

**KEEFEKTIFAN MEDIA *FLASH CARD* BAGI KOMPETENSI PENULISAN
AKSARA JAWA DASAR SISWA KELAS III SD NEGERI 4 TUNGGAK
KABUPATEN GROBOGAN**

Nurul Arifah¹⁾, Suyitno²⁾, Fajar Cahyadi³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i2.23813](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.23813)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *flash card* bagi kompetensi penulisan aksara Jawa dasar siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan melalui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *flash card*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas III tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card* ($t_{hitung} = 12,318 > t_{tabel} = 1,699$). Hasil uji Gain sebesar 0,795 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran penulisan aksara Jawa dasar.

Kata Kunci: *Flash card*, Aksara Jawa, Kompetensi penulisan

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of flash card media on the writing competence of basic Javanese script among third-grade students at SD Negeri 4 Tunggak, Grobogan Regency, by comparing learning outcomes before and after the use of flash cards. This research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 30 third-grade students in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results of data analysis indicated that both pretest and posttest scores were normally distributed. The t-test showed a significant difference between students' learning outcomes before and after the use of flash cards ($t_{count} = 12.318 > t_{table} = 1.699$). The gain score was 0.795, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that flash card media is effective in teaching basic Javanese script writing.

Keywords: *Flash card*, *Javanese Script*, *Writing competence*

History Article

Received 12 Oktober 2025

Approved 23 Oktober 2025

Published 25 November 2025

How to Cite

Arifah, N., Suyitno. & Cahyadi, F. (2025).

Keefektifan Media *Flash Card* Bagi Kompetensi Penulisan Aksara Jawa Dasar Siswa Kelas III SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan. *IJES*, 5(2), 579-590



Coressponding Author:

Jl. Karimata No. 5, Karangtempel, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹nurularifah266@gmail.com

²suyitno@upgris.ac.id

³fajarcahyadi@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pada buku kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa (2023), standar kompetensi mata pelajaran bahasa Jawa mengarah pada pemenuhan empat aspek keterampilan bahasa Jawa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis bahasa Jawa merupakan salah satu kompetensi yang harus dipenuhi dalam mata pelajaran bahasa Jawa dalam aspek menulis. Menurut peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014 tentang bahasa, sastra, dan aksara Jawa pasal 17 ayat 1 yang berbunyi “Penggunaan aksara Jawa di masyarakat dilakukan dengan menuliskan aksara Jawa sebagai pendamping bahasa Indonesia pada nama/identitas jalan, kantor pemerintahan Daerah dan Kabupaten/Kota, serta instansi lain di Jawa Tengah”. Berdasarkan pernyataan tersebut menulis aksara Jawa sangat penting diajarkan. Menulis aksara Jawa dapat diajarkan mulai anak usia dini, karena generasi muda perlu dibekali kemampuan ini agar tidak hanya memahami warisan leluhur, tetapi juga siap menghadapi tuntutan zaman dalam konteks pelestarian budaya lokal.

Isu mengenai budaya dan karakter bangsa kini menjadi perhatian serius di tengah masyarakat. Sebagian besar masyarakat Jawa, khususnya kalangan ‘sepuh’, merasakan bahwa generasi muda semakin menjauh dari nilai-nilai kesantunan dalam berkomunikasi. Fenomena ini terlihat dari kenyataan bahwa banyak anak muda lebih akrab dengan budaya asing dibandingkan dengan budaya warisan nenek moyangnya. Hal tersebut tercermin dalam berbagai aspek, seperti gaya berpakaian, cara bertutur, serta perilaku sehari-hari, Suyitno (2016). Nadhiroh (2021) menyatakan bahwa pentingnya pendidikan Bahasa Jawa sejak dini dalam upaya melestarikan budaya Jawa di Indonesia. Hal ini menjadi semakin relevan mengingat kemunduran budaya yang dipengaruhi oleh maraknya penggunaan bahasa gaul dan bahasa asing di kalangan generasi muda. Di dalam bahasa Jawa terkandung nilai moral, nilai karakter yang berkaitan dengan sopan santun dan ungah-ungguh dalam berkomunikasi dengan orang lain. Ini juga mencakup pengenalan aksara lokal seperti Aksara Jawa, yang merupakan bagian dari warisan budaya.

Aksara Jawa merupakan bagian dari warisan budaya yang berharga dan memiliki nilai yang perlu dilestarikan agar tidak mengalami kepunahan (Chotimah, 2019; Budiman, 2012; Shafira, 2024). Sebagai salah satu aset kebudayaan bangsa, aksara ini mencerminkan identitas dan kekayaan intelektual nenek moyang yang harus dijaga keberlangsungannya. Namun, dalam perkembangannya, aksara Jawa sering dianggap sulit untuk dipelajari, terutama karena kurangnya paparan dan pembelajaran sejak dini kepada anak-anak. Kurangnya penggunaan dalam kehidupan sehari-hari juga berkontribusi pada semakin berkurangnya pemahaman terhadap aksara ini. Padahal, jika diberikan perhatian lebih dalam dunia pendidikan, aksara Jawa dapat tetap hidup dan diwariskan kepada generasi mendatang sebagai bagian dari kekayaan budaya yang tak ternilai Fardani (2023).

Siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam mengenali dan menulis aksara Jawa karena bentuknya yang kompleks serta jumlah huruf yang cukup banyak. Karena metode pembelajaran konvensional tidak menarik bagi siswa. Akibatnya, banyak siswa yang tidak mampu menulis aksara Jawa dengan baik, yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah Wulandari (2024). Inovasi pembelajaran di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan abad ke-21 ini. Guru diharapkan mampu mengadaptasikan dan menerapkan inovasi dalam pembelajaran. Agar guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa Cahyadi (2025). Sekarang ini banyak guru keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, modern, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa saat ini. Dengan begitu guru harus mempunyai strategi dalam mendampingi siswa yang mengalami hambatan dalam menulis aksara Jawa.

Cahyaningrum (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Mengingat karakteristik aksara Jawa yang kompleks dan kurang familiar bagi sebagian besar siswa, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Pembelajaran aksara Jawa memerlukan media yang mampu menyederhanakan bentuk visual aksara, sekaligus membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu media yang telah banyak digunakan dalam konteks ini adalah *flash card*. Media ini dinilai memiliki potensi besar dalam mendukung keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Susilowati (2019) menyatakan bahwa penggunaan *flash card* aksara Jawa terbukti layak dan efektif dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Hasanah (2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis siswa, dari nilai rata-rata 69,62 pada *pretest* menjadi 91,29 pada *posttest* setelah penggunaan media *flash card*. Dengan demikian, *flash card* terbukti dapat memperkuat penguasaan dasar aksara Jawa secara visual dan praktis.

Berdasarkan pandangan lain Hidayati (2019) menegaskan bahwa penerapan media kartu huruf dapat memfasilitasi siswa dalam proses pengenalan huruf hingga pembentukan kata-kata sederhana. Pendekatan tersebut dinilai efektif karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Namun demikian, fokus penelitian Hidayati terbatas pada peningkatan keterampilan membaca siswa, tanpa mengkaji secara mendalam aspek kemampuan menulis aksara Jawa. Padahal, keterampilan menulis memiliki kompleksitas tersendiri yang melibatkan pemahaman bentuk, struktur, dan penerapan aksara secara tepat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kompetensi yang ingin dicapai tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca aksara Jawa, tetapi juga mencakup kemampuan menulis secara menyeluruh, sebagai bagian dari penguasaan literasi aksara Jawa yang lebih utuh dan berkelanjutan. Fitri Iswari (2024) menyoroti beberapa kelebihan utama dari media *flash card*, yaitu: (1) Ukurannya kecil dan portabel, sehingga mudah dibawa ke mana-mana. (2) Praktis dalam pembuatan dan penggunaannya. (3) Desain yang menarik dan sederhana memudahkan siswa dalam mengingat bentuk huruf atau angka. (4) Dapat digunakan dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi Di Kelas III SD Negeri 4 Tunggak terdapat 6 dari 30 siswa yang bisa mencapai ketuntasan hasil belajar yang diharapkan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis aksara Jawa dasar, dibuktikan dengan hasil belajar harian Bahasa Jawa menulis aksara Jawa kelas III di SD Negeri 4 Tunggak, dengan nilai rata-rata 50,83. Berdasarkan hal tersebut tingkat kesalahan penulisan aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak cukup tinggi. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media *Flash card* bagi Kompetensi Penulisan Aksara Jawa Dasar Siswa Kelas III SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan”. Dengan menggunakan media flash card dapat menunjang keberhasilan hasil belajar siswa dan meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa pada siswa.

METODE

Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode penelitian kuantitatif juga bisa dimaknai sebagai metode yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, dipergunakan guna meneliti populasi ataupun sampel tertentu, pengumpulan data pada penelitian ini mempergunakan instrumen penilaian, analisis data bersifat statistik/kuantitatif, yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mencari tahu keefektifan penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa bagi kompetensi penulisan aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak. Pada penelitian ini desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan tiga tahap yaitu: (a) melakukan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan (*pre-test*), (b) memberikan perlakuan eksperimen kepada subjek-subjek (variabel bebas), dan (c) melakukan tes lagi untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan diberikan (*post-test*).

Populasi, Sampel, dan Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan populasi, populasi sekaligus sebagai sampel penelitian. Sampel dari penelitian ini terdapat pada kelas III SD Negeri 4 Tunggak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sanpling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2015).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (a) Observasi/Pengamatan, melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III di SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar dan kondisi siswa selama proses pembelajaran di kelas. (b) Tes, yang digunakan dalam penelitian ini

adalah kegiatan *pretest* yang akan diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, dan kegiatan *posttest* di akhir pembelajaran, setelah siswa diberi perlakuan dalam pembelajaran. (c) Dokumentasi, memperkuat data-data yang diambil oleh peneliti. Data tersebut diperoleh peneliti berupa daftar nama siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan serta foto yang diambil saat proses pembelajaran dan penelitian berlangsung.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini perlu menentukan penilaian uji coba soal, uji coba soal ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas butir soal menggunakan 2 uji yang pertama menggunakan validasi kontruksi yaitu soal uji coba yang akan digunakan divalidasi oleh guru kelas III SD Negeri 4 Tunggak yang menyatakan bahwa soal uji coba valid, dan yang kedua uji validasi isi yang menggunakan rumus korelasi *product moment* yang menyatakan dari 50 soal uji coba 26 soal valid dan 24 soal tidak valid. Dan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's Alpha* yang menyatakan bahwa $r_{11} > r_{tabel}$ sehingga soal uji coba dapat dikatakan reliabel atau layak digunakan. Uji coba soal dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Tunggak. Kemudian instrumen butir soal yang berjumlah 20 soal *essay* tersebut diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari penilaian untuk mendapatkan nilai *pretest-posttest*.

Teknik Analisis Data

Setelah seluruh data terkumpul, data tersebut akan diproses dengan melakukan perhitungan statistik. Ada beberapa uji yang akan dilakukan peneliti untuk menganalisis data, diantaranya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Awal dan Akhir, Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel dan populasi berdistribusi normal atau tidak pada kondisi awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*), maupun setelah diberi perlakuan (*posttest*). Untuk mengetahui normalitas suatu sampel penelitian ini adalah menggunakan uji Liliefors (Sudjana, 2005).
2. Uji *paired sample t-test*, Uji digunakan untuk menilai perbedaan antara hasil dari satu kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau tindakan tertentu. Proses ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Rumus yang digunakan:

$$t = \frac{\bar{d} - 0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

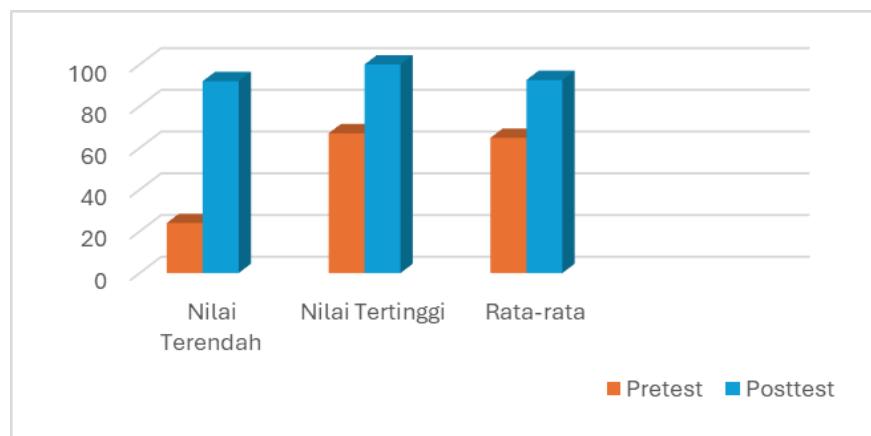
3. Uji Gain, uji gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dinilai dari selisih antara nilai awal (*pre-test*) dan nilai akhir (*post-test*). Uji gain dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Tunggak pada periode tahun pelajaran 2024/2025. Proses penelitian dilakukan secara langsung atau tatap muka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Peneliti menggunakan media *flash card* sebagai media bantu untuk menarik minat peserta didik, dengan harapan adanya perubahan terhadap kompetensi penulisan aksara Jawa pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa *flash card*. Media *flash card* yang digunakan ini didapatkan di Shopee. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui Keefektifan Media *Flash card* bagi Kompetensi Penulisan Aksara Jawa Dasar Siswa Kelas III SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan. Dimana peneliti melakukan beberapa pertemuan untuk melaksanakan penelitian. Pada pertemuan pertama ini siswa diminta untuk mengerjakan soal *pretest*, Pada pertemuan kedua siswa diberikan perlakuan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenali dan mampu menuliskan kata-kata aksara Jawa dengan benar dan tepat. Pada pertemuan ketiga siswa dibagi menjadi 7 kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan, dan selanjutnya membahas pekerjaan yang telah dikerjakan. Pada pertemuan keempat siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest*.

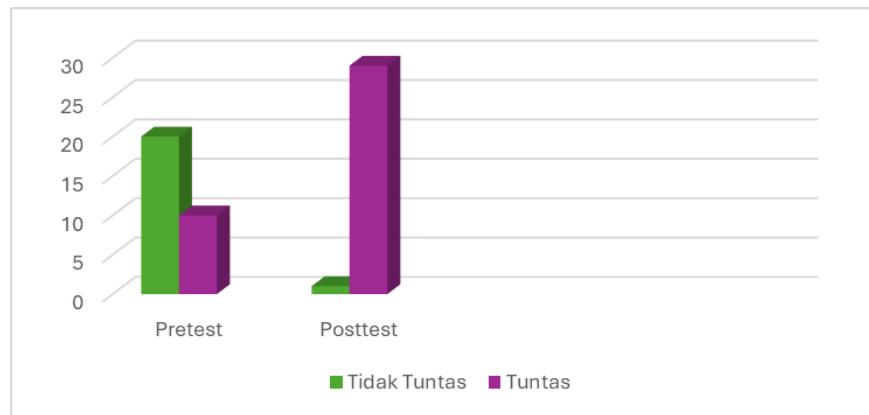
Hasil rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* dari 30 siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak, rata-rata nilai *pretest* adalah 64,83 dengan nilai terendah sebesar 24 dan tertinggi sebesar 92. Di sisi lain, hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 92,56 dengan nilai terendah sebesar 67 dan nilai tertinggi sebesar 100. Perbandingan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tersebut menggambarkan perbedaan yang signifikan dalam pencapaian siswa kelas III di SD Negeri 4 Tunggak.



Gambar 1. Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pada Gambar 1, terdapat grafik perbedaan yang dapat diamati antara nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan ini mencangkup nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata. Sebelum perlakuan diberikan, nilai terendah siswa adalah 24. Sedangkan setelah perlakuan, nilai terendah meningkat menjadi 67. Demikian pula, nilai tertinggi siswa sebelum perlakuan adalah 92. Namun setelah perlakuan, nilai tertinggi mencapai 100. Secara keseluruhan, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 64,83.

Semestara rata-rata nilai posttest adalah 92,56. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 27,73 pada nilai siswa setelah penerapan perlakuan pembelajaran menggunakan media *flash card*.



Gambar 2. Grafik Siswa Tidak Tuntas dan Tuntas

Pada Gambar 2 yang disajikan di atas, terlihat bahwa siswa di SD Negeri 4 Tunggak mengalami peningkatan setelah menerapkan pembelajaran berbantu media *flash card* hasil menunjukkan bahwa penilaian *pretest*, terdapat 20 siswa yang tidak mencapai standar ketuntasan dan 10 siswa yang mencapai standar ketuntasan. Setelah penerapan pembelajaran berbantu media *flash card*, jumlah siswa yang tidak mencapai standar ketuntasan dalam penilaian *posttest* menurun menjadi 1 siswa, sementara siswa yang mencapai standar ketuntasan meningkat menjadi 29 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbantu media *flash card* efektif dalam meningkatkan kompetensi penulisan aksara Jawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yang diukur melalui tes atau soal.

Uji analisis data disajikan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

Perhitungan uji normalitas awal disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pretest*

Nilai	L_0	L_{tabel}	Ketentuan	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,079	0,161	$L_0 < L_{tabel}$	3erdistribusi normal

Pada Tabel 1 disajikan bahwa sampel memiliki distribusi yang normal dimana nilai *pretest* dari 30 siswa menghasilkan nilai L_0 sebesar 0,079 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,161 dari taraf

signifikansi 0,5 dengan hasil ketentuan $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan ini dapat disimpulkan bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)

Perhitungan uji normalitas akhir disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Posttest*

Nilai	L_0	L_{tabel}	Ketentuan	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	0,127	0,161	$L_0 < L_{tabel}$	Berdistribusi normal

Pada Tabel 2 disajikan bahwa sampel memiliki distribusi yang normal dimana nilai *posttest* dari 30 siswa menghasilkan nilai L_0 sebesar 0,127 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,161 dari taraf signifikansi 0,5 dengan hasil ketentuan $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan ini dapat disimpulkan bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal.

Uji hipotesis (uji *paired t-test*) disajikan sebagai berikut:

Sesudah melakukan uji analisis data dan membuktikan bahwa sampel dari berdistribusi normal, maka dapat melakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test*.

Uji-t dalam perhitungan hipotesis disajikan pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji *Paired T-test*

Jumlah Siswa	T_{hitung}	T_{tabel}	Ketentuan	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	12,318	1,699	$T_{hitung} > T_{tabel}$	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 3 disajikan hasil menunjukkan bahwa nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang mengakibatkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan bahwa $12,318 > 1,699$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberi perlakuan menggunakan *flash card* dalam pembelajaran mengalami peningkatan kompetensi penulisan aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

Uji gain disajikan sebagai berikut:

Uji gain ini adalah upaya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keefektifan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *flash card*. Dinilai dari selisih antara nilai awal (*pretest*) dan nilai akhir (*posttest*).

Kategori tafsiran efektivitas gain disajikan pada Tabel 4:

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Pada Tabel 4 disajikan kategori efektivitas suatu perlakuan pembelajaran berdasarkan nilai gain. Jika nilai gain berada pada kategori cukup efektif hingga efektif, maka perlakuan dapat dianggap berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Klasifikasi nilai Gain disajikan pada Tabel 5:

Tabel 5. Klasifikasi nilai Gain

Uji Gain	Kriteria
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah

Pada Tabel 5 disajikan klasifikasi nilai gain untuk menjelaskan peningkatan skor hasil belajar. Perlakuan dikatakan efektif secara signifikan apabila menghasilkan nilai Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi.

Perhitungan Gain disajikan pada Tabel 6:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Gain

N	Skor Maksimal	Skor Gain	Skor Gain (%)
Rata-rata	30	35,167	0,795

Berdasarkan hasil perhitungan data pada Tabel 6 disajikan nilai gain = 79,496%, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* pada pembelajaran kompetensi penulisan aksara Jawa efektif karena nilai rata-rata tersebut >76 dengan tafsiran efektivitas gain efektif. Untuk nilai skor gain = 0,795, nilai ini berada pada klasifikasi nilai tinggi karena nilai skor 0,795 berada pada $0,70 < g < 1,00$. Dan rata-rata *posttest* mencapai 92,567. Karena menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dan berada pada kriteria efektif, dengan demikian nilai gain dikategorikan efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran aksara Jawa terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi menulis siswa kelas III. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan kenaikan rata-rata sebesar 27,73%, peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari 10 menjadi 29 siswa, serta hasil uji *paired t-test* yang menunjukkan T_{hitung} sebesar $12,318 > T_{tabel} 1,699$. Nilai gain yang diperoleh juga tinggi, yaitu 0,795 atau 79,496%, yang termasuk dalam kategori efektif dan klasifikasi gain tinggi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilaku oleh Indah Putri Rahmawati (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (Kartu Flash Aksara Jawa dan Papan Tulis) terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura”, yang menyimpulkan bahwa media kartu *flash* aksara Jawa lebih efektif dibandingkan dengan media papan tulis. Penelitian tersebut menunjukkan hasil uji *paired t-test* dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ untuk media *flash card*. Meskipun temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Indah Putri Rahmawati (2019) terdapat beberapa keunggulan signifikan dalam penelitian ini, penelitian ini tidak hanya mengukur efektivitas melalui uji statistik deskriptif dan inferensial, tetapi juga mengidentifikasi perubahan proporsional jumlah siswa yang mencapai KKM, yang mencerminkan dampak nyata di tingkat kelas. Selain itu, fokus penelitian ini berada pada siswa kelas III, yang secara kognitif berada pada tahap awal dalam mengenal aksara Jawa, sehingga keberhasilan penggunaan media ini menunjukkan efektivitas yang lebih fundamental dalam membentuk kompetensi dasar menulis aksara. Sementara itu, penelitian Rahmawati (2019) dilakukan pada siswa kelas IV, yang pada umumnya telah memiliki dasar pengenalan aksara, sehingga efektivitas media lebih bersifat penguatan.

Berdasarkan hasil uraian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi penulisan aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa pada kelas III SD Negeri 4 Tunggak Tahun Ajaran 2024/2025.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi penulisan aksara Jawa pada kelas III SD Negeri 4 Tunggak. Hal ini terbukti dari peningkatan yang signifikan dalam penilaian *pretest-posttest*. Hal ini ditunjukkan dari nilai siswa yang mengalami peningkatan dalam kemampuan menjawab soal, dengan rata-rata *pretest* 64,83 dan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata 92,56. ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 27,73 pada siswa kelas III.

Pada pengujian hipotesis, menggunakan uji-t untuk mengetahui peningkatan yang dialami oleh siswa SD Negeri 4 Tunggak setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan diperoleh taraf signifikan 5% membuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mengakibatkan H_0 ditolak H_a diterima, dengan perhitungan data yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 12,318 dan t_{tabel} sebesar 1,699. Hasil juga ditunjukkan pada uji gain, dalam pengujian ini diperoleh nilai gain = 79,496%, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* pada pembelajaran kompetensi penulisan aksara Jawa efektif dan untuk nilai skor gain = 0,795, nilai ini berada pada klasifikasi nilai tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif dalam meningkatkan kompetensi penulisan aksara Jawa dasar bagi kelas III SD Negeri 4 Tunggak.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel lain yang relevan, seperti strategi atau upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa yang memiliki kemampuan menulis aksara Jawa yang rendah. Selain itu, penelitian juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif guna meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, M. A. (2012). *Macapat: Javanese philosophy*. In *Prosiding Seminar Internasional Multikultural & Globalisasi* (pp. 44–54).
- Cahyadi, F., Subekti, E. E., & Sundari, R. S. (2025). *Inovasi pembelajaran untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Cahyaningrum, W., Widiyanti, S., & Sugiarto, L. (2024). Media pembelajaran interaktiv aksara Jawa berbasis multimedia dengan animasi 2D. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(3), 317–327. <https://journal.arteii.or.id/index.php/Neptunus/article/view/250>
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis penerapan unggah ungguh bahasa Jawa dalam nilai sopan santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202–209.
- Fardani, M. A., Hasanah, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan media Raja Caraka untuk pembelajaran membaca aksara Jawa permulaan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5). <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/article/view/159>
- Hasanah, A., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas penggunaan media belajar flashcard aksara Jawa terhadap keterampilan menulis aksara Jawa legena peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas III. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 73–84. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/basica/article/view/4359>

- Hidayati, R., Suyitno, & Artharina, F. P. (2019). Keefektifan media kartu huruf terhadap keterampilan membaca aksara legena siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2). <https://ejurnal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17388>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berupa flashcard bergambar pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal DEIKSIS*, 9(2). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/1375/0>
- Nadhiroh, U., & Setyawan, B. W. (2021). Peranan pembelajaran bahasa Jawa dalam melestarikan budaya Jawa. *Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, serta Pengajarannya*, 3(1). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jisabda/article/view/9223>
- Rahmawati, I. P. (2024). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran (kartu flash aksara Jawa dan papan tulis) terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas VI SD IT Taqiyya Rosyida Kartasura* [Skripsi]. UIN Raden Mas Said.
- Saut, E., Hutahaean, & Anggita, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif: Untuk mahasiswa psikologi*. Banyumas: PT. Pena Persada Kerta Utama Redaksi.
- Shafira, R. M., Suyitno, S., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan permainan Sunda Manda bernomor sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas III SD N Gotputuk Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 10(1), 11–28.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, G., & Setiawan, D. (2019). Pengembangan media flash card aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. *Joyful Learning Journal*, 8(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jlj/article/view/31346>
- Suyitno, S. (2016). Pengintensifan aksara Jawa terhadap penulisan bahasa Jawa huruf Latin sebagai wahana pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Malih Peddas*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v5i1.933>
- Wulandari, H., & Asih, D. (2024). Pengaruh model jigsaw berbantuan media Pakuraja terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa SD. *Jurnal PGSD FIP UNSOED*, 8(2), 330–338. <http://dx.doi.org/10.24114/j.s.v8i2.56721>