

**EPEKTIPITAS MEDIA *FLASHCARD* HAGUK HASIL BELAJAR
AKSARA LAMPUNG PESERTA DIDIK SEKULA MENENGAH
PERTAMA (SMP)**

(Skripsi)

Ulih

**GIAN RAHMA RENVILLIA
NPM 2213046105**



**FAKULTAS KEGURUAN RIK ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EPEKTIPITAS MEDIA *FLASHCARD* HAGUK HASIL BELAJAR AKSARA LAMPUNG PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Oleh

GIAN RAHMA RENVILLIA

Penelitian sinji dilatarbelakangi ulih makkung dipandai tingkat epektipitas penggunaan media *flashcard* delom pembelajaran Bahasa Lampung khususni haguk materi menulis aksara Lampung di kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa. Tujuwan penelitian sinji iyulah guwai ngepandai epektipitas media *flashcard* tehaguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

Jenis penelitian sinji ngerupako penelitian kuantitatip jama metode *Pre-experimental Design*. Desain penelitian yakdo *One-Group Pretest Posttest Design*. Populasi delom penelitian sinji senayah 92 peserta didik. Sampel penelitian diakuk ngegunako teknik *purposive sampling* jama jumlah 22 peserta didik kelas VII C. Teknik rik alat pengumpulan data ngegunako tes berupa 15 soal *essay*. Teknik prasyarat instrumen ngegunako uji validitas rik uji reliabilitas. Sedangko teknik analisis data ngegunako uji normalitas, uji *N-Gain* rik uji hipotesis.

Budasarko hasil penelitian ngenunjukko bahwa media *flashcard* efektif haguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa. Hal sinji dibuktiko jama hasil uji hipotesis sai ngenunjukko signipikan sebalak $p < 0,00$ jama tarap signipikan 0,05 jama nilai rata-rata *pretest* 61 rik nilai rata-rata *posttest* 80. Jama demikian (H_a) hipotesis alternatip diterima, rik (H_o) hipotesis nol ditolak sai retini ngedok epektipitas haguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Ambarawa Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci : *flashcard*, hasil belajar, aksara Lampung.

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR AKSARA LAMPUNG PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Oleh

GIAN RAHMA RENVILLIA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum diketahuinya tingkat efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Lampung khususnya pada materi menulis aksara Lampung di kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Aksara Lampung Peserta Didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-experimental Design*. Desain penelitian yaitu *One-Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 92 peserta didik. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 22 peserta didik kelas VII C. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan tes berupa 15 soal *essay*. Teknik prasyarat instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji *N-Gain* dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif terhadap hasil belajar aksara Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa. Hal ini dibuktikan dengan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan signifikan sebesar $p < 0,00$ dengan taraf signifikan 0,05 dengan nilai rata-rata *pretest* 61 dan nilai rata-rata *posttest* 80. Dengan demikian (H_a) hipotesis alternatif diterima, dan (H_o) hipotesis nol ditolak yang berarti terdapat efektivitas terhadap hasil belajar aksara Lampung peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Ambarawa Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci : *flashcard*, hasil belajar, aksara Lampung.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF FLASHCARD MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN LAMPUNG SCRIPT AT JUNIOR HIGH SCHOOL

By

GIAN RAHMA RENVILLIA

This study was motivated by the lack of knowledge regarding the effectiveness of using flashcard media in learning the Lampung language, particularly in writing Lampung script, among seventh-grade students at SMP Muhammadiyah Ambarawa. The purpose of this study was to determine the effectiveness of flashcard media on the learning outcomes of Lampung script among seventh-grade students at SMP Muhammadiyah Ambarawa.

This research is a quantitative study employing a pre-experimental design. The research design used was the One-Group Pretest–Posttest Design. The population of this study consisted of 92 students. The research sample was selected using purposive sampling, involving 22 students from class VII C. Data collection techniques and instruments used were tests in the form of 15 essay questions. Instrument prerequisite testing included validity and reliability tests. Meanwhile, data analysis techniques included normality testing, N-Gain testing, and hypothesis testing.

Based on the research results, it was shown that flashcard media are effective in improving students' learning outcomes in Lampung script at SMP Muhammadiyah Ambarawa. This is evidenced by the hypothesis testing results, which showed a significance value of $p < 0.00$ at a significance level of 0.05, with an average pretest score of 61 and an average posttest score of 80. Thus, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, and the null hypothesis (H_o) was rejected, indicating that flashcard media have a significant effect on the learning outcomes of Lampung script among seventh-grade students of SMP Muhammadiyah Ambarawa in the 2025/2026 academic year.

Keywords: flashcard, learning outcomes, Lampung script.

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLASHCARD* HAGUK HASIL BELAJAR
AKSARA LAMPUNG PESERTA DIDIK SEKULA MENENGAH
PERTAMA (SMP)**

Ulih

GIAN RAHMA RENVILLIA

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Haguk

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

EFEKTIVITAS MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR AKSARA LAMPUNG
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Nama Mahasiswa

Gian Rahma Renvillia

No. Pokok Mahasiswa

2213046105

Program Studi

Pendidikan Bahasa Lampung

Jurusan

Bahasa dan Seni

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Rahmat Prayogi, M.Pd.
NIP 199108142019031010

Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Rahmat Prayogi, M.Pd.**

Sekretaris : **Aditya Pratama, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Munaris, M.Pd.**



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **05 Februari 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Sai butanda tangan di bah sinji:

Nama : Gian Rahma Renvillia
NPM : 2213046105
Program Studi : S-1 Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa rik Seni
Fakultas : Keguruan rik Ilmu pendidikan

Ngenyatako bahwa skripsi sai berjudul “Epektipitas Media *Flashcard* haguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik Sekolah Menengah Pertama” tersebut iyulah hasil penelitiyan sikam, kecuali bagian-bagian tertentu sai dikutip anjak sumber rik dicantumko delom daptar pustaka.

Ulih sebab sina pernyataan sinji sikam guwai jama sebenorni,
atas perhatianni sikam ucakko nerima nihan.

Pringsewu, 02 Februari 2026

Sai Ngeguwai Pernyataan

Gian Rahma R.

2213046105



RIWAYAT HIDUP



Gian Rahma Renvillia dilahirko di Pringsewu haguk tanggal 15 November 2002 ngerupako sanak bungsu anjak lima muari pasangan Bapak Gion Sugiono (Alm) rik Ibu Suwarti, serta ngedok telu kelepah rik sai kakak meranai, sai bugeral Imer Renvillia, Rega Renvillia, Rego Renargo, serta Willy Renvillia.

Pendidikan formal sai radu ditempuh penulis yakdo, TK Yasmida Ambarawa haguk tahun 2008-2009, Sekolah Dasar Negeri 1 Pringsewu haguk tahun 2009-2015, Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pringsewu haguk tahun 2015-2018, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ambarawa haguk tahun 2018-2021. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung haguk tahun 2022. Melalui jalur beasiswa Kerjasama Pemerintahan Provinsi. Tahun 2025 haguk bulan Januari-Februari peneliti ngelakuko Kuliah Kerja Nyata (KKN) rik praktik ngajar ngelalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Tiyyuh Margajaya, Kecamatan Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Selama ngejadi mahasiswa, penulis pernah ngejadi bagian organisasi internal gegoh Sekelik Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Lampung (SEKUBAL).

MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras
(untuk urusan yang lain).”

(QS. Al-Insyirah :7)

“Ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani
(Di depan memberi teladan, di tengah membangun semangat, di belakang
mendorong).”

(Ki Hajar Dewantara)

“Janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta. Masa yang lampau sangat
berguna sebagai kaca benggala daripada masa yang akan datang.”

(Ir. Soekarno)

“Rencana kecil yang selesai dengan baik lebih bernilai daripada impian besar
yang tak pernah dilaksanakan.”

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Jama nyebut nama Allah sai Maha Pengasih jama Maha Penyayang.
Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Subhannahu Wa Ta'ala, serta
sholawat rik salam semoga selalu tercurah haguk Nabi Muhammad
Shallallahu'Alaihi Wassalam. Alhamdulillah Rabbil Alamiin jama segala Ridho-
Mu Ya Allah, tugas akhir sinji dapok terselesaiko jama helau. Atas segala cinta
rik kasih sayang kupersembahko karya sinji haguk jelma-jelma sai buharga delom
urikku.

Ulun Tuhaku Tercinta

Ayahanda Gion Sugiyono Almarhum rik Ibunda Suwarti

Sai radu ngeniko dukungan rik motipasi serta kasih sayang sai mak terhingga sai
angkah ku balas jama selemba kertas sinji sai butulisko kata cinta rik
persembahan.

Kakakku Tersayang

Imer Renvillia, Rega Renvillia, Rego Renargo, Willy Renvillia, Ahmad Sholihin,
Siyogo Eryanto, Anis Nursela.

Sai radu ngeniko dukungan, motivasi, serta perhatian rik pengorbanan sai tiada
henti.

Para Pendidik dan Bapak Ibu Dosen

Sai radu ngeniko ilmu bumanpaat jama penuh kesabaran rik ketulusan.

Keluarga Besar PBL 2022

Almamater Tercinta “Universitas lampung”

URAI CAMBAI

Puji syukur kehadiran Allah Subhannahu Wa Ta'ala sai radu ngelimpahko Rahmat rik hidayah-Nya sehingga peneliti dapok nyelesaiko skripsi sinji jama tepat waktu. Skripsi jama judul “Epektipitas Media *Flashcard* Haguk Hasil Belajar Aksara Lampung Peserta Didik Sekula Menengah Pertama” sai peneliti susun ngerupako salah sai syarat guwai nyelesaiko Pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung di Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti sadar bahwa delom penyusunan skripsi sinji tentuni mak lepas anjak bantuan berbagai pihak. Jama segenap hati sai tulus, peneliti munih ngucakko nerima nihan haguk :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung sai radu nulung ngesahko ijazah rik gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung sai radu ngepasilitasi administrasi delom penyelesaian skripsi rik radu nulung ngesahko skripsi sinji.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa rik Seni Universitas Lampung sai radu bukontribusi delom ngeniko persetujuan guwai bentuk legalisir skripsi sai diakui ulih Jurusan Pendidikan Bahasa rik Seni.
4. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Lampung Universitas Lampung sekaligus guwai dosen pembahas sai radu nulung ngepasilitasi administrasi rik ngeniko arahan rik semangat serta dukungan delom nyelesaiko skripsi sinji.
5. Rahmat Prayogi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik sai senantiasa radu ngeniko waktu rik tenaga, rik kesediaanni delom ngeniko bimbingan, saran, rik kritik delom penyusunan skripsi sinji.

6. Aditya Pratama, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sai senantiasa radu ngeniko waktu rik tenaga, rik kesediaanni delom ngeniko bimbingan, saran, rik kritik delom penyusunan skripsi sinji.
7. Bapak rik Ibu Dosen serta staf pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung, nerima nihan atas ilmu pengetahuan sai radu ngeniko selama masa perkuliahan.
8. Cinta pertamaku, Almarhum Bapak Tercinta. Beliau memang mak sempat menemani penulis delom perjalanan nyusun skripsi, lamun selama urikni radu ngejadi sosok panutan, sumber semangat, rik inspirasi sai mak tergantiko. Nilai-nilai kehurikan rik kebetikan bapak haga selalu ditanamko haguk diri penulis. Semoga Bapak tenang di alam dudi.
9. Mamak tercinta, sosok luar biasa sai selalu hadir delom doa, semangat , rik pengorbanan tanpa henti. Nerima nihan atas cinta sai mak tergantiko, atas air mata rik doa sai selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik sinji. Semoga Allah SWT selalu senantiasa ngeniko kesehatan rik kebahagiaan Mamak.
10. Kakakku tersayang Imer Renvillia, Rega Renvillia, Rego Renargo, Willy Renvillia, Ahmad Sholihin, Siyogo Eryanto, Anis Nursela. Sai radu ngeniko dukungan, motivasi, serta perhatian rik pengorbanan sai tiada henti. Tanpa pengorbanan rik kasih kuti, penulis takkan sappai dija. Setiap langkahku iyulah wujud rasa syukur rik hormatku haguk kuti. Semoga keberhasilan lunik sinji ngejadi bagian anjak kebahagiaan ram unyin.
11. Keponakanku tersayang, Afifah Queena Hafidzah, Wahyu Labibah Zakiyya Shireen, Asyifa Aqila Renargo, Muhammad Aqmar Haufan Hazza, Mikhayla Almahyra Renargo, Delisa Shanum Eryanto. Nerima nihan atas kelucuan-kelucuan kuti sai ngejadi alasan penulis semangat guwai nyelesaiko skripsi.
12. Hilman Istadi, S.Pd.Si.,selaku kepala sekolah SMP Muhammadiyah Ambarawa rik seluruh pendidik SMP Muhammadiyah Ambarawa sai radu ngeniko izin guwai penelitian rik radu ngenyuksesko penyusunan skripsi sinji.
13. Sahabat seperjuanganku Asrama Bunga Mayang (ABM), Corry Miranda, Sifa Mardhotillah, Puja Bidia Ratu, Ratna Rahayu Ronalta, Desi Wulandari, Melani Cindy Putri, Septia Riskika, Dita Nurul Aeni, Syifa Maharani, Zidny Rizka

Rahmatika. Nerima nihan radu bujama ngerasako suka rik duka di ruang lunik sai penuh cerita. Semoga ram unyin dapok ngewujudko cita-cita sai diimpiko.

14. Kanca-kanca seperjuangan PBL Angkatan 2022 terutama kelas C, nerima nihan atas kehangatan selama masa perkuliahan.
15. Rik terakhir, nerima nihan haguk muli sederhana sai ngedok impian balak, lamun terkadang sulit dipandai isi huluni, yakdo penulis diriku sayan, Gian Rahma Renvillia. Nerima nihan radu ngeyakinko rik nguatko diri sayan bahwa niku dapok nyelesaiko studi sinji. Nerima nihan guwai tetap berusaha rik mak menyerah kik risok ngerasa putus asa, lamun nerima nihan radu nepiko ego rik ngemilih guwai muloh bangkit luwot rik nyelesaiko seunyin sinji.

Semoga Allah SWT, selalu ngelindungi rik ngebalas unyin kebetikkan. Penulis sadar bahwa delom skripsi sinji pagun ngedok nayah kekurangan, lamun penulis buharap semoga skripsi sinji dapok bumanpaat bagi ram unyin.

Bandar Lampung, 02 Februari 2026
Penulis,

Gian Rahma Renvillia
NPM 2213046105

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....

DAFTAR GAMBAR.....

DAFTAR LAMPIRAN.....

I. PENDAHULUAN.....1

- A. Latar Belakang 1
- B. Rumusan Masalah.....3
- C. Tujuan Penelitian.....3
- D. Manfaat Penelitian3

II. TINJAWAN PUSTAKA.....5

- A. Media Pembelajaran *Flashcard*.....5
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran5
 - 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran5
 - 3. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard* 7
 - 4. Fungsi *Flashcard* dalam Pembelajaran 7
 - 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flashcard*.....9
- B. Efektivitas Media Pembelajaran 10
- C. Pengertian Hasil Belajar 11
 - 1. Indikator Hasil Belajar..... 11
 - 2. Indikator Hasil Belajar Psikomotorik 12
- D. Materi Pembelajaran Bahasa Lampung..... 13
- E. Penelitian Relevan 15
- F. Kerangka Pikir 18
- G. Hipotesis Penelitian.....20

III. METODE PENELITIAN.....21

- A. Jenis dan Desain Penelitian21
- B. Prosedur Penelitian22
 - 1. Tahap Persiapan22
 - 2. Tahap Pelaksanaan22
 - 3. Tahap Penyelesaian.....22
- C. *Setting* Penelitian23
 - 1. Subjek Penelitian23
 - 2. Tempat Penelitian23
 - 3. Waktu Penelitian23
- D. Populasi dan Sampel.....23
 - 1. Populasi.....23

2. Sampel	23
E. Definisi Konseptual dan Operasional Penelitian	25
1. Definisi Konseptual Variabel	25
2. Definisi Operasional Variabel	25
F. Variabel Penelitian	26
1. Variabel Bebas (<i>independent</i>)	26
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	26
G. Teknik Pengumpulan Data	26
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	28
1. Uji Validitas	28
2. Uji Reliabilitas	29
I. Teknik Analisis Data	30
J. Uji Hipotesis	31
L. Uji <i>N-Gain</i>	31
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Pelaksanaan Penelitian	32
B. Hasil Penelitian	33
1. Analisis Data Penelitian	33
2. Uji Prasyarat Analisis Data	36
a. Hasil Uji Validitas	36
b. Hasil Uji Reliabilitas	37
c. Hasil Uji Normalitas	38
3. Hasil Uji Hipotesis	38
a. Uji <i>Paired</i> sampel <i>T-test</i>	38
a. Uji <i>N-Gain</i>	40
C. Pembahasan	41
D. Keterbatasan Penelitian	43
V. SIMPULAN DAN SARAN	44
DAPTAH PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian Tengah Semester Ganjil.....	2
2. Jumlah Data Populasi	23
3. Jumlah Data Sampel..	25
4. Kisi-kisi Instrumen Tes	27
5. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.....	29
6. Interpretasi Korelasi.....	30
7. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	31
8. Distribusi Prekuensi <i>Pretest</i>	33
9. Distribusi Prekuensi <i>Posttest</i>	34
10. Rekapitulasi nilai <i>Pretest rik Posttest</i>	35
11. Hasil Uji Paliditas Soal.....	37
12. Hasil Uji Reliabilitas.....	37
13. Hasil Uji Normalitas	38
14. Hasil Uji T.....	39
15. <i>Paired Samples Effect Sizes</i>	40
16. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Induk Hurup Aksara Lampung.....	14
2. Anak Hurup Aksara Lampung	14
3. Kerangka Pikir Penelitiyan.....	19
4. <i>One Group Posttest Prestest</i>	21
5. Grapik Distribusi Prekuensi <i>Pretest</i>	34
6. Grapik Distribusi Prekuensi <i>Posttest</i>	35
7. Grapik Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> rik <i>Posttest</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	50
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	51
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	52
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	53
5. Surat Izin Penelitian.....	54
6. Surat Balasan Izin Penelitian	55
7. Modul Ajar.....	56
8. Lembar Kerja Peserta Didik.....	65
9. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	67
10. Soal Uji Coba Instrumen Tes.....	68
11. Nilai <i>Posstest</i> Terendah.....	70
12. Nilai <i>Posstest</i> Tertinggi.....	72
13. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	74
14. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	75
15. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	76
16. Hasil Uji T.....	77
17. Efektivitas Indikator.....	78
18. Tabel Nilai r Tabel.....	79
19. Dokumentasi.....	80

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran aksara Lampung ngerupako bagian penting anjak pelestarian budaya daerah serta penguatan identitas lokal delom kurikulum muatan lokal di Propinsi Lampung. Peraturan Daerah Propinsi Lampung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung, sai negasko bahwa Bahasa rik Aksara Lampung ngerupako bagian anjak warisan budaya daerah sai wajib dilestariko ngelalui jalur pendidikan pormal. Ulih sebab sina, pembelajaran aksara Lampung sebagai bagian anjak mata pelajaran muatan lokal mak angkah busipat kultural, tetapi munih ngedok dasar hukum sai jelas rik mengikat.

Lamun, delom praktikni materi aksara Lampung pagun ngejadi salah sai bagian sai dianggap sulit jama peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kesulitan tersebut umumni bukaitan jama nayahni bentuk huruf, tanda baca khusus, serta penerapan pasangan rik aksara rekan sai bubida jama aksara Latin sai digunako delom kehurikan serani-rani.

Fakta di lapangan ngenunjukko bahwa proses pembelajaran aksara Lampung cenderung busipat konvensional, yakdo pagun bupokus haguk metode ceramah rik penyalinan anjak papan tulis. Metode risok nihan kurang mampu ngenarik minat belajar siswa serta makkung epektip delom nulung peserta didik ngehupal rik ngemahami struktur aksara secara ngenyeluruh. Akibatni, hasil belajar siswa delom materi aksara Lampung cenderung rendah rik mak ngecapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sai ditetapko.

Guwai ngatasi masalah sina, penggunaan media pembelajaran sai busipat pisual rik interaktif ngejadi salah sai alternatif sai perlu dikembangko. Salah sai media sai potensial rik sesuai jama karakteristik peserta didik usia SMP iyulah media

flashcard. *Flashcard* ngerupako media belajar bubentuk kartu bugambar atau butulisko sai dapok ngerangsang daya ingok pisual, ngeperkuat memori, serta ngedorong siswa belajar secara aktif ngelalui permainan atau kuis.

Penggunaan *flashcard* delom pembelajaran aksara Lampung diyakini dapok ngeningkatkan pemahaman rik retensi siswa tehaguk bentuk, bunyi, rik penggunaan aksara secara lebih ngenyenangko rik interaktif. Selain sina, *flashcard* munih dapok digunako delom bubagai keredikan pembelajaran gegoh indipidual, kelompok, hagapun klasikal.

Budasarko data penelitiyan pendahuluan sai dilakuko jama peneliti haguk bulan Mei 2025 di SMP Muhammadiyah Ambarawa. Peneliti ngelakuko wawancara rik obserpasi ngenai pembelajaran sai lagi bulangsung antara pendidik rik peserta didik di kelas VII. Data sai dimansa penilaian tengah semester gegoh haguk tabel berikut sinji.

Tabel 1.1
Data Penilaian UTS Semester Ganjil

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	<KKTP 65		≥KKTP 65	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	VII A	25	3	12%	22	88%
2	VII B	22	2	9,09%	20	90,91%
3	VII C	22	0	0%	22	100%
4	VII D	23	0	0%	23	100%
Jumlah		92	5	5,43%	87	94,56%

Sumber : Dokumen kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa Tahun Ajaran 2025/2026

Budasarko tabel 1.1 di atas dimansa bahwa hasil UTS semester genap peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa angkah 5 peserta didik sai mansa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) jama persentase 5,43% . sinji ngebuktiko bahwa hasil belajar peserta didik makkung maksimal. Masalah sinji terjadi ulah strategi sai digunako pendidik makkung epektip rik kurangni pemahaman peserta didik tentang Bahasa Lampung ulah lingkunganni mayoritas

layin suku asli Lampung, jadi peserta didik kurang paham rik makkung terbiasa ngegunako Bahasa Lampung di kehurikan serani-rani.

Budasarko latar belakang tersebut, mula perlu dilakuko penelitian guwai nguji epektipitas media *flashcard* tehaguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Hasil anjak penelitian sinji diharopko dapok ngeniko alternatip solusi delom upaya peningkatan kualitas pembelajaran muatan lokal Lampung serta ngejadi acuan bagi guru delom ngemilih strategi rik media pembelajaran sai tepat.

B. Rumusan Masalah

Budasarko batasan masalah, mula rumusan masalah delom penelitian sinji sebagai berikut.

“Gohrepa epektipitas media *flashcard* tehaguk hasil belajar Aksara Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa?”

C. Tujuwan Penelitian

Budasarko rumusan masalah, mula tujuan penelitian sinji iyulah guwai ngepandai epektipitas media *flashcard* haguk hasil belajar Aksara Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

D. Manpaat Penelitian

Budasarko tujuan penelitian tersebut, mula manpaat penelitian sinji sebagai berikut.

1. Manpaat Teoritis

Penelitian sinji diharopko dapok ngeniko dampak sai lebih helau haguk dunia pendidikan khususni jenjang sekula menengah pertama rik dapok ngejadi reperensi bagi penelitian selanjutni di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a) Peserta Didik

Penelitian sinji diharopko dapok bumanpaat bagi peserta didik tehaguk hasil belajar Aksara Lampung ngelalui media *flashcard*.

b) Pendidik

Penelitian sinji diharopko dapok bumanpaat bagi pendidik guwai ngenambah inpormasi rik reperensi tentang media *flashcard* guwai ngeningkatko hasil belajar peserta didik khususni haguk mata pelajaran Bahasa Lampung.

c) Kepala Sekula

Penelitian sinji diharopko dapok bumanpaat bagi kepala sekula kenyin dapok bukontribusi secara aktip ngeningkatko mutu pendidikan di SMP Muhammadiyah Ambarawa.

d) Ulun Tuha

Penelitian sinji diharopko dapok bumanpaat bagi ulun tuha guwai ngenambah kesadaran ulun tuha terkait pola belajar peserta didik di lamban sai bupengaruh nihan tehaguk hasil belajar peserta didik.

e) Peneliti

Penelitian sinji diharopko dapok bumanpaat bagi peneliti guwai ngenambah wawasan rik pengalaman baru terkait jama penerapan media pembelajaran sai bupengaruh tehaguk hasil belajar peserta didik.

II. TINJAWAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran *Flashcard*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Menurut Hasan dkk., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi yang mengandung tujuan pembelajaran. Keberadaan media sangat penting karena dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kompetensi. Selain itu, Jennah (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, sehingga mampu membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, serta emosi siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran. Media sangat berpengaruh untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat membantu dalam memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kompetensi. Dengan kata lain, media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menarik.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa jenis yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Firmadani (2021) sebagai berikut.

a. Media Pisual

Media pisual iyulah jenis media sai angkah dapok diakses ngelalui indera pengliyakan. Media pisual terbagi ngejadi ruwa jenis, yakdo media sai mak ngemerluko proyeksi rik media sai ngemerluko alat proyeksi.

b. Media Audio

Media audio iyulah media sai ngenyampaiko inpormasi ngelaluo suara rik angkah dapok ngandalko indera pendengisan.

c. Media Audiopisual

Media audiopisual ngerupako perpaduan antara elemen suara rik gambar, sehingga risok disebut sebagai media pandang-dengis. Keratongan media sinji ngeguwai penyampaian materi lebih lengkap rik epektip. Delom pepira situasi, media audiopisual dapok ngegantiko peran guru, ulah materi dapok disampaiko langsung ngelalui media tersebut.

Selain sina, Prananingrum dkk., (2020) ngenyatako bahwa macam-macam media pembelajaran sebagai berikut.

a. Media Audio

Media sinji ngelibatko indera pendengisan, sai dipa inpormasini berupa bunyi atau suara.

b. Media Pisual

Media sinji ngelibatko indera pengliyakan. Inpormasi sai dimansa berupa gambar. Media sinji penting nihan delom kegiatan pembelajaran ulah dapok ngepergeluk pemahaman peserta didik, serta materi mudah diingok ulah dapok diliyak.

c. Media Audiopisual

Media audiopisual ngerupako media sai dapok didengis maupun diliyak.

Macam-macam anjak media sinji berupa, piln atau pideo, *sound slide*.

Budasarko pendapat para ahli di atas, mula dapok disimpulko bahwa haguk umumni jenis media pembelajaran diantarani iyulah media pisual, media audio, media audiopisual. Ketelu jenis media sinji ngedok peran penting delom ngedukung proses belajar mengajar kenyin lebih epektip, interaktif, rik mudah dipahami ulih peserta didik. Disesuaiko jama jenisni, media *flashcard* terkuruk delom jenis media pisual. Haguk penelityan sinji haga ngegunako media *flashcard* guwai

ngeningkatko hasil belajar Aksara Lampung peserta didik ngelalui indera pengliyakan.

3. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard iyulah media pembelajaran sai berupa kartu lunik sai haguk satu atau keruwa sisini ngedok inpormasi gegoh gambar, kata, huruf, angka, atau simbol tertentu sai digunako guwai ngeningkatko daya ingok rik pemahaman siswa ngelalui proses pengulangan rik asosiasi pisual.

Menurut Febrianto dkk., (2020) bupendapat bahwa *flashcard* ngerupako media sai sederhana lamun buguna nihan guwai ngenyajiko gambar beserta penjelasanni. Media sinji munih dirancang jama warna-warna menarik, sehingga ngeguwai proses belajar ngejadi lebih ngenyenangko. Sedangko, Wahyuni (2020) ngemukako bahwa *flashcard* ngerupako alat bantu pembelajaran bubentuk kartu bugambar jama ukuran 25x30 cm. Gambar sai digunako dapok diguwai secara manual, diakuk anjak poto, atau ngemanpaatko gambar maupun poto sai kak radu tersedia seradu sina ditempelko haguk lembaran kartu tersebut.

Budasarko pendapat di unggak, mula dapok disimpulko bahwa media *flashcard* ngerupako salah sai media pembelajaran sai sederhana lamun ngedok manpaat balak delom proses penyampaian materi. *Flashcard* umumni bubentuk kartu berukuran 25x30 cm sai berisi gambar-gambar edukatip. Gambar tersebut diguwai secara manual, berasal anjak poto, atau ngegunako gambar sai radu tersedia rik ditempelko haguk kartu. Jama kombinasi antara pisual rik inpormasi tertulis, *flashcard* ngejadi alat bantu sai epektip guwai pembelajaran, terutama delom ngeperkuat daya ingok rik pemahaman siswa tehaguk materi sai diajarko.

4. Fungsi *Flashcard* delom pembelajaran

Media *flashcard* ngedok pepira pungsi bagi pendidik rik peserta didik delom kegiatan pembelajaran. Watni fungsi anjak media *flashcard*, ram dapok ngepandai sepira penting rik bugunani media *flashcard* delom kegiatan pembelajaran.

Menurut Musyadad dkk., (2022) ngejelasko bahwa fungsi anjak media *flashcard*, sebagai berikut.

- a. Guwai ngelatih peserta didik kenjin lebih mudah ngingok.
- b. Cermat rik mudah delom ngemahami materi pokok bahasan. Jama gohna pemilihan rik penentuan media pembelajaran sai tepat ngemungkinko proses belajar mengajar bujalan jama helau rik dapok ngeniko peningkatan prestasi belajar bagi peserta didik.
- c. Lambang pisual atau gambar ngeperlancar pencapaian tujuwan guwai ngemahami rik ngingok inpormasi atau pesan sai terkandung delom gambar.

Sedangko, Umroh (2021) ngemukako bahwa manpaat media *flashcard* sebagai berikut.

- a. Ngurangi ketergantungan haguk metode terjemahan. Jama ngegunako media, siswa didorong guwai nunggai makna kata secara mandiri tanpa harus ngenerima terjemahan langsung anjak pendidik. Salah sai media sai dapok digunako guwai tujuan sinji iyulah kartu bugambar, gegoh *flashcard* atau jenis gegoh sai barih.
- b. Ngeningkatko daya tarik rik kesenangan delom belajar. Keratongan media sinji dapok ngejadi solusi guwai ngeciptako suasana belajar sai lebih menarik rik ngenyenangko, sehingga peserta didik lebih antusias nutuk pelajaran.
- c. Ngerangsang partisipasi aktip peserta didik pembelajaran. Ngejawohko tiyan anjak peran pasip angkah sebagai pendengis rik ngedorong interaksi sai lebih aktip di kelas.

Budasarko pendapat para ahli di unggak, mula dapok disimpulko bahwa media *flashcard* ngedok bubagai pungsi rik manpaat penting delom proses pembelajaran. *Flashcard* nulung peserta didik lebih mudah ngingok rik ngemahami materi ngelalui tampilan pisual sai menarik. Penggunaan gambar sebagai lambang pisual munih dapok ngepermudah pencapaian tujuan pembelajaran ulah inpormasi sai disampaiko ngejadi lebih mudah dipahami rik diingok. Selain sina, *flashcard* bupungsi guwai ngurangi ketergantungan peserta didik tehaguk metode terjemahan langsung, ngedorong tiyan ngemahami makna kata secara mandiri. Media sinji munih dapok ngeningkatko minat rik kesenangan peserta didik delom pembelajaran serta ngedorong keterlibatan aktip peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

5. Kelebihan rik Kekurangan Media Pembelajaran *Flashcard*

Setiap jenis media pembelajaran sai digunako tentuni ngedok kelebihan rik kekurangan, gohna munih jama media *flashcard* sai dipilih rik digunako jama peneliti sebagai media pembelajaran. Menurut Saud (2022) kelebihan rik kekurangan *flashcard* gegoh berikut.

Kelebihan *flashcard*, yakdo : (1) Mudah diusung mit dipa-dipa, jama ukuran sai lunik *flashcard* dapok disimpan di tas bahkan di saku, (2) praktis, delom ngegunako media sinji guru mak perlu ngedok keahlian khusus, media sinji mak ngebutuhko listrik, rik (3) mudah diingok, karakteristik *flashcard* iyulah penyajian pesan pendek pada setiap kartu sai disajiko, sehingga sajian pesan rebah haguk setiap kartu dapok ngemudahko peserta didik guwai ngingok. uwatpun kekurangan *flashcard*, yakdo : (1) Gambar angkah ngenekanko persepsi indra pengliyan, (2) gambar benda mak terlalu kompleks kurang efektip guwai kegiatan pembelajaran, rik (3) ukuranni terbatas nihan guwai kelompok balak.

Sedangko, Ulfa (2020) ngemukako bahwa kelebihan rik kekurangan media *flashcard*, gegoh berikut.

Kelebihan *flashcard*, yakdo : (1) Mudah diusung, *flashcard* berukuran lunik, sehingga dapok jama mudah disimpan, bahkan di delom saku, (2) Mudah diingok, *flashcard* ngenyajiko inpormasi delom bentuk pesan singkat di setiap kartuni, gegoh pengenalan hurup, angka, atau gerial binatang. Hal sinji ngepermudah peserta didik delom ngemahami serta ngingok konsep, ulah pisualisasi nulung ngenali kata atau objek rik sebalikni. (3) Menarik rik ngenyenangko, penggunaan *flashcard* dapok dikemas delom bentuk permainan. Cuntuhni peserta didik dapok begurau nyepok gambar atau kata tertentu anjak kumpulan *flashcard* sai disebar, sambil bulomba jama kanca-kancani. Sedangko kekurangan anjak *flashcard*, yakdo : (1) Media sinji angkah ngerangsang indera pengliyan, sehingga kurang ngelibatko indera sai barih delom pembelajaran, (2) Gambar sai terlalu kompleks delom ngenyulitko peserta didik delom ngemahami materi, (3) Ukuran *flashcard* sai lunik ngeguwaini kurang epektip guwai digunako delom kelompok balak, ulah mak unyin peserta didik dapok ngeliyak gambar dengan jelas secara jejama.

Budasarko anjak pendapat di unggak, mula dapok disimpulko bahwa media *flashcard* ngedok kelebihan rik kekurangan sai perlu diperhatiko delom penggunaanni sebagai alat bantu pembelajaran. Anjak sisi kelebihan, *flashcard* dikenal sebagai media sai mudah diusung ulah ukuranni lunak, praktis digunako tanpa ngemperluko keahlian khusus, serta nulung peserta didik guwai ngingok materi ngelalui pesan singkat berupa visual sai sederhana. Selain sina, *flashcard* dikemas delom bentuk permainan sai ngeguwai proses belajar lebih menarik rik ngenyenangko. Lamun, kekuranganni iyulah angkah ngandalko indera penglihatan, kurang efektif kik gambar terlalu kompleks, rik mawat ideal guwai kelompok balak ulah ukuranni sai lunak. Ulah sebab sina, penggunaan *flashcard* perlu disesuaikan jama situasi rik kebutuhan pembelajaran kenin ngeniko hasil sai maksimal.

B. Epektipitas Media Pembelajaran

Epektipitas iyulah sesuatu sai ngenunjukko tarap tercapaini suatu tujuan. Epektipitas delom pengertian sai barih yakdo tingkat keberhasilan suatu usaha atau kegiatan delom ngecapai tujuwan sai radu ditetapko, epektipitas biasani angkah pokus haguk hasil atau tujuwan. Menurut Handoko, T.H (2019) ngejelasko bahwa suatu Tindakan dicawako epektip ki hasil sai dicapai sesuai atau redik target sai direncanako, tanpa epektipitas, kegiatan dapok ngelebonko waktu, tenaga, jama biaya tanpa ngehasilko dampak sai berarti. Ulah sebab sina, epektipitas ngejadi tolok ukur utama delom ngenilai keberhasilan suatu proses atau program.

Menurut Arsyad, A. (2017) ngejelasko bahwa epektipitas media pembelajaran iyulah ukuran keberhasilan anjak suatu proses interaksi antar siswa jama media delom situasi edukatif guwai ngecapai tujuan pembelajaran. Delom arti sai barih epektipitas media pembelajaran iyulah tingkat keberhasilan suatu media delom nulung tercapaini tujuan pembelajaran, sepira jawoh media sina dapok ngeguwai proses belajar lebih mudah dipahami, menarik, rik bumakna bagi peserta didik. Sejalan jama pendapat Hamalik, O. (2019) bahwa epektipitas munih bukitan jama kesesuaian media tehaguk materi, karakteristik peserta didik, rik tujuwan pembelajaran. Media sai epektip mak angkah bupungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi munih sebagai sarana sai dapok ngeciptako pengalaman belajar sai lebih bumakna rik interaktif.

Epektipitas media dapok diliyak anjak pepira hal, gegoh ngeningkatko pemahaman materi, ngeningkatko motipasi rik minat belajar, nulung ketercapaian tujuan pembelajaran, sesuai jama karakteristik peserta didik, episien anjak segi waktu, tenaga, rik biaya, ngeningkatko hasil belajar.

C. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar iyulah perubahan sai terjadi haguk diri peserta didik seradu nutuk proses pembelajaran, baik delom bentuk pengetahuan (kognitip), keterampilan (psikomotorik), maupun sikap (apektip). Hasil belajar menurut Febriyanto & Yanto (2020) iyulah bentuk pencapaian sai ditunjukko ngelalui kinerja, sai ngecerminko kemampuan atau kapabilitas sai radu dikuasai ulih jelma. Hasil belajar peserta didik mak dapok diukur budasarko pengetahuan gawoh, tetapi harus diliyak anjak pengetahuan, sikap rik keterampilan sai uwat jama setiap peserta didik guwai bupengaruh terhadap hasil belajarni. Sedangko, Dakhi & Selatan (2020) ngejelasko bahwa hasil belajar ngerupako pencapaian akademik sai diraih ngelalui pelaksanaan ujian rik penyelesaian tugas, serta partisipasi aktif delom kegiatan gegoh ngelulih rik ngejawab sai turut ngenunjang pencapaian tersebut.

Budasarko anjak pendapat di unggak, mula dapok disimpulko bahwa hasil belajar perubahan sai terjadi haguk peserta didik seradu proses pembelajaran, ngecakup aspek pengetahuan, keterampilan, rik sikap. Hasil sinji tercermin anjak kinerja, kemampuan, serta pencapaian akademik ngelalui ujian, tugas, rik partisipasi aktif delom kegiatan pembelajaran.

1. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu haguk perubahan perilaku atau kemampuan sai dimansa jelma seradu nutuk proses pembelajaran. Hasil belajar dapok diklasipikasiko mit pepira jenis, tergantung haguk aspek sai dikembangkan. Magdalena (2020) ngemukako bahwa uwat telu ranah hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitip, sinji ngecakup tentang aspek intelektual, gegoh kemampuan ngingok, ngemahami, rik ngenerapko. Ranah sinji ngecakup proses mental sai ngemungkinko indipidu guwai ngemansa rik ngorganisasi inpormasi serta ngembangko keterampilan bupikir kritis.

- b. Ranah Apektip, ranah sinji ngecakup perkembangan sikap, nilai, rik perasaan individu. Ranah sinji buhungan jama gohpa hulun ngerespons rik ngenilai bubagai stimulus emosional, serta gohpa nilai-nilai tersebut ngepengaruhi perilaku rik keputusan tiyan.
- c. Ranah psikomotorik, ranah sinji buhungan jama keterampilan pisik rik koordinasi motorik. Ranah sinji ngelibatko kemampuan guwai ngelakuko akitipitas pisik sai ngemerluko ketepatan rik keterampilan, gegoh ngenulis, ngegambar, atau ngoperasiko alat.

Sejalan jama pendapat tersebut, Meilani, (2017) ngemukako bahwa indikator hasil belajar dapok dijabarko sebagai berikut.

- a. Ranah kognitip, yakdo C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (penciptaan), C6 (evaluasi).
- b. Ranah apektip , yakdo penerimaan, ngejawab, penilaian, organisasi, rik penentuan ciri-ciri nilai.
- c. Ranah psikomotorik, yakdo *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, rik *creative movement*.

Budasarko pendapat para ahli tersebut, mula dapok disimpulko bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitip, apektip, rik psikomotorik. Ketelu ranah tersebut digunako guwai ngukur sejawoh dipa kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar. Delom penelitian sinji, peneliti ngemilih pokus haguk ranah kognitip guwai ngukur kemampuan bupikir peserta didik.

2. Indikator Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Setyosari (2019) ngejelasko bahwa psikomotorik bukaitan jama tindakan rik keterampilan, gegoh tegakh, ngelumpat, ngelukis rik sebarihni. Delom dunia pendidikan, psikomotorik terkandung delom mata pelajaran praktik. Psikomotorik ngedok korelasi jama hasil belajar sai dicapai ngelalui manipulasi otot rik pisik.

Delom penjelasanni nyawako bahwa hasil belajar psikomotorik dapok dibidako ngejadi limo tahap, yakdo:

- a. Imitasi iyulah kemampuan ngelakuko kegiatan-kegiatan sederhana rik gegoh persis jama sai diliyak atau diperhatiko semakkungni.

- b. ngemanipulasi iyulah kemampuan ngelakuko kegiatan sederhana sai makkung pernah diliyak tetapi budasarko haguk pedoman atau petunjuk gawoh.
- c. Kemampuan tingkat presisi iyulah kemampuan ngelakuko kegiatan-kegiatan sai akurat sehingga dapok ngehasilko produk kerja sai tepat.
- d. Kemampuan haguk tingkat artikulasi iyulah kemampuan ngelakuko kegiatan sai komplek rik tepat sehingga hasil kerjani ngerupako sesuatu sai utuh.

Kemampuan haguk tingkat naturalisasi iyulah kemampuan ngelakuko kegiatan secara reflek, yakdo kegiatan sai ngelibatko pisik gawoh sehingga epektipitas kerja langgar. nyiptako ngerupako ngegabungko pepira unsur ngejadi suatu bentuk kesatuan.

D. Materi Pembelajaran Bahasa Lampung

1. Aksara Lampung

Aksara Lampung sai risok disebut jama Had Lampung ngerupako, tulisan tradisional sai digunako ulih masyarakat Lampung. Aksara sinji ngerupako bagian anjak kekayaan budaya Indonesia rik ngedok sejarah tejang delom perkembangan tulisan di Nusantara. Menurut, Mulyanto dkk., (2018) ngenyatako bahwa Aksara Lampung ngerupako sistem tulisan sai ngedok keterkaitan jama aksara Pallawa anjak India Selatan. Jenis Aksara sinji busipat ponetik rik berbasis suku kata, mirip jama huruf Arab sai ngegunako tanda vokal. Delom penggunaanni, ngedok tanda-tanda gegoh *fathah* sai diletakko di unggak hurup rik kasrah di bah hurup, lamun mak ngegunako tanda *dammah* di depan; sebagai gantiini, tanda pokal diletakko di bagian juyu hurup. Setiap tanda vokal ngedok gerald sayan.

Delom Aksara Lampung, ngedok 20 huruf balak atau induk, yakdo : ka, ga, nga, pa, ba, ma, ta, da, na, ca, ja, nya, ya, a, la, ra, sa, wa, ha, gha. Bentuk induk hurup dapok diliyak haguk gambar 2.1.



Gambar 2.1 Induk Hurup Aksara Lampung

Menurut, Mulyanto dkk., (2018) ngejelasko bahwa selain induk hurup, Aksara Lampung munih ngedok sanak hurup sai bujumlah 12 sai terletak di unggak, samping kanan atau depan di bah induk huruf.

Nama	tanda	Nama	tanda
Ulan (-i)	∨	Tekelingai (-ai)	\
Ulan (-é)	^	Tekelungau (-au)	∩
Bicek (-ê)	∠	Datas (-n)	=
Bitan (-u)	≡	Tekelubang (-ng)	—
Bitan (-o)	∴	Rejunjung (-r)	⋈
Nengen (mati)	J	Keleniah (-h)	∪

Gambar 2.2 Anak Hurup Aksara Lampung

Sejalan jama pendapat tersebut, Nama dkk., (2020) ngejelasko bahwa Had Lampung dipengaruhi ulih ruwa unsur, yakdo Aksara Pallawa rik Hurup Arab. Aksara Lampung ngedok kesamaan bentuk jama pepira aksara sai barih, gegoh Aksara Rencong, Aksara Renjang Bengkulu, Aksara Sunda, rik Aksara Lontara.

Budasarko pepira pendapat di unggak, mula dapok disimpulko bahwa Aksara Lampung iyulah sistem penulisan tradisional masyarakat Lampung sai ngerupako bagian anjak warisan budaya Indonesia. Aksara sinji ngedok akar anjak Aksara

Pallawa India Selatan rik dipengaruhi ulih Hurup Arab. Sistem sinji terdiri anjak 20 hurup induk rik 12 sanak hurup sai diletakko di bubagai posisi tehaguk hurup induk.

E. Penelitiyan Relevan

Sebagai bahan rujukan penulis guwai ngelakuko sebuah penelitiyan, mula ngedok pepira penelitiyan sai relevan sai dikemukako ulih peneliti terdahulu, yakdo:

- 1) Penelitiyan Andestri (2024) yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Lampung Peserta Didik Kelas III SD NEGERI 83 Krui Pesisir Barat”. Tujuwan penelitiyan sinji iyulah guwai ngeningkatko hasil belajar Bahasa Lampung siswa kelas III SD Negeri 83 Krui Pesisir Barat Lampung jama Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Flashcard*. Hasil penerapan model pembelajaran NHT berbantu media *flashcard* di kelas III SDN 83 Krui jama jumlah subjek penelitiyan senayah 19 siswa dapok ngeningkatko aktipitas siswa sai dipa haguk siklus I ngemansa nilai persentase yakdo 47% rik mengalami peningkatan uwat siklus II jama nilai persentase 89% rik dapok ngeningkatko hasil belajar siswa haguk siklus I mengalami peningkatan 9 siswa tuntas belajar rik ngeningkatko haguk siklus II jama 17 siswa tuntas belajar. Tindakan sinji dicawako berhasil rik dapok diraduko ulah a siswa ngedok nilai sai gegoh atau lebih anjak nilai KKM 75 rik ketuntasan siswa ngecapai 89% anjak 100 siswa.

Kesamaan haguk penelitiyan sai dilakuko ulih Andestri jama penelitiyan sai haga penulis laksanako iyulah terletak haguk variabel bebas, yakdo media *flashcard* rik pariabel terikat, yakdo hasil belajar. Perbidaan haguk penelitiyan sinji iyulah pok penelitiyan sai haga digunako rik jumlah peserta didik.

- 2) Penelitiyan Septiani (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung”. Budasarko hasil analisis pengolahan data nilai ngegunako uji hipotesis dimansa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sai ngedok nilai lebih lunik anjak nilai kriteria uji 0,05, sehingga dapok disimpulko ditolak sai retini

terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu media flashcard jama hasil belajar peserta didik menggunakan model ekspositori.

Kesamaan hasil penelitian ini dilakukan oleh Septiani jama penelitian ini juga penulis lakukan yaitu terletak hasil variabel bebas, yaitu media *flashcard* dan variabel terikat, yaitu hasil belajar. Perbedaan hasil penelitian ini yaitu pokok penelitian ini juga digunakan dan jumlah peserta didik.

- 3) Penelitian Nurhasanah (2021) ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation”. Objek kajian adalah ini media flashcard. Masalah yang dijawab dalam penelitian ini yaitu “apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard huruf hijaiyah terhadap hasil belajar santri kelas iqro satu The Gold Generation”. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh media flashcard huruf hijaiyah terhadap hasil belajar santri kelas iqro satu The Gold Generation. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen jama pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan one shot case study, bentuk penelitian ini menggunakan satu kelompok dan dikenai perlakuan, kelompok ini dikenai perlakuan yaitu kelas eksperimen jama penggunaan media *flashcard*. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh ini signifikan jama taraf 0,05 atau 5% hasil penggunaan media *flashcard* huruf hijaiyah terhadap hasil belajar santri iqro satu The Gold Generation tahun pembelajaran 2021.

Kesamaan hasil penelitian ini dilakukan oleh Nurhasanah jama penelitian ini juga penulis lakukan yaitu terletak hasil variabel bebas, yaitu media *flashcard* dan variabel terikat, yaitu hasil belajar. Perbedaan hasil penelitian ini yaitu pokok penelitian ini juga digunakan dan jumlah peserta didik.

- 4) Penelitian Safitri (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam”. Penelitian ini jama tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media flashcard terhadap

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. Populasi Penelitian sinji iyulah unyin siswa kelas II senayah 76 siswa. Analisis instrumen ngegunako uji validitas rik reliabilitas. Hasil uji hipotesis ngenunjukko bahwa nilai thitung sebalak 88,550 jama tingkat signipikan (2-tailed) 0,000 jama $df = (n-1)$ sebalak 76 sehingga nilai ttabel sebalak 1,890 haguk tarap signipikan 0,05. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $88,550 > 1,980$ mula H_0 ditolak rik H_a diterima, jadi uwat pengaruh antara penggunaan media *flashcard* tehaguk hasil belajar. Kemudian dianalisa jama analisis korelasi hasil ngenunjukko bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapok korelasi jama tingkat korelasi cukup kuat. Besar koefisien determinasi (KD) iyulah 20%. Hal sinji dapok diartiko bahwa media *flashcard* ngepengaruhi hasil belajar Bahasa Arab siswa sebalak 20% rik 80% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Kesamaan haguk penelitian sai dilakuko ulih Safitri jama penelitian sai haga penulis laksanako iyulah terletak haguk variabel bebas, yakdo media *flashcard* rik variabel terikat, yakdo hasil belajar. Perbedaan haguk penelitian sinji iyulah pok penelitian sai haga digunako rik jumlah peserta didik.

- 5) Penelitian Aziza dkk., (2022) sai berjudul “Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik”. Tujuwan penelitian sinji iyulah guwai ngepandai epektipitas media *flashcard* guwai ngeningkatko pemahaman kemandirian belajar peserta didik. Penelitian dilaksanako jama eksperimen guwai ngeliyak perubahan semakkung rik seradu perlakuan jama media *flashcard*. Desain eksperimen sai digunako iyulah pre eksperimen delom bentuk *pretest* rik *posttest one group design*. Penelitian dilaksanako di SMP Negeri 48 Jakarta rik ngelibatko siswa kelas VIIC jama jumlah 10 siswa, ngegunako teknik *purposive sampling*. Instrumen sai digunako iyulah angket sai dikeniko saat *pretest* rik *posttest*. Analisis data ngegunako deskripsi data rik pengujian hipotesis jama uji *Wilcoxon*. Budasarko hasil anjak perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, mula nilai Z sai didapok sebalak -2,807 jama p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebalak 0,005 di dipa kurang anjak batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis iyulah

menerima H1 atau sai retini terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* rik *posttest* sai ngegunako *flashcard*. Jama demikian, disimpulko bahwa media *flashcard* epektip delom ngeningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik.

Kesamaan haguk penelitian sai dilakuko ulih Aziza dkk jama penelitian sai haga dilakuko jama peneliti iyulah terletak haguk variabel bebas, yakdo media *flashcard*. Perbidaan haguk penelitian sinji iyulah pok peelitian sai haga digunako rik jumlah peserta didik.

F. Kerangka Pikir

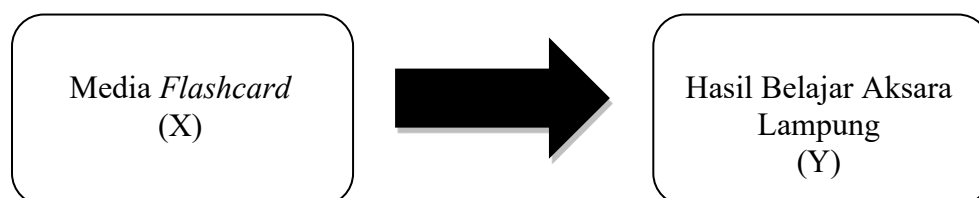
Kerangka pikir iyulah dasar pemikiran sai digunako guwai ngenunjang suatu penelitian. Kerangka pikir ngecakup penggabungan antara teori, pakta, obserpasi, rik kajian literatur, sai haga digunako sebagai landasan delom ngejelasko suatu masalah atau konsep. Menurut Syahputri dkk., (2023) ngejelasko bahwa kerangka bupikir ngerupako perlengkapan peneliti guwai menganalisa perencanaan rik beragumentasi kecenderungan asumsi mit dipa haga dilabuhko, penelitian kuantitatip kecenderungan akhirni iyulah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut, sedangko penelitian sai bubentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak anjak data rik ngemanpaatko teori sai digunako sebagai bahan penjelasan rik berakhir jama pembaharuan suatu pernyataan atau hipotesa.

Pembelajaran Aksara Lampung ngerupako bagian anjak pelestarian budaya lokal sai harus dikenalko sejak dini tehaguk peserta didik, khususni di dairah Lampung. Salah sai kendala delom pembelajaran Aksara Lampung iyulah kurangni media pembelajaran sai menarik rik interaktif. Tujuan pembelajaran dapok tercapai kik proses pembelajaran lapah jama helau. Uwat pepira hal sai ngejadi paktor keberhasilan delom proses pembelajaran, yakdo kesiapan peserta didik delom menerima pembelajaran, sumber belajar, serta sarana rik prasarana sai ngenunjang keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran haguk peserta didik dapok diukur kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) jama ngukur pepira aspek gegoh kognitip, apektip, psikomotorik. Kik peserta didik ngemenuhi KKTP tehaguk aspek-aspek tersebut, mula tujuan pembelajaran dianggap berhasil.

Ulih sebab sina, pendidik selalu berusaha kenjin peserta didik dapok ngemenuhi kriteria KKTP haguk hasil belajar gegoh jama ngenerapko sebuah media pembelajaran. Uwatni media pembelajaran haga ngemudahko pendidik guwai ngeniko materi tehaguk peserta didik rik peserta didik haga mudah menerima materi sehingga dapok ngeciptako pembelajaran sai epektip.

Pembelajaran jama nerapko media pembelajaran harus ditingkatko kenjin peserta didik pokus delom kegiatan pembelajaran rik pendidik angkah sebagai pasilitator gawoh. Kenjin peserta didik lebih aktip delom kegiatan pembelajaran, mula pendidik perlu ngegunako media pembelajaran sai menarik, yakdo media *flashcard*. Media *Flashcard* iyulah media pisual bubentuk kartu sai ngenampilko inpormasi singkat rik menarik secara pisual. Media sinji radu terbukti epektip guwai ngeningkatko daya ingok rik keterlibatan siswa delom bubagai bidang pelajaran.

Budasarko penjabaran di unggak, mula haga dilakuko penelitian jama nerapko media *flashcard* tehaguk hasil belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran haga diterapko di kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa haguk materi Aksara Lampung jama ngeniko *pretest* rik *posttest*. Uwatpun kerangka pikir haguk penelitian sinji digambarko sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan:

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

➡ : Efektivitas

Budasarko gambar tersebut, ngenunjukko bahwa haguk penelitian sinji ngedok satu variabel bebas (X) yakdo media *flashcard* rik ngedok satu variabel (Y) yakdo hasil belajar Aksara Lampung. Anjak keruwa variabel tersebut, mula haga dilakuko

sebuah penelitian rik analisis tentang epektipitas media *flashcard* tehaguk hasil belajar Aksara Lampung.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ngerupako dugaan sementara sai harus dilakuko kebenoranni. Budasarko tinjawan pustaka, hasil sai relevan, rik kerangka pikir, mula dapok dirumusko hipotesis delom penelitian sinji sebagai berikut.

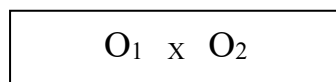
H_a : Uwat epektipitas sai signipikan haguk penerapan media *flashcard* tehaguk hasil belajar Aksara Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa.

H_o : Mangedok epektipitas sai signifikan haguk penerapan media *flashcard* tehaguk hasil belajar Aksara Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa.

III.METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang proses pengumpulan data menggunakan angka/data numerik melalui ilmu statistik. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-experimental Design* yang melibatkan peserta didik dalam suatu percobaan guna menguji efektivitas media *flashcard* terhadap pencapaian hasil belajar materi Aksara Lampung. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan cara menguji percobaan yang mengevaluasi efektivitas variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam situasi yang terkontrol. Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian "*One Group Pretest-Posttest Design*", yang dalam penelitian ini akan menggunakan satu kelas eksperimen dengan perlakuan *pre-test* dan *post-test*. *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Sumber : Sugiyono (2020)

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan

O_2 = Nilai *Posttest* yang dilakukan sesudah perlakuan

X = Perlakuan menggunakan media *flashcard* (*treatment*)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian iyulah langkah-langkah sai digunako peneliti guwai ngumpulko data delom penelitian. Prosedur haguk penelitian sinji goh berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Ngelaksanako penelitian pendahuluan di SMP Muhammadiyah Ambarawa guwai ngepandai keadaan sekula, jumlah kelas, jumlah peserta didik sai haga dijadiiko penelitian.
- b. Nyusun kisi-kisi rik instrumen tes.
- c. Ngelakuko uji instrumen di kelas VII B SMP Muhammadiyah Ambarawa
- d. Nganalisis data uji coba instrumen guwai ngepandai instrumen sai palid rik reliabel sai haga dijadiiko soal *pretest* rik *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Ngeniko *pretest* haguk kelas eksperimen guwai ngepandai kemampuan awal peserta didik semakkung dikeniko perlakuan.
- b. Ngelakuko kegiatan pembelajaran jama ngenerapko media *flashcard* haguk kelas eksperimen.
- c. Ngeniko *posttest* haguk kelas eksperimen di akhir kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Nganalisis rik ngolah data jama ngehitung perbidaan hasil *pretest* dan *posttest* haguk kelas eksperimen guwai ngepandai epektipitas media *flashcard* te haguk hasil belajar Aksara Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian sinji dilaksanako ulih peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah jama jumlah peserta didik kelas VII C 22 peserta didik.

2. Jengan Penelitian

Penelitian sinji dilaksanako di kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa sai terletak di Jl. HM. Ghardi, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian sinji dilaksanako haguk semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026

D. Populasi rik Sampel

1. Populasi

Populasi ngerupako keseluruhan anjak subjek sai ngejadi sasaran penelitian. Menurut Asrulla dkk., (2024) ngejelasko bahwa populasi ngerujuk haguk seluruh kelompok atau bagian sai ngedok ciri tertentu sai haga diteliti. Populasi dapok terdiri anjak kejadian, objek, kelompok atau apapun sai bukaitan jama penelitian sai dilakuko.

Tabel 3.1 Jumlah Data Populasi

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VII A	11	14	25
VII B	11	11	22
VII C	12	10	22
VII D	14	9	23
Jumlah	50	44	92

Sumber : Pendidik Kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa

2. Sampel

Pendapat Asrulla dkk., (2024) ngemukako bahwa sampel iyulah sebagian anjak jumlah populasi atau perwakilan populasi sai diteliti rik diakuk sebagai sumber data serta dapok ngewakili seluruh populasi. Guwai ngenentuko sampel delom penelitian uwat pepira teknik, delom penelitian sinji ngegunako teknik *non*

probability sampling jama ngegunako teknik *purposive sampling*, serta ngegunako rumus Slovin. Menurut Sugiyono (2020) ngejelasko bahwa *purposive sampling* ngerupako teknik ngenentuko sampel jama pertimbangan tertentu. Pertimbangan diakukni sampel haguk kelas C iyulah hasil belajar kelas C lebih rendah anjak kelas sai barih. Rumus slovin iyulah rumus sai digunako guwai ngenentuko sampel anjak populasi tertentu budasarko tingkat kesalahan sai ditetapko jama peneliti. Uwat rumusni goh berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan

Dipandai :

N = 92

e = 0,186 (18,6%)

$$n = \frac{92}{1 + 92(0,186)^2}$$

$$n = \frac{92}{1 + 92(0,0346)}$$

$$n = \frac{92}{1 + 3,18}$$

$$n = \frac{92}{4,18}$$

$$n = 22$$

Jama ngegunako rumus slovin rik tingkat kesalahan 0,186, mula ditunggai sampel sebalak 22 anjak jumlah populasi 92 peserta didik. Sugiyono (2020) ngejelasko rumus slovin guwai ngenentuko jumlah sampel anjak populasi terbatas rik gohpa besaran *e (margin of error)* ngemengaruhi hasil perhitungan sampel, semakin balak nilai *e* semakin lunik jumlah sampel. Nilai *e* dipilih budasarko toleransi kesalahan sai diinginko peneliti sesuai tujuan rik karakter penelitian. Tujuwan sai dimaksud

iyulah guwai ngepandai epektipitas media *flashcard* haguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik.

Tabel 3.2 Jumlah Data Sampel

Kelas	Jumlah
VII C (Eksperimen)	22
Jumlah	22

E. Depinisi Konseptual rik Operasional Penelitian

1. Depinisi Konseptual Pariabel

- a. *Flashcard* iyulah kartu lunik sai berisi simbol atau pesan singkat sai digunako sebagai alat bantu belajar.
- b. Hasil belajar iyulah kemampuan sai ngedok haguk peserta didik seradu nutuk proses pembelajaran sehingga pendidik dapok ngeliyak kemajuan belajar peserta didik.

2. Depinisi Operasional Pariabel

- a. *Flashcard* iyulah media pembelajaran pisual berupa kartu sai berisi gambar. Kartu sinji digunako guwai nulung peserta didik ngingok rik mengkaji ulang materi pembelajaran, gegoh depinisi, istilah, atau rumus rik nulung pendidik delom proses belajar mengajar kenyin ngejadi lebih berpariatip rik menarik perhatian peserta didik.
- b. Pencapaian hasil belajar delom penelitian sinji iyulah hasil belajar peserta didik haguk pembelajaran sai berupa nilai sai dimansa anjak hasil *pretest* mit *posttest* seradu nutuk kegiatan pembelajaran sai dikeniko pendidik haguk kelas VII. Indikator delom penelitian sinji yakdo pencapaian berupa perubahan nilai semakkung rik seradu gegunako media.

F. Variabel Penelitian

Haguk suatu penelitian harus ngedok sebuah objek sai ngejadi fokus delom penelitian dapok disebut jama variabel. Uwat ruwa macam variabel, yakdo variabel bebas (*independent*) rik variabel terikat (*dependen*).

1. Variabel Bebas (*independent*)

Pariabel bebas (*independent*) iyulah variabel sai ngepengaruhi (sebab) terjadinya perubahan tehadap variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas (*independent*) haguk penelitian sinji iyulah media *flashcard* (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Pariabel terikat (*dependent*) iyulah variabel sai dipengaruhi (akibat) ulah uwatni variabel bebas (*independent*). Variabel terikat (*dependent*) haguk penelitian sinji iyulah hasil belajar Aksara Lampung peserta didik SMP (Y).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data iyulah salah sai metode sai digunako peneliti guwai ngumpulko suatu informasi penting delom penelitian. Teknik pengumpulan data haguk penelitian sinji ngegunako teknik tes. Tes ngerupako alat penilaian sai digunako pendidik guwai ngukur pengetahuan rik keterampilan sai ngedok haguk peserta didik, teknik sinji berisi pertanyaan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ngerupako suatu alat sai digunako peneliti guwai ngumpulko data-data penelitian. Instrumen penelitian digunako guwai ngukur fenomena sai terjadi sehingga dapok nulung peneliti ngumpulko informasi rik data sai haga dikaji. Jenis instrumen sai haga digunako haguk penelitian sinji iyulah instrumen tes. Tes sai dilakuko betujuan guwai ngedapokko data hasil belajar Aksara Lampung peserta didik haguk mata pelajaran Bahasa Lampung semakkung dikeniko perlakuan rik seradu dikeniko perlakuan. Selanjutni haga didapokko rata-rata hasil belajar Aksara Lampung semakkung dikeniko perlakuan rik seradu dikeniko perlakuan. Tes sai dikeniko haguk penelitian sinji iyulah tes tertulis berupa soal essay mata pelajaran Bahasa Lampung kelas VII senayah 15 butir soal. Soal-soal

tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar Aksara Lampung peserta didik di kelas VII.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Dimensi Psikomotorik	Nomor Soal
1. Menelaah, mengidentifikasi dan mampu menuliskan aksara Lampung sesuai kaidah-kaidahnya	Peserta didik dapat menuliskan aksara Lampung dengan bunyi konsonan rangkap dan sanak huruf ganda	P3	1,2,17
	Peserta didik dapat menuliskan pengganti huruf latin dalam aksara Lampung	P2	3,6
	Peserta didik dapat menuliskan kata akronim dan singkatan dengan aksara Lampung	P3	12,16
	Peserta didik dapat menuliskan tanda anak aksara Lampung dengan bunyi diftong	P2	4,5,7
2. Menyusun dan menyajikan penulisan, Aksara Lampung sesuai kaidah-kaidahnya secara lisan dan tulisan	peserta didik dapat melengkapi anak huruf dengan aksara Lampung	P2	13,14
	Peserta didik dapat menyalin aksara Lampung dengan huruf latin dan bahasa Indonesia	P1	10,11,15,18

	Peserta didik dapat ngenulisko (Artikulasi) delom aksara Lampung	P4	8,9
--	--	----	-----

Sumber : Bahan Ajar Bahasa Lampung SMP Kelas VII, Semester 1

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Paliditas

Uji Paliditas harus dilakuko tehaguk instrumen penelitiyan guwai ngepandai kepalidan haguk instrumen tersebut. Uji paliditas ngerupako suatu alat sai digunako guwai ngukur sesuatu sai seharusnya diukur. Menurut Amanda dkk., (2019) ngenyatako bahwa paliditas iyulah suatu indeks sai ngegambarko ketepatan alat ukur delom ngukur variabel sai haga diteliti. Suatu instrumen dicawako palid kik dapat ngungkap data anjak variabel sai diteliti secaa akurat rik sesuai jama tujuan pengukuran. Delom penelitiyan sinji, pengujian paliditas instrumen dilakuko jama ngegunako rumus korelasi *product moment*. Rumus sai digunako delom uji paliditas goh berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X rik Y

N = Jumlah Responden

x = Butir soal variabel X

y = Butir soal variabel Y

xy = Jumlah perkalian butir X rik skor variabel Y

Distribusi/tabel r guwai $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan palid,

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan mak palid atau *drop out*

Sumber : Arikunto (2010)

Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2020)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan metode evaluasi dalam penelitian yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen dapat menghasilkan hasil yang konsisten ketika pengukuran dilakukan berulang kali pada prosedur yang sama. Berdasarkan pendapat Amanda dkk., (2019) menjelaskan bahwa pengujian reliabilitas merupakan proses untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur mengukur tingkat kepercayaan diri yang dapat diandalkan. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika dapat menghasilkan data yang konsisten, dapat dipercaya, dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya meskipun digunakan dalam pengukuran berulang. Untuk memeriksa jenis uji reliabilitas yang digunakan, tes ulang, rumus KR (*Kuder-Richardson*), *anova* *hoyt*, dan *alpha cronbach*. Hasil penelitian ini akan diukur reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alpha cronbach*.

Untuk rumus *alpha cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma_{total}^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir soal

$\sum_{total}^2$ = Varian total

n = Banyak soal

Tabel 3.6 Interpretasi Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,00	Sangat kuat
0,60 - 0,79	Kuat
0,40 - 0,59	Sedang
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 - 0,19	Sangat rendah

Sumber : Sugiyono (2020)

J. Teknik Analisis Data**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas iyulah salah sai uji statistik sai digunako delom suatu penelitian guwai ngukur data sai berasal anjak populasi sai terdistribusi normal atau mak normal. Pada penelitian sinji ngegunako rumus *Chi Kuadrat* (x^2). Uwat rumus *Chi Kuadrat* (x^2) goh berikut.

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

 X^2 = Nilai *Chi Kuadrat* fo = Frekuensi sai dimansa fh = Frekuensi sai diharopko k = Nayahni kelas interpal

(Sugiyono,2020)

Ngebandingko x^2_{hitung} jama nilai x^2_{tabel} guwai $\alpha = 0,05$ rik derajat kebebasan (dk) = $k-1$, mula haguk *Chi Kuadrat* jama kaidah keputusan goh berikut.

Ki $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ data budistribusi normal, rikKi $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$ data budistribusi tidak normal

K. Uji Hipotesis

1. Uji *paired sampel T-test*

Uji *paired sampel t-test* sinji iyulah guwai ngepandai wat atau mawatni pengaruh rata-rata pemahaman siswa. Kriteria pengujian:

Kriteria uji:

Ki $P < 0,05$ mula H_0 ditolak, H_a diterima retini signipikan, rik

Ki $P > 0,05$ mula H_0 diterima, H_a ditolak retini mak signipikan

Jama tarap signipikan $\alpha = 0,05$.

L. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* menurut Arikunto (2010) iyulah metode sai digunako guwai ngukur keepektipan pembelajaran jama ngeliyak sepira balak peningkatan pemahaman peserta didik seradu dilakuko pembelajaran neggunako media pembelajaran *flashcard*. Klasifikasi uji *N-Gain* goh berikut.

Tabel. 3.7 Klasifikasi *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Budasarko hasil penelitian rik pembahasan terkait jama epektipitas penerapan media *flashcard* haguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa. Hasil uji paliditas uwat 15 soal sai palid anjak 18 instrumen sai di uji coba. Hasil uji reliabilitas intrumen tes dimansa koefisien reliabilitas instrumen tes $r_{11} = 0,93$ sai retini tingkat reliabilitas sangat kuat. Hasil perhitungan uji normalitas guwai data *pretest* diperoleh $X^2_{hitung} = 4,57 < X^2_{tabel} = 7,81$ retini data *pretest* budistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas guwai data *posttest* dimansa $X^2_{hitung} = 1,63 < X^2_{tabel} = 7,81$ retini data *posttest* budistribusi normal. Hal tersebut ngebuktiko bahwa uwat perbidaan antara nilai *pretest* semakkung dikeniko perlakuan rik *posttest* seradu dikeniko perlakuan. Hasil rata-rata nilai *posttest* lebih balak anjak nilai *pretest* peserta didik. Budasarko hasil perhitungan, dipandai bahwa KD 1 indikator 1 lebih epektip delom pembelajaran ngegunako media *flashcard*. Dipandai bahwa selisih peningkatan *pretest* rik *posttest* sebalak 77. Ngelalui uji hipotesis ngegunako rumus uji t dimansa nilai signipikan sebalak $p < 0,00$ jama tarap signikan 0,05 sai retini Hipotesis nol (H_0) ditolak rik Hipotesis alternatif (H_a) diterima rik dimansa nilai rata-rata *pretest* 61 rik *posttest* 80 budasarko perhitungan hasil uji t peneliti nyimpulko bahwa uwat epektipitas media *flashcard* haguk hasil belajar aksara Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Saran

Budasarko kesimpulan hasil penelitian di unggak, dapok diajukko saran-saran guwai ngeningkatko hasil belajar aksara Lampung kelas VII SMP. Peneliti ngeniko saran haguk:

1. Peserta didik

Peserta didik diharapko aktip delom kegiatan pembelajaran ketika pendidik ngenerapko media *flashcard* sehingga peserta didik dapok ngenuwohko rasa haga pandai haguk hal-hal ampai.

2. Kepala sekula

Kepala sekolah diharapko dapok ngedukung lapahni proses pembelajaran sai dilakuko ulih pendidik rik ngeningkatko pasilitas sekula sai dapok ngedukung tercapaini pembelajaran delom ngeningkatko hasil belajar Aksara lampung peserta didik.

3. Peneliti selanjutni

Bagi peneliti sai haga ngelakuko penelitian di bidang sinji, diharapko penelitian sinji dapok ngeniko gambaran, masukkan, referensi guwai ngembangko karya ilmiah, serta sebagai masukan guwai ngelakuko penelitian terkait jama epektipitas media *flashcard* haguk hasil belajar Aksara Lampung peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Livia, Yanuar, Ferra, & Devianto, Dodi. (2019). *Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang*. *Viii*(1), 179–188.
- Andestri, Septi. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Togethe R (Nht) Berbantu Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Lampung Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri 83 Krui Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Togethe R (Nht) Berbantu Media Fl*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrulla, Risnita, M.Syahrani Jailani, Firdaus Jeka. (2024). *Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis*. (December).
- Aziza, One Maoera, & Yulia, Cici. (2022). *Efektifitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik*. 4(4), 6003–6014.
- Dakhi, Agustin Sukses, & Selatan, Nias. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 8(2), 468–470.
- Febriyanto, Budi, Yanto, Ari, Febriyanto, Budi, & Yanto, Ari. (2020). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use Of Flashcard Media To Improve Elementary Schools ' Student Learning Outcomes*. 3(2), 108–116.
- Fifit Firmadani. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi*. 93–97.
- Ida Latifatul Umroh. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan)*. 39–58.
- Jannah, Rodhatul. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Kukuh Febrianto, Via Yustitia, Apri Irianto. (2020). *Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar*. (29).

- Magdalena, Ina, Islami, Nur Fajriyati, Rasid, Eva Alanda, Diasty, Nadia Tasya, & Tangerang, Universitas Muhammadiyah. (2020). *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*. 2, 132–139.
- Meilani, Rini Intansari. (2017). *Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students ' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)*. 1(1), 79–92.
- Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Mulyanto, Agus, & Prasetyawan, Purwono. (2018). *Rancang Bangun Game Edukasi “ Matching Aksara Lampung ” Berbasis Smartphone Android*. 3(1), 36–44.
- Musyadad, Vina Febiani, Supriatna, Asep, Gosiah, Nina, & Indonesia, Pelajaran Bahasa. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn*. 85–96.
- Nama, Gigih Forda, & Arnoldi, Flesi. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Aksara Lampung " Ajo Dan Atu - Belajar Aksara Lampung ", Berbasis Android Dengan Sistem Multi-Ending Menggunakan Engine Ren ' Py*. 238–247.
- Nurhasanah, Enung. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Iqro Pada Santri The Gold Generation*. 1, 60–68.
- Prananingrum, Afiffah Vinda, Rois, Ikhwan Nur, & Sholikhah, Anna. (2020). *Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 303–319.
- Safitri, Wahyu. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam*. 1(2), 52–59.
- Saud, Femmy Angreany Dan Syukur. (2022). *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar*. 1(2), 138–146.
- Septiani, Nurul Indah. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung*.
- Setyosari, Punaji. (2019). *Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Mt Dr.Ir.Sutopo, S.Pd, Ed.)*. Cv. Alfabeta.

- Supriyaddin, Supriyaddin, Hasan, Hasan, Budiman, Budiman, & Rahman, Arif. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/Jekas.V1i2.432>
- Syahputri, Addini Zahra, Fallenia, Fay Della, & Syafitri, Ramadani. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.
- Ulfa, Noviana Mariatul. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flashcard Untuk Anak Usia Dini*. 1(1), 34–42.
- Wahyuni, Sri. (2020). *Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “ Kegiatanku .”* 4(1), 9–16.