Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 21 Nomor 2 Tahun 2025
Halaman 480-494

MEDIA FLIPCARD DALAM APLIKASI CARDA AKUSARA UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA SUNDA (EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS VII SMP PASUNDAN 9 BANDUNG TAHUN AJARAN 2024/2025)

Ira Rahmawati[1*], Ruhaliah[2], Retty Isnendes[3], Dede Kosasih[4]
[1]Universitas Pendidikan Indonesia; irarahmawati13@upi.edu
[1]Universitas Pendidikan Indonesia; ruhaliah@upi.edu, retty.isnendes@upi.edu,
[1]Universitas Pendidikan Indonesia; dede.kosasih@upi.edu

ABSTRAK: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flipcard dalam aplikasi Carda Akusara terhadap keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII SMP Pasundan 9 Bandung. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi serta kemampuan siswa dalam menulis aksara Sunda akibat pembelajaran yang masih berfokus pada metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) melalui desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yakni kelas VII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII F sebagai kelompok kontrol, yang masing-masing berjumlah 36 siswa. Instrumen penelitian berupa tes menulis aksara Sunda yang telah melalui proses validasi oleh ahli. Proses pembelajaran di kelas eksperimen memanfaatkan aplikasi Carda Akusara yang dilengkapi fitur visualisasi aksara, latihan menulis, kuis, dan evaluasi otomatis. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji independent sample t-test pada nilai posttest menunjukkan signifikansi yakni 0,008 (< 0,05), yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata hasil posttest siswa kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 7,015 poin. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, serta menunjukan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil ini menegaskan, bahwa penggunaan aplikasi Carda Akusara efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda. Tidak hanya mendorong pelestarian literasi lokal, media ini juga relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi, interaktif, dan partisipatif.

KATA KUNCI: aksara Sunda, carda akusara, media *flipcard* digital

FLIPCARD MEDIA IN THE CARDA AKUSARA APPLICATION FOR LEARNING TO WRITE SUNDA SCRIPT (EXPERIMENT ON SEVENTH GRADE STUDENTS OF SMP PASUNDAN 9 BANDUNG IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR)

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of using flipcards in the Carda Akusara application on the Sundanese writing skills of seventh-grade students at SMP Pasundan 9 Bandung. The background of this study is based on the low motivation and ability of students in writing Sundanese due to learning that still focuses on conventional methods. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design through a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes, namely class VII E as the experimental group and class VII F as the control group, each with 36 students. The research instrument was a Sundanese script writing test that had been validated by experts. The learning process in the experimental class utilized the Carda Akusara application, which is equipped with character visualization, writing exercises, quizzes, and automatic evaluation features. The normality and homogeneity test results showed that the data were normally distributed and homogeneous. The independent sample t-test on the posttest scores showed significance, namely 0.008 (< 0.05), which means that there was a significant difference between the experimental and control groups. The average posttest scores of students in the experimental class were 7.015 points higher. The observation results showed that students were more active, enthusiastic, and responded positively to the use of learning media. These results confirm that the use of the Carda Akusara application is effective in improving Sundanese script writing skills. Not only does it encourage the preservation of local literacy, this media is also relevant to the characteristics of 21st century learning, which is technology-based, interactive, and participatory.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 21 Nomor 2 Tahun 2025
Halaman 480-494

KEYWORDS: *Sundanese script, Carda Akusara, digital flipcard media..*

Diterima:	Direvisi:	Disetujui:	Dipublikasi:
4 Agustus 2025	7 Agustus 2025	7 Agustus 2025	30 Oktober 2025

Pustaka : Rahmawati, I., Ruhaliah, Isnendes, R., & Kosasih, D. (2025). Media flipcard dalam aplikasi Carda Akusara untuk pembelajaran menulis aksara Sunda (Eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Pasundan 9 Bandung tahun ajaran 2024/2025). *Jurnal Fon Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *21*(2), 480-494.

Artikel ini berlisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran bahasa serta budaya lokal. Di era digital ini, proses pembelajaran dituntut untuk bersifat interaktif, inovatif, dan mampu menarik minat siswa. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran bahasa daerah, khususnya aksara Sunda, adalah rendahnya motivasi dan kemampuan siswa dalam menulis, terutama ketika proses pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran aksara Sunda, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Kajian dari Errin Ervani (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda melalui pendekatan tindakan kelas. Sementara itu, penelitian Jenie Sundari (2016) mengembangkan aplikasi multimedia sederhana untuk mengenalkan aksara Sunda sebagai bagian dari pelestarian budaya. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan fitur interaktif berbasis teknologi mobile secara optimal dalam proses menulis aksara Sunda. Selain itu, studi dari Chaidir, Erwanto, dan Handono (2019) yang merancang aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis Android juga lebih menekankan pada aspek pengenalan dan sejarah aksara Sunda daripada pelatihan keterampilan menulis. Demikian pula penelitian oleh Ernawati dan Rahmatulloh (2017) yang menggunakan teknologi Augmented Reality, lebih fokus pada aspek visualisasi 3D aksara Sunda.

Dengan demikian, terdapat celah dalam penelitian sebelumnya yang belum secara khusus mengembangkan media pembelajaran menulis aksara Sunda yang praktis, interaktif, dan berbasis aplikasi digital mobile. Penelitian yang dilakukan oleh Anissa Sadiyah (2024) memanfaatkan model *picture and picture* sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca aksara Sunda. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa, namun fokusnya bukan pada keterampilan menulis. Adapun Abdillah, Triwahyuni, dan Ropiah (2018) menggunakan media game puzzle dan menunjukkan peningkatan kemampuan menulis, tetapi pendekatannya belum berbasis aplikasi mobile yang sistematis. Hal ini menandakan perlunya media pembelajaran aksara Sunda yang memadukan pendekatan interaktif dan berbasis teknologi Android dalam konteks pembelajaran menulis. Keterbatasan utama dari studi terdahulu terletak pada kurangnya media yang secara langsung memberikan latihan menulis aksara Sunda melalui interaksi digital. Sebagian besar studi masih berorientasi pada pengenalan aksara atau pelatihan membaca, belum mengembangkan sistem latihan menulis secara menyeluruh. Oleh

karena itu, diperlukan suatu media aplikasi yang mampu memadukan latihan menulis, evaluasi otomatis, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, aplikasi Carda Akusara dikembangkan sebagai media flipcard interaktif berbasis Android yang memungkinkan siswa untuk menulis aksara Sunda secara langsung di layar perangkat. Keunggulan ilmiah dari aplikasi ini terletak pada fitur visualisasi karakter aksara, latihan kuis, dan permainan yang dapat mengukur pemahaman siswa secara langsung. Inovasi ini menjadi terobosan dalam pembelajaran menulis aksara Sunda yang masih jarang dikaji dalam penelitian sebelumnya. Pengembangan aplikasi Carda Akusara dilakukan dengan berlandaskan prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar sekaligus memperkuat literasi lokal. Penggunaan media ini sejalan dengan orientasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan berakar pada kearifan lokal. Berbeda dari media-media sebelumnya yang hanya menampilkan aksara secara pasif atau sebatas pengenalan, Carda Akusara dirancang dengan fitur latihan langsung menulis serta umpan balik instan terhadap kesalahan penulisan. Hal ini memberikan manfaat dalam proses belajar menulis karena peserta didik dapat segera mengetahui sekaligus memperbaiki kesalahannya secara mandiri. Lebih jauh, pengembangan aplikasi ini juga memiliki kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui pendekatan teknologi.

Dengan menyasar siswa sekolah menengah pertama (SMP) sebagai target utama, aplikasi ini diharapkan dapat menanamkan kecintaan terhadap aksara Sunda sejak dini, sekaligus meningkatkan kemampuan menulis sebagai bagian dari literasi budaya. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan media flipcard digital melalui aplikasi Carda Akusara yang secara khusus dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII. Inovasi ini belum ditemukan pada penelitian terdahulu, sehingga memberikan nilai tambah dari segi metodologi dan kontribusi praktis. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media flipcard dalam aplikasi Carda Akusara terhadap peningkatan keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII SMP Pasundan 9 Bandung pada tahun ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) melalui desain pretest-posttest control group. Desain ini digunakan karena memungkinkan untuk analisis perbedaan antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan media flipcard dalam aplikasi Carda Akusara dan kelas kontrol yang belajar dengan media konvensional. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII E dan VII F SMP Pasundan 9 Bandung tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan masing-masing kelas berjumlah 36 siswa. Media pembelajaran Carda Akusara berbasis Android ini berisi latihan interaktif berupa kuis dan game untuk menulis aksara Sunda secara langsung di perangkat siswa, sehingga mendukung peningkatan keterampilan menulis dengan pendekatan visual dan kinestetik. Validasi isi dilakukan melalui expert judgment oleh ahli pembelajaran bahasa daerah, untuk memastikan kesesuaian instrumen pengukuran. Instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis pretest dan posttest yang mencakup lima indikator kemampuan menulis aksara Sunda, disusun dalam bentuk soal uraian.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Tahapan pelaksanaan meliputi kegiatan pretest untuk menilai kemampuan awal kedua kelompok, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pembelajaran sesuai dengan media masing-masing yang digunakan selama tiga kali pertemuan, dan diakhiri dengan kegiatan posttest untuk mengukur kemampuan akhir dari siswa. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene untuk memenuhi asumsi uji parametrik. Selanjutnya, dilakukan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Metode ini mengadaptasi desain eksperimen dari Sugiyono (2017), dengan modifikasi pada penggunaan media digital sebagai variabel bebas yang relevan terhadap tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media flipcard pada aplikasi Carda Akusara dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII SMP Pasundan 9 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*. Dua kelas dijadikan sampel penelitian, dengan kelas VII E sebagai kelompok eksperimen yang memanfaatkan media aplikasi Carda Akusara, sedangkan kelas VII F sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas adalah 36 orang. Tahapan penelitian diawali dengan persiapan, termasuk observasi awal ke sekolah, penyusunan kisi-kisi dan instrumen pretest-posttest, serta validasi instrumen oleh para ahli. Proses validasi dilakukan dengan metode expert judgment untuk menilai kelayakan isi instrumen berdasarkan indikator keterampilan menulis aksara Sunda. Hasil penilaian validasi mengindikasikan bahwa semua butir soal tercatat memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,374), dengan rincian: butir 1 (0,745), butir 2 (0,802), butir 3 (0,779), butir 4 (0,430), butir 5 (0,864), butir 6 (0,837), dan butir 7 (0,485). Oleh karena itu, seluruh butir soal telah tervalidasi dan dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pretest serta posttest. Selama pelaksanaan, siswa kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Carda Akusara dalam tiga kali pertemuan. Pada kelas eksperimen dipertemuan pertama, siswa mengikuti pretest untuk menilai kemampuan awal, dilanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media flipcard digital pada pertemuan kedua, dan ditutup dengan posttest pada pertemuan ketiga. Begitu juga dengan kelas kontrol, dipertemuan pertama siswa mengikuti pretest untuk menilai kemampuan awal, dilanjutkan dengan mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan media konvensional yang biasa digunakan guru, kemudian posttest diberikan pada pertemuan ketiga.

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji parasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas diantaranya yaitu :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol Pretes	.085	36	.200*	.970	36	.416
Kelas Kontrol Postest	.150	36	.039	.944	36	.066

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Kelas Eksperimen Pretest	.097	36	.200*	.976	36	.611
Kelas Eksperimen Postest	.148	36	.044	.951	36	.109

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1 memperlihatkan hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, di mana nilai signifikansi (Sig.) tercatat untuk masing-masing data. Pretest pada kelas kontrol menghasilkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk 0,416 (> 0,05), sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Posttest pada kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk 0,066 (> 0,05), sehingga data dianggap terdistribusi normal. Pretest pada kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk 0,611, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Sementara itu, pada posttest kelas eksperimen, nilai signifikansi Shapiro-Wilk diperoleh sebesar 0,109, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari posttest kelas eksperimen mengikuti distribusi normal, sehingga memenuhi asumsi statistik untuk analisis selanjutnya. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa seluruh data pretest dan posttest, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, berdistribusi normal. Kondisi ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan, sehingga layak untuk dianalisis menggunakan uji parametrik, seperti uji **t**, untuk menilai perbedaan kemampuan menulis aksara Sunda antara kedua kelompok.

Selain melakukan uji normalitas, penelitian ini juga menerapkan uji homogenitas untuk memastikan bahwa varian data dari kedua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki tingkat keseragaman yang sama (homogen). Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengevaluasi konsistensi variabilitas data di antara kelompok-kelompok yang dibandingkan, sehingga hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan tepat. Pelaksanaan uji ini dibantu oleh aplikasi SPSS, dengan menggunakan *Levene's Test of Homogeneity* sebagai indikator utama untuk menentukan homogenitas data berdasarkan tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.171	1	70	.283

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji homogenitas varians untuk data pretest hasil belajar siswa menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 1,171 dengan nilai signifikansi (Sig.)

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

0,283. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa varians data pretest dari kedua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, bersifat homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, sehingga data layak digunakan untuk analisis statistik parametrik lebih lanjut, seperti uji **t**, dalam menilai perbedaan kemampuan menulis aksara Sunda antara kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Postest

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.769	1	70	.101

Hasil uji homogenitas varians pada data hasil belajar siswa menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 2,769 dengan signifikansi (Sig.) 0,101. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, hal ini mengindikasikan bahwa varians data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, data siap untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji **t**, guna menilai perbedaan kemampuan menulis aksara Sunda antara kedua kelompok secara valid.

Analisis Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa diukur melalui pretest yang dilaksanakan pada kedua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Pelaksanaan pretest bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal keterampilan siswa dalam menulis aksara Sunda serta untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok sebelum penerapan media pembelajaran.

Tabel 4. Uji Independent Simple t test Pretest

Independent Samples Test

	Levene's Test		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

									Difference	
									Lower	Upper
Hasil Kemampuan awal	Varians diasumsikan	.650	.422	.889	100	.371	2.510	2.791	-3.028	8.048
	Varians tidak diasumsikan			.912	75.036	.365	2.510	2.752	-2.973	7.993

Berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) yang sama atau lebih besar dari 0,05 (5%), dapat disimpulkan bahwa uji **t** dua sampel independen menerima H_0 dan menolak H_1. Dari data pada Tabel 4.7, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,371, yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan awal siswa dalam menulis aksara Sunda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kondisi ini menandakan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan awal yang seimbang sebelum perlakuan dimulai.

Analisis Kemampuan Akhir

Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan akhir siswa berdasarkan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang menjadi dasar analisis berasal dari nilai posttest yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai perlakuan masing-masing kelompok. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk menilai sejauh mana penerapan perlakuan, termasuk penggunaan media flipcard melalui aplikasi Carda Akusara, berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Di bawah ini, Tabel 5 menampilkan hasil analisis uji **t** terhadap nilai posttest dari kedua kelompok.

Tabel 5. Uji Independent Simple t test Postest

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Independent Samples Test

		Levene's Test		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Kemampuan awal	Varians diasumsikan	.650	.422	.899	100	.371	2.510	2.791	-3.028	8.048
	Varians tidak diasumsikan			.912	75.036	.365	2.510	2.752	-2.973	7.993

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test* yang ditampilkan pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,008, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen, yaitu penggunaan media flipcard melalui aplikasi Carda Akusara, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

nilai posttest siswa pada kelas eksperimen tercatat lebih tinggi sebesar 7,015 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, interval kepercayaan yang dihasilkan berkisar antara 1,859 hingga 12,171, dan tidak mencakup angka 0, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media flipcard dalam aplikasi **Carda Akusara** memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda siswa. Dengan kata lain, penerapan media pembelajaran interaktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sekaligus menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat menjadi strategi yang tepat untuk memperkuat literasi lokal dan keterampilan menulis aksara Sunda di tingkat SMP.

Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran siswa di kelas eksperimen diukur berdasarkan tujuh indikator utama, yaitu: kesiapan guru, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, keluar-masuknya siswa, respons terhadap media, kegiatan penutup, serta gangguan teknis. Berikut ini adalah Tabel 6 yang menunjukkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran siswa menggunakan aplikasi Carda Akusara.

Tabel 6. Observasi Kegiatan Pembelajaran Siswa di Kelas Eksperimen

Indikator	**Deskripsi**	**Skor**	**Keterangan**
Kesiapan Guru	Guru menunjukkan kesiapan yang sangat baik, dengan menyiapkan RPP dan media flipcard dalam aplikasi *Carda Akusara* secara lengkap dan terstruktur.	4	Guru sangat siap dalam pelaksanaan pembelajaran.
Kegiatan Pendahuluan	Guru memberikan apersepsi, motivasi, dan tujuan pembelajaran secara runtut, sehingga siswa siap menerima materi yang disampaikan.	4	Apersepsi dan motivasi sangat terpenuhi.
Kegiatan Inti	Siswa sangat aktif menggunakan aplikasi *Carda Akusara* untuk belajar aksara Sunda, baik dalam latihan individu maupun kelompok.	4	Semua siswa aktif dalam kegiatan inti.
Keluar-Masuknya Siswa	Siswa aktif dan antusias mengerjakan latihan digital dalam aplikasi, serta sering menjawab pertanyaan pada media flipcard.	4	Aktivitas siswa sangat tinggi.
Respons terhadap Media	Siswa menunjukkan rasa senang dan antusias terhadap aplikasi *Carda Akusara*, dan menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.	4	Siswa sangat menyukai media yang digunakan.
Kegiatan Penutup	Guru menyampaikan kesimpulan dan refleksi secara runtut, serta menegaskan kembali poin-poin penting dari materi yang telah dipelajari.	4	Kegiatan ditutup dengan sangat lengkap.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Gangguan Teknis	Selama observasi, tidak ditemukan kesulitan berarti dalam mengakses atau menggunakan aplikasi *Carda Akusara*.	4	Tidak ada hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Keterampilan menulis aksara Sunda merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Di era abad ke-21, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami bahasa dan budaya lokal, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan literasi lokal dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dan interaktif. Menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mencoba menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media flipcard yang tersedia dalam aplikasi Carda Akusara. Penerapan media ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII SMP secara lebih menarik, efektif, dan partisipatif. Melalui integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri, memperbaiki kesalahan secara langsung, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga kemampuan menulis aksara Sunda dapat meningkat secara signifikan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen yang terdiri dari 25 butir pernyataan untuk pretest dan posttest. Instrumen ini diuji coba di kelas VII lain (kelas uji coba) dan dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas. Dari 7 butir soal yang digunakan, semuanya terbukti valid dan digunakan untuk pretest dan posttest. Proses pembelajaran diawali dengan pelaksanaan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis aksara Sunda. Pada pertemuan kedua, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media flipcard melalui aplikasi Carda Akusara. Guru mempersiapkan RPP dan media pembelajaran, menyampaikan materi, memberikan panduan penggunaan aplikasi, serta membimbing siswa melalui berbagai latihan digital. Untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang kemudian mengerjakan latihan secara kolaboratif dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Pertemuan ketiga diakhiri dengan posttest untuk menilai perkembangan kemampuan menulis aksara Sunda siswa setelah mengikuti perlakuan. Dengan tahapan ini, penelitian dapat mengamati perubahan kemampuan siswa secara sistematis serta menilai efektivitas media pembelajaran digital yang digunakan.

Sementara itu, kelas VII F (kelas kontrol) belajar menggunakan metode konvensional. Guru menyampaikan materi aksara Sunda menggunakan media PowerPoint tanpa media interaktif. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui ceramah dan latihan tertulis di buku siswa, tanpa ada kerja kelompok atau penggunaan aplikasi. Kelas kontrol juga melaksanakan pretest dan posttest. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan serangkaian prosedur statistik, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, analisis deskriptif, serta uji t. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data mengikuti distribusi normal, ditandai dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas memperlihatkan bahwa varians kedua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, bersifat homogen, juga dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Dengan terpenuhinya kedua asumsi ini, data dianggap layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, sehingga perbandingan kemampuan menulis aksara Sunda antara kedua kelompok dapat dilakukan secara valid dan akurat..

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Kemampuan Siswa Kelas VII E

Berdasarkan analisis nilai pretest dan posttest, terlihat bahwa kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII E (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai siswa pada pretest tercatat sebesar 75,33 dengan simpangan baku 7,26, sementara pada posttest meningkat menjadi 83,75 dengan simpangan baku 8,17.

Selain itu, skor minimum siswa juga mengalami kenaikan dari 63 pada pretest menjadi 71 pada posttest, dan skor maksimum meningkat dari 90 menjadi 97. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media *flipcard* melalui aplikasi *Carda Akusara* berhasil meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda siswa secara nyata, tidak hanya pada rata-rata kelas tetapi juga pada pencapaian individu siswa. Peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda pada siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media flipcard dalam aplikasi *Carda Akusara* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar mereka. Melalui aplikasi ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam proses pembelajaran, karena berbagai fitur yang disediakan, seperti visualisasi aksara dan latihan interaktif, secara langsung mendukung pengembangan keterampilan menulis aksara Sunda. Temuan ini sejalan dengan penelitian Farid (2019), yang menekankan bahwa di era keterampilan abad ke-21, siswa perlu mengikuti pembelajaran yang bersifat interaktif, adaptif terhadap kemajuan teknologi, serta mampu melatih kemampuan 4C: *Critical Thinking*, *Communication*, *Collaboration*, dan *Creativity*. Dalam konteks pembelajaran aksara Sunda, aplikasi *Carda Akusara* tidak hanya memfasilitasi latihan menulis, tetapi juga merangsang kreativitas siswa, mendorong kolaborasi dalam kelompok, dan melatih kemampuan berpikir sistematis melalui kegiatan menyusun aksara menjadi kalimat yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan media digital ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara kualitatif, menjadikannya lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan literasi abad ke-21.

Selain itu, hasil observasi mengungkapkan bahwa siswa kelas VII E memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media flipcard dalam aplikasi *Carda Akusara*. Respons positif tersebut terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam kolaborasi kelompok, kemampuan komunikasi interpersonal yang terlatih, serta antusiasme mereka untuk kembali menggunakan aplikasi ini dalam materi pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media flipcard melalui aplikasi *Carda Akusara* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung pengembangan literasi lokal secara optimal.

Kemampuan Siswa Kelas VII F

Siswa di kelas VII F, yang berperan sebagai kelas kontrol, mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Dalam kegiatan belajar mengajar ini, siswa tidak dibantu oleh aplikasi digital atau media interaktif, sehingga pembelajaran lebih bersifat tradisional dan bergantung pada penjelasan guru serta media pembelajaran yang biasa digunakan di kelas. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan PowerPoint untuk menjelaskan materi aksara Sunda dan memberikan tugas menulis di buku paket atau buku tulis. Berdasarkan hasil analisis statistik, nilai rata-rata pretest siswa adalah 74,86 dan rata-rata posttest sedikit meningkat menjadi 76,22, dengan simpangan baku yang tidak berbeda jauh. Meskipun terdapat peningkatan, namun peningkatan

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

tersebut tidak signifikan secara statistik. Skor minimum bahkan menurun dari 63 menjadi 61, sementara skor maksimum sedikit meningkat dari 83 menjadi 88.

Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional kurang mampu mendorong kemampuan siswa secara optimal. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas individu tanpa adanya interaksi yang bermakna atau kolaborasi. Hasil observasi juga mendukung hal tersebut, di mana interaksi tatap muka dan komunikasi antarsiswa kurang maksimal, serta suasana kelas terasa lebih monoton.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nursolah (2020), yang menyebutkan bahwa model pembelajaran konvensional cenderung tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh seringkali stagnan dan kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas VII F, yang menjadi kelompok kontrol, sebelum dan sesudah perlakuan tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran konvensional terbukti kurang efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal, terutama dalam aspek penguasaan keterampilan menulis aksara Sunda.

Perbedaan Kemampuan Menulis Aksara Sunda antara Kelas yang Menggunakan Media Konvensional dan Media Flipcard dalam Aplikasi Carda

Untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan, peneliti melakukan analisis inferensial dengan menggunakan uji *t* dua sampel independen pada hasil *posttest* siswa dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VII E) dan kelas kontrol (VII F). Uji *t* ini diterapkan dengan tujuan untuk menilai apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan media flipcard pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,008, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Berdasarkan prinsip statistik, hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam kemampuan menulis aksara Sunda antara kedua kelas tersebut.

Lebih rinci, nilai *mean difference* sebesar 7,015 mengindikasikan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 7,015 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 1,859 hingga 12,171 dan tidak mencakup angka nol, yang memperkuat bukti bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipcard memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda dibandingkan dengan media konvensional.

Perbedaan ini muncul karena sejumlah faktor yang berkaitan dengan cara siswa berinteraksi dengan media pembelajaran. Dalam aplikasi *Carda Akusara*, media flipcard menyuguhkan kombinasi fitur visual yang menarik, latihan digital yang interaktif, serta sistem evaluasi yang memberikan umpan balik secara langsung. Dengan fasilitas ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga diajak untuk terlibat secara aktif. Misalnya, mereka dapat melakukan latihan secara mandiri, berpikir kritis saat menyusun aksara, dan secara bersamaan belajar berkolaborasi dengan teman-teman sekelompoknya. Proses belajar yang interaktif dan partisipatif ini memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir analitis dan kreativitas dalam menulis aksara Sunda.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Pada saat yang sama, aplikasi digital juga menyediakan umpan balik instan, yang membantu siswa lebih cepat memahami kesalahan dan melakukan perbaikan. Sementara itu, dalam pembelajaran konvensional, guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah dan buku paket, tanpa media yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih pasif, tidak melakukan eksperimen langsung dengan materi ajar, dan kurang terdorong untuk berkreasi atau berkolaborasi. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Solihah (2014), yang menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) atau pendekatan yang memanfaatkan media digital dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kolaboratif serta prestasi belajar siswa. Melalui model pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga didorong untuk mengambil tanggung jawab lebih besar atas proses belajar mereka, mengembangkan kreativitas, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan yang diberikan.

Sementara itu, penelitian Khairulimam (2022) juga mendukung, dengan menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan partisipasi aktif siswa akan menyebabkan hasil belajar yang rendah dan tidak merangsang keterampilan sosial serta kolaboratif. Observasi peneliti juga menunjukkan bahwa respons siswa kelas eksperimen terhadap aplikasi Carda Akusara sangat positif, dengan tingkat keaktifan yang tinggi, rasa senang dalam belajar, dan kebanggaan terhadap karya tulis mereka. Kondisi ini berbeda dengan yang terjadi pada kelas kontrol, di mana siswa masih terbiasa mengikuti pola pembelajaran tradisional yang cenderung monoton dan terbatas pada kegiatan rutin. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas dan signifikan dalam kemampuan menulis aksara Sunda antara siswa yang belajar melalui aplikasi digital dan mereka yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Siswa yang menggunakan media digital menunjukkan keterlibatan lebih aktif, kreativitas yang lebih tinggi, serta pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan siswa pada kelas tradisional.Aplikasi Carda Akusara tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga jembatan untuk mengembangkan literasi budaya lokal melalui pendekatan abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII E SMP Pasundan 9 Bandung menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media flipcard dalam aplikasi *Carda Akusara*. Pada *pretest*, rata-rata skor siswa adalah 75,33 dengan standar deviasi 7,26. Setelah penerapan pembelajaran berbasis aplikasi, rata-rata skor meningkat menjadi 83,75 dengan standar deviasi 8,17. Selain itu, skor minimum naik dari 63 menjadi 71, sementara skor maksimum meningkat dari 90 menjadi 97. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media *Carda Akusara* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda. Hasil observasi juga mendukung temuan ini, terlihat dari kehadiran siswa yang stabil, partisipasi aktif dalam setiap kegiatan, antusiasme tinggi terhadap latihan digital, serta respons positif pada sesi penutup. Siswa tampak lebih bersemangat, lebih kolaboratif, dan lebih cepat memahami konsep aksara Sunda dibandingkan sebelumnya.

Sementara itu, kemampuan siswa kelas VII F yang belajar menggunakan media konvensional juga mengalami peningkatan, meskipun tidak seoptimal kelas eksperimen. Pada *pretest*, rata-rata skor siswa adalah 74,11 dengan standar deviasi 7,44, dan meningkat menjadi 76,74 dengan standar deviasi 8,33 pada *posttest*. Skor minimum meningkat dari 60 menjadi 65, dan skor maksimum naik dari 88 menjadi 91. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media konvensional tetap dapat mendukung peningkatan

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

hasil belajar, tingkat kemajuannya lebih terbatas dibandingkan penggunaan media digital interaktif. Observasi di kelas kontrol menunjukkan siswa cenderung pasif, kurang interaktif, dan kurang antusias, kemungkinan karena tidak adanya elemen digital atau latihan menarik yang dapat memotivasi mereka.

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,008, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 7,015 poin dibandingkan kelas kontrol, dengan interval kepercayaan 95% antara 1,859 hingga 12,171 yang tidak mengandung angka nol, menegaskan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Dari keseluruhan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dalam kemampuan menulis aksara Sunda antara siswa yang menggunakan media flipcard dalam aplikasi *Carda Akusara* dan siswa yang belajar melalui media konvensional. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran aksara Sunda.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, H., Triwahyuni, H., & Ropiah, O. (2018). Pangaruh Media Game Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda Kelas VII MTS Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya. Jaladri Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, 4(1), 11.

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Akutansi. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, XVI(1), 99.

Arriesanti, H. D., Yusup, M., & Marcelina, C. (2014). Penerapan Multimedia Audio Galery Ilearning Community and Services (Magics) Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi pada Perguruan Tinggi Raharja. Creative Communication and Innovative Technology Journal, 7(2), 184-04.

Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Androis. JIMP- Jurnal Informaika Merdeka Pasuruan, 4(3), 41.

Istiqamah. (2019). Validitas Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sains Siswa SMA di Banjarmasin. Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(2), 122.

Khairulimam, A. (2022, 6 2). Modél Numbered Heads Together dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda. Repository.upi.edu, p. 1.

Pendidikan, P. D. (2017). Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 jenjang SMA/SMK/MA/MAK. In P. D. Pendidikan, Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 jenjang SMA/SMK/MA/MAK (p. 36). Jawa Barat: Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat Dinas Pendidikan.

Ropiah, O., & Ripai, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Pupujian Sunda di SMPN 2

Kramatmulya Kelas VII. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 8(3), 128.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 99.

Shofiani, W. (2019). Departemen Pendidikan Bahasa Perancis Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Simarmata, J. (2019). Kita Menulis Semua Bisa Menulis Buku. In J. Simarmata, Kita Menulis Semua Bisa Menulis Buku (p. 1). Medan: Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono, P. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Triwahyuni, H., & Setiawan, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Flash Siswa Kelas IV SDN 1 Garawangi. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, 106.

Usmadi, (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogentias dan Uji Normalitas). Inovasi Pendidikan. 7(1), 50-62.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), 1s8.

Farid, M. (2019). Téknik Permainan Kartu Mémo Dina Pangajaran Aksara Sunda: Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Vii-A Smpn 2 Lembang Taun Ajar 2018/2019. Universitas Pendidikan Indonesia.

Khairulimam, A. (2022). Modél Numbered Heads Together Dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda: Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Xc Sma Angkasa Bandung Taun Ajar 2022/2023. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nursolah, M. (2020). Modél Teams Games Tournaments Dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas X Mipa 3 Sma Pasundan 2 Kota Bandung Taun Ajar 2019/2020). Universitas Pendidikan Indonesia.

Solihah, D. (2014). Éféktivitas Métode Kolaborasi Dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda: Studi Ékspérimén Murni Ka Siswa Kelas X Sman 1 Warungkiara Taun Ajaran 2013/2014. Universitas Pendidikan Indonesia.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718