6,67%
2	Observasi Aktivitas Guru	97,33%	100%	2,67%
3	Observasi Aktivitas Siswa	73,08%	96,15%	23,07%
4	Angket Minat Belajar Siswa	88,46%	100%	11,54%

Perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan Siklus I. Modifikasi difokuskan pada cara penyampaian materi dan penguatan interaksi antarsiswa melalui kegiatan kerja kelompok kecil dengan menggunakan media *flash card* sebagai alat bantu utama. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara lebih aktif. Hasil observasi dan angket pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan di semua aspek yang diamati. Perencanaan pembelajaran meningkat dari 93,33% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Aktivitas guru juga meningkat dari 97,33% menjadi 100%, mencerminkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih optimal dan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Minat belajar siswa terhadap pembelajaran Aksara Sunda menunjukkan peningkatan dari 88,46% menjadi 100%. Peningkatan sebesar 11,54% ini menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar, yaitu ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan aktif, terpenuhi secara maksimal. Hal ini membuktikan bahwa media *flash card* berperan efektif dalam membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, aktivitas siswa selama pembelajaran meningkat secara signifikan dari 73,08% pada Siklus I menjadi 96,15% pada Siklus II. Peningkatan sebesar 23,07% ini mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan kegiatan pembelajaran lainnya.

Secara keseluruhan, hasil pada Siklus II menunjukkan keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Peningkatan skor di seluruh aspek menjadi bukti bahwa media *flash card*, jika digunakan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Aksara Sunda secara signifikan. Hal ini juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan visual lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## Pembahasan

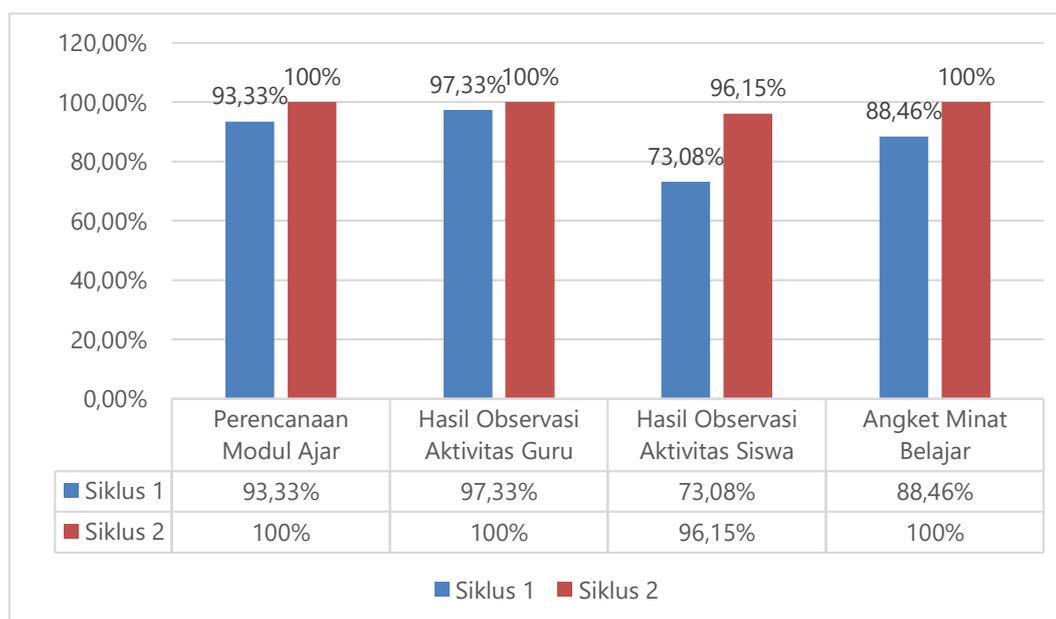
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Aksara Sunda sangat dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Temuan ini menguatkan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa minat merupakan salah satu faktor determinan dalam keberhasilan proses pembelajaran, dan dapat ditumbuhkan melalui media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Uno, 2016). Media *flash card* yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti mampu menciptakan stimulus visual yang konkret dan menarik, sehingga meningkatkan atensi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.

Penggunaan *flash card* secara sistematis juga efektif dalam mengatasi kejenuhan yang timbul akibat metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang selama ini dominan dalam pembelajaran Aksara Sunda. Temuan ini sejalan dengan pendapat Setiawati, Sunarti, dan Ramadhani (2022) yang menyatakan bahwa media visual interaktif seperti *flash card* mampu mendukung gaya belajar visual dan kinestetik, yang umum dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Hal ini mengimplikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh bagaimana materi tersebut dikemas dan disampaikan kepada peserta didik.

Minat belajar siswa sebelum tindakan tergolong rendah, sebagaimana teridentifikasi pada tahap pra-siklus, di mana hanya 31% siswa yang memenuhi indikator minat belajar. Peningkatan signifikan terjadi setelah implementasi media *flash card* pada Siklus I dan penyempurnaan strategi pada Siklus II, di mana skor angket minat belajar siswa mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi visual dan interaktif dapat membangkitkan rasa senang dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran, yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan.

Peningkatan ini mendukung teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. *Flash card*, sebagai media yang menyajikan simbol aksara secara visual dan konkret, berperan sebagai jembatan antara pengalaman sensorik siswa dan representasi kognitif terhadap materi abstrak (Piaget dalam Slavin, 2018). Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dan memperkuat pembentukan skema baru dalam pembelajaran Aksara Sunda.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Ariani et al. (2022) bahwa minat belajar dapat ditumbuhkan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. *Flash card* memberikan stimulus visual yang konkret, memudahkan siswa memahami simbol aksara Sunda melalui gambar, warna, dan bentuk huruf yang ditampilkan gambar 1. Peningkatan minat Belajar.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Minat Belajar

Selain aspek minat belajar, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas siswa, dari 73,08% pada Siklus I menjadi 96,15% pada Siklus II. Keterlibatan siswa tidak hanya terlihat dalam partisipasi verbal, tetapi juga tercermin melalui interaksi sosial dalam kerja kelompok dan permainan edukatif berbasis *flash card*. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung secara individual, tetapi juga melalui proses sosial yang mendukung perkembangan kognitif dan afektif peserta didik. Teori konstruktivisme sosial yang

dikemukakan oleh Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial dan kerja kolaboratif merupakan fondasi penting dalam membangun pengetahuan (Vygotsky dalam Woolfolk, 2021).

Aktivitas seperti menyusun kata, mencocokkan huruf dengan gambar, dan menebak arti aksara Sunda secara berkelompok menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan kolaboratif. Media *flash card* berhasil merangsang semangat belajar, meningkatkan dinamika kelas, serta membangun rasa percaya diri siswa. Temuan ini diperkuat oleh Setiawati et al. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media visual interaktif seperti *flash card* meningkatkan partisipasi, interaksi antar siswa, dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Model spiral Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini, sebagaimana dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus reflektif-kritis. Siklus I dimanfaatkan sebagai sarana identifikasi permasalahan dan implementasi awal, sedangkan Siklus II menjadi sarana evaluasi dan penyempurnaan strategi pembelajaran. Prinsip *action research* yang bersifat kolaboratif dan siklikal memungkinkan guru melakukan evaluasi dan penyesuaian secara langsung, serta menghasilkan perbaikan pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014).

Selain berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal. Aksara Sunda, sebagai bagian dari warisan budaya yang terancam punah, perlu dikenalkan dan diajarkan melalui pendekatan yang menarik bagi generasi muda. Media *flash card* terbukti mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi yang semula dianggap sulit dan kurang relevan. Pendekatan ini sejalan dengan Wahyuni, Sari, dan Nurhayati (2023), yang menyatakan bahwa pelestarian budaya lokal melalui pendidikan memerlukan inovasi pedagogis yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran visual seperti *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif, tetapi juga sebagai instrumen untuk internalisasi nilai budaya lokal. Dengan meningkatnya minat siswa terhadap aksara Sunda, proses pelestarian budaya dapat berlangsung secara alami dan bermakna melalui institusi pendidikan formal. Pembelajaran berbasis budaya dapat dirancang secara integratif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Ariani et al., 2022).

Namun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, ruang lingkup penelitian terbatas pada satu kelas di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas masih memerlukan kehati-hatian. Kedua, media *flash card* yang digunakan masih bersifat konvensional (cetak), belum memanfaatkan teknologi digital yang cenderung lebih menarik bagi peserta didik masa kini. Ketiga, waktu penelitian hanya mencakup dua siklus, yang mungkin belum cukup untuk mengamati efek jangka panjang terhadap perubahan perilaku dan prestasi belajar siswa. Disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan subjek penelitian. Selain itu, pengembangan media digital berbasis *flash card* interaktif, seperti aplikasi mobile atau permainan daring, dapat menjadi solusi yang lebih relevan dengan karakteristik generasi *digital native*. Upaya ini akan

meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memperkuat upaya pelestarian aksara Sunda secara inovatif dan berkelanjutan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara Sunda. Peningkatan terlihat dari kenaikan skor pada indikator minat belajar, aktivitas siswa, serta efektivitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Media ini mampu mengubah pembelajaran yang semula konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif. Secara pedagogis, flash card menyediakan stimulus visual yang konkret, memudahkan siswa memahami bentuk dan makna aksara Sunda. Penggunaan media ini juga mendorong partisipasi aktif, interaksi sosial, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual sederhana, jika dirancang secara tepat, dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran. Aspek akademik, penggunaan media flash card juga memberikan kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui pendidikan formal. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk guru sekolah dasar, khususnya dalam mengajarkan muatan lokal. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media berbasis digital dan memperluas penerapannya dalam konteks dan jenjang pendidikan yang lebih luas.

#### 5. REFERENSI

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi teori konstruktivisme Vygotsky dalam penerapan model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16-28. <https://doi.org/10.56789/jbh.2023.10116>
- Ariani, D., Nuraini, L., & Ramdhani, N. (2022). *Pengaruh penggunaan media flash card terhadap minat belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v7i1.2222>
- Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat. (2021). *Modul Membaca dan Menulis Aksara Sunda*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Creswell, J. W. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson.
- Desria, N. (2024). Evaluasi proses dan hasil belajar dalam pembelajaran inovatif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 45–55.
- Djamadi, I. (2017). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Herman, R., & Setiawati, S. (2022). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 23-35. <https://doi.org/10.98765/jjce.2022.10123>

- Kemendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Misbah, Z., & Rasyid, A. (2022, October). Pengaruh model pembelajaran stad dengan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan proses belajar siswa smp. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 335-342).
- Muhapilah, S., Rasyid, A., & Sugandi, M. K. (2024). Implementasi Model Project Based Learning Berbasis Kunjungan Industri pada Konsep Bioteknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 3(2), 36-44. <https://doi.org/10.56916/jipi.v3i2.1800>
- Pertiwi, S. A., & Dewi, I. R. (2024). Pengaruh media flash card terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 88–95. <https://doi.org/10.12345/jip.2024.10288>
- Rasyid, A., Mustari, M., Aziziy, Y. N., & Nahdi, D. S. (2022). Guided inquiry with sparkol videoscribe in science learning: a study of students' scientific attitudes. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 1(1), 34-41. <https://doi.org/10.31949/ijeir.v1i1.1899>
- Rasyid, A., Rinto, R., & Susanti, M. (2023). Project-based learning through the STEM approach in elementary schools: How to improve problem-solving ability. *Journal of Education For Sustainable Innovation*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.56916/jesi.v1i1.477>
- Setiawati, D., Lestari, S., & Rachmawati, Y. (2022). *Penggunaan media flash card dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.26877/jipds.v6i2.9876>
- Susanto, T. T. D., Solihin, R. R., Fauziyah, E. P., Yanti, N. V. I., & Ramadhania, A. P. (2024). Upaya Pemerintah Indonesia dalam Meningkatkan Kualitas Guru Ditinjau dari Hasil PISA 2022: Sebuah Kajian Pustaka. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 38(1), 57-65. [doi.org/10.21009/PIP.381.6](https://doi.org/10.21009/PIP.381.6)
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, N., Sari, T. N., & Nurhayati, D. (2023). *Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran: Strategi pelestarian aksara Sunda melalui media visual*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19(3), 213–227. <https://doi.org/10.24832/jpk.v19i3.6543>
- Woolfolk, A. (2021). *Educational psychology* (14th ed.). Pearson.