

**EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MATERI MEMBACA DAN
MENULIS AKSARA JAWA SISWA MTs TERPADU AL MUSTAQIM**

Maratus Solikah¹, Tri Widiatmi^{2,*}, Pradnya Paramita Hapsari³, R. Adi Deswijaya⁴

^{1,2,3,4}PBSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

¹maratussolikh500@gmail.com, ²triwidiatmi@gmail.com,

³pradnyaparamita209@gmail.com ⁴adides2016.1@gmail.com,

*corresponding author: triwidiatmi@gmail.com

ABSTRACT

This study addresses the low proficiency and interest of students in reading and writing Javanese script, which are often attributed to monotonous teaching methods and the lack of engaging instructional media. The study aims was to evaluate the effectiveness of Flashcard media integrated with the Problem-Based Learning (PBL) model in improving the Javanese script reading and writing skills of seventh-grade students at MTs Terpadu Al Mustaqim. This study employed a quantitative pre-experimental design using a One-Group Pretest–Posttest approach. The participants consisted of 32 seventh-grade students selected through total sampling. Data were collected using pretest and posttest instruments and analyzed using the Paired Sample t-test and N-Gain analysis. The findings revealed a statistically significant improvement in students' reading and writing skills, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The average N-Gain score was 0.6241 (62.41%), indicating a moderate level of improvement and demonstrating the effectiveness of integrating Flashcard media with the PBL model. These findings suggest that the use of interactive Flashcards combined with Problem-Based Learning significantly enhances students' proficiency in reading and writing Javanese script.

Keywords: Javanese script, Flashcard, Problem Based Learning (PBL).

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa yang sering disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Flashcard yang dikombinasikan dengan model Problem-Based Learning (PBL) dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VII di MTs Terpadu Al Mustaqim. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimental dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas tujuh. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen pretest

dan posttest yang kemudian dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-test dan analisis skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, analisis menghasilkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,6241 (62,41%), yang menempatkan peningkatan tersebut dalam kategori sedang dan membuktikan bahwa integrasi media Flashcard serta model PBL berjalan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Flashcard dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

Kata Kunci: Aksara Jawa, *Flashcard*, *Problem Based Learning* (PBL)

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang memiliki peran penting dalam melestarikan bahasa, sastra, dan budaya daerah. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada jenjang SMP/MTs adalah kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Jawa tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang menghargai kearifan lokal serta menjaga kelestarian budaya daerah.

Menurut Dyah Kurnia dan Edy Nugroho (2017), materi aksara Jawa selalu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Namun, masih ditemukan permasalahan yang sama, yaitu kompetensi siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa yang masih

terbatas. Selain karena alokasi waktu pembelajaran yang relatif sedikit, proses pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa cenderung monoton, seperti hanya menghafalkan bentuk huruf dan aturan penulisannya, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajari aksara Jawa.

Terdapat dua faktor utama yang memengaruhi proses belajar peserta didik, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan yang memengaruhi keberlangsungan pendidikan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar yang mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, faktor internal berkaitan dengan minat belajar dan kemampuan peserta didik dalam memotivasi diri sendiri sehingga dapat berpartisipasi secara aktif dalam

proses pembelajaran di kelas (Heriyanto *et al.*, 2025).

Kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa menjadi bagian penting dalam upaya mempertahankan warisan budaya yang memiliki nilai historis, edukatif dan filosofis. Namun demikian, pembelajaran Aksara Jawa masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Jawa di MTs Terpadu Al Mustaqim, kemampuan siswa kelas VII dalam membaca dan menulis Aksara Jawa masih tergolong rendah.

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan membedakan bentuk aksara yang memiliki kemiripan, mengingat penggunaan pasangan dan sandhangan, serta menerapkan kaidah penulisan Aksara Jawa secara benar. Selain itu, minat belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa juga relatif rendah karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif sehingga hasil belajar belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Menurut Ekaputri (2021), *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk kartu yang termasuk dalam kategori media permainan edukatif. Media ini umumnya berukuran sekitar 8 × 12 cm, meskipun ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di kelas. Setiap kartu memiliki dua sisi, yaitu sisi depan yang berisi gambar, tulisan, atau simbol sebagai materi utama, sedangkan sisi belakang memuat informasi atau penjelasan yang berkaitan dengan materi pada sisi depan.

Penyajian materi dalam bentuk visual yang sederhana dan menarik menjadikan *flashcard* efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah proses belajar proses pembelajaran. Menurut (Rahmawati & Subrata, 2016), media merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh penyampai pesan kepada penerima pesan dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima terhadap pesan yang disampaikan. Setiap

media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat, konsep materi yang akan disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik secara lebih optimal.

Penggunaan media yang menarik mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa adalah *Flashcard*. Kartu *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang memuat gambar, simbol, atau tulisan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengenali, mengingat, dan memahami materi pembelajaran Hotimah (2010). Pada materi Aksara Jawa, *Flashcard* dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan bentuk aksara, pasangan, sandhangan, maupun cara membaca dan menulisnya sehingga siswa lebih mudah mengingat setiap karakter aksara. Menurut Hanifah Zain *et al.* (2026), media kartu merupakan salah satu alat bantu pembelajaran

yang berbentuk potongan kertas khusus yang dilengkapi dengan unsur-unsur seperti gambar, tulisan, atau aksara dengan ukuran tertentu yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran Aksara Jawa, media kartu memuat sekitar 20 aksara dasar yang dimulai dari aksara ha hingga nga, serta dilengkapi dengan sandhangan dan pasangan sehingga dapat membantu siswa mengenali, membaca, dan menulis Aksara Jawa dengan lebih mudah.

Selain penggunaan media yang tepat, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menjadi pedoman dalam melaksanakan tahapan kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapan langkah-langkah model pembelajaran, terdapat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik yang digunakan oleh guru untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang

mengarahkan seluruh aktivitas pembelajaran agar berlangsung secara sistematis, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Rosmala, 2021). Berbagai model pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik agar belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Nyoman Ayu Putri Lestari *et al.*, (2023) dalam implementasi Kurikulum Merdeka, terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan, seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Discovery Learning*, *Project Based Learning* (PjBL), dan model pembelajaran lainnya yang berpusat pada peserta didik. Penerapan model-model tersebut diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik.

Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari informasi, serta menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Menurut Wina Sanjaya (2010), *Problem Based Learning*

mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu maupun model pembelajaran aktif mampu meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa. Penelitian Hanifah Zain dkk. (2026) menunjukkan bahwa media Kartu Aksara Jawa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis Aksara Jawa. Demikian pula penelitian Rohmah dan Rondli (2023) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Flashcard mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis huruf Jawa pada siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Wiranti dan Hasanah (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media Flashcard efektif meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa Legena pada peserta didik madrasah ibtidaiyah.

Meskipun demikian, penelitian yang mengombinasikan media *Flashcard* dengan model *Problem Based*

Learning (PBL) dalam pembelajaran membaca dan menulis Aksara Jawa pada jenjang MTs masih relatif terbatas.

Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan media atau model pembelajaran secara terpisah, serta lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan media Flashcard dengan model Problem Based Learning untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa pada siswa MTs.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Flashcard yang dipadukan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas VII MTs Terpadu Al Mustaqim. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif bagi guru Bahasa Jawa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media dan

model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran Aksara Jawa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa.

Penelitian dilaksanakan di MTs Terpadu Al Mustaqim, Kecamatan Susukan, Kabupaten Semarang pada tanggal 18 – 22 Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 32 siswa, terdiri atas 13 siswa putri dan 19 siswa putra. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik total sampling, sehingga seluruh anggota

populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non-tes. Teknik non-tes dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan wali kelas pada tahap awal penelitian untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran Aksara Jawa. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa melalui pretest dan posttest. Instrumen tes berupa soal membaca dan menulis Aksara Jawa yang memiliki tingkat kesulitan setara pada kedua pengukuran.

Analisis data dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics*. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitasnya menggunakan *korelasi Pearson Product Moment* dan reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha*. Selanjutnya, data hasil penelitian diuji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Setelah memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain itu, peningkatan kemampuan siswa dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-gain)* untuk mengetahui tingkat *efektivitas* penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa. Nilai N-gain kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi sesuai dengan kriteria yang berlaku.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Flashcard* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas VII MTs Terpadu Al Mustaqim. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal pada instrumen *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai korelasi yang lebih besar daripada nilai *r-tabel*, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* telah memenuhi kriteria reliabilitas, yang berarti instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Dengan demikian, instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini dinyatakan valid dan reliabel sehingga mampu memberikan data yang akurat dan konsisten untuk mengukur kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa serta mengetahui pengaruh penggunaan media Flashcard dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Data penelitian diperoleh melalui hasil pretest dan posttest yang kemudian dianalisis menggunakan *uji Paired Sample t-test* dan *N-Gain*.

Tabel 1. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa

N	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
32	58,75	84,38	0,6241	Sedang

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 58,75, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84,38. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,6241 atau 62,41%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa mengalami peningkatan setelah

diterapkan media *Flashcard* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-test

Uji Statistik	Nilai
Sig. (2-tailed)	0,000
Taraf Signifikansi 0,05	
Keputusan	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas VII MTs Terpadu Al Mustaqim.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Flashcard*

yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai posttest dibandingkan pretest, serta didukung oleh hasil uji Paired Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,6241 (62,41%) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori sedang, yang berarti penggunaan media Flashcard berbasis PBL cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan kemampuan siswa terjadi karena media Flashcard mampu menyajikan bentuk Aksara Jawa secara visual sehingga memudahkan siswa mengenali, mengingat, dan membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wiwid Febrian Ekaputri (2021), diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis aksara Jawa mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan *Flashcard*. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil

tes menulis aksara Jawa siswa, yaitu nilai rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 72,73 dan meningkat menjadi 83,06 pada pertemuan kedua.

Menurut Hotimah (2010), Flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang efektif untuk meningkatkan daya ingat, menarik perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan media ini juga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat belajar melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan mempraktikkan materi secara langsung.

Keberhasilan pembelajaran juga didukung oleh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berpusat pada siswa. Melalui model ini siswa diajak untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi Aksara Jawa, berdiskusi dalam kelompok, mencari informasi, serta mempresentasikan hasil pemecahan masalah.

Menurut Wina Sanjaya (2010), Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan

memecahkan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menghafal bentuk aksara, tetapi juga memahami cara membaca dan menulis Aksara Jawa secara lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hanifah Zain dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu Aksara Jawa berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis Aksara Jawa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, penelitian Rohmah dan Rondli (2023) juga membuktikan bahwa media *Flashcard* mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis huruf Jawa melalui pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Flashcard* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh

positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas VII MTs Terpadu Al Mustaqim. Media dan model pembelajaran tersebut dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flashcard* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas VII MTs Terpadu Al Mustaqim. Hasil uji Paired Sample *t*-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 (< 0,05)$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan pembelajaran. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6241 atau 62,41%, yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa penerapan media *Flashcard* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) cukup

efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media Flashcard mampu membantu siswa mengenali dan mengingat bentuk Aksara Jawa dengan lebih mudah, sedangkan model Problem Based Learning (PBL) mendorong siswa untuk berpikir aktif, berdiskusi, serta memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi media dan model pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi membaca dan menulis Aksara Jawa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru Bahasa Jawa memanfaatkan media Flashcard yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang

lebih besar, atau mengombinasikan media pembelajaran lain sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekaputri, wiwid dan S. heru. (2021). Efektivitas Permainan Flashcard Dalam Pembelajaran Keterampilan.
- Dyah Kurnia, E., & Edy Nugroho, Y. (2017). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawi Bagi Guru Bahasa Jawi Sma Di Kabupaten Rembang*.<http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/22>
- Heriyanto, F., Fadilla Permatasari, S., Fadilah, I., Farhan, M., Farizqo Irvan, M., Guru, P., Dasar, S., & Semarang, U. N. (2025). *Analisis Kesulitan pada Pembelajaran Bahasa Jawi bagi Siswa Kelas V SD N Cepoko*.
- Hanifah Zain, R., Asih Wiranti, D., Guru Sekolah Dasar, P., & Islam Nahdlatul Ulama, U. (2026a). *Pengaruh Media Kartu Aksara Jawi (KARSAWA) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawi Di Sekolah Dasar*. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 7(1), 123–136. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>
- Rahmawati, I. A., & Subrata, H. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Buku Harian Dalam Pembelajaran*

*Menulis Geguritan Siswa Kelas Iv
Sdn 1 Sambit.*

Rosmala, A. (2021). Model-Model Pembelajaran Matematika. Bumi Aksara.
<https://books.google.co.id/books?id=5xwmEAAAQBAJ>

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung:Alfabeta

Nyoman Ayu Putri Lestari, S. P. M. P., Kadek Lina Kurniawati, S. P. M. P., Made Sri Astika Dewi, S. P. M. P., I Putu Agus Dharma Hita, S. P. M. O. A., Ni Made Ignityas Prima Astuti., M. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. Nilacakra.
<https://books.google.co.id/books?id=7F69EAAAQBAJ>

Wiranti, D. A., & Af'idatul Hasanah, U. A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Belajar Flashcard Aksara Jawi Terhadap Ketrampilan Menulis Aksara Jawi Legena Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas III*. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 73–84. <https://doi.org/10.37680/basicav3i2.4359>

Rohmah, H., & Shokib Rondli, W. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Huruf Jawi Di Sd*.