



INOVASI *MEMORY GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA SISWA SMP

An Innovative Memory Game to Improve Junior High School Students' Sundanese Writing Skills

Aas Astuti¹, Ruhaliah², Agus Suherman³, Basori⁴

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Jalan Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung

⁴Badan Riset dan Inovasi Nasional

Jl. Jenderal Gatot Subroto No. 10, Kuningan Barat, Mampang Prapatan, Jakarta Selatan 12710

aas.astuti19@upi.edu¹; ruhaliah@upi.edu²; agus.suherman@upi.edu³; basori@brin.go.id⁴

Naskah Diterima Tanggal 6 Juli 2026—Direvisi Akhir Tanggal 22 Juli 2026—Disetujui Tanggal 25 Juli 2026

Abstrak

Aksara Sunda kerap kali menjadi pembelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media memory game pada keterampilan menulis aksara Sunda siswa SMP. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain one group pretest posttest design. Sampel yang diambil merupakan siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata secara keseluruhan nilai keterampilan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media memory yaitu 55,26 termasuk dalam kategori belum tuntas. Sedangkan, setelah menerapkan media memory game rata-rata nilai posttest 75,22 termasuk kategori tuntas. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa media memory game berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin.

Kata-Kata Kunci: Aksara Sunda, keterampilan menulis, memory game

Abstract

The Sundanese script is often a difficult subject to learn and is not very popular among students. This study aims to determine the effect of a memory game as a teaching medium on the Sundanese script writing skills of junior high school students. A quantitative method was used with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of students in Class VII-C at SMPN 2 Kutawaringin. Data were collected using tests and documentation. Data analysis techniques included normality tests and hypothesis testing. The results of this study showed that the overall average score for Sundanese script writing skills before using the memory game was 55.26, which fell into the "not yet proficient" category. Meanwhile, after implementing the memory game, the average posttest score was 75.22, which fell into the "proficient" category. The results of the hypothesis test showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. It can be concluded that the memory game has an effect on improving Sundanese script writing skills among students in Class VII-C at SMPN 2 Kutawaringin.

Keyword: Sundanese script, writing skills, memory game

How to Cite: Astuti, A., Ruhaliah, Suherman, A., & Basori. (2026). *Inovasi memory game untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda siswa SMP*. *Kandaga: Journal of Language and Educational Research*, 1(1), 1–11.

PENDAHULUAN

Kebudayaan daerah menjadi salah satu fondasi kokoh yang menegakkan kebudayaan suatu bangsa. Di Jawa Barat, bahasa dan aksara Sunda menjadi salah satu warisan budaya takbenda yang menjadi identitas masyarakatnya. Melestarikan aksara lokal bukan sekedar tugas akademis, melainkan upaya menjaga kesinambungan sejarah dan nilai-nilai kearifan lokal dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, Pemerintah Provinsi Jawa Barat mengintegrasikan bahasa dan aksara Sunda ke dalam kurikulum muatan lokal di tingkat pendidikan sesuai dengan Perda No. 14 Tahun 2014 tentang pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah yang menyatakan ‘penyelenggaraan pendidikan di seluruh jalur dan jenjang pendidikan’. Selain itu, Peraturan Gubernur Jawa Barat No. 69 Tahun 2013 menetapkan bahwa tujuan pembelajaran muatan lokal bahasa dan sastra daerah pada jenjang pendidikan menengah ialah untuk memantapkan keberadaan dan kesinambungan bahasa dan sastra daerah, sehingga menjadi faktor pendukung bagi tumbuhnya jati diri dan kebanggaan daerah. Upaya dalam melestarikan aksara Sunda pada jenjang pendidikan menjadi jembatan untuk siswa dapat mempertahankan literasi tradisional di era globalisasi. Dengan demikian, pembelajaran aksara Sunda diharapkan tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas, tetapi juga sadar akan pelestarian aksara Sunda untuk jati diri bangsa (Nafian dkk., 2024).

Dalam perkembangannya, pembelajaran aksara Sunda, khususnya dalam keterampilan menulis, sering kali menghadapi tantangan besar. Bagi sebagian besar siswa generasi Z dan Alpha saat ini, aksara Sunda terasa asing karena jarang digunakan dalam komunikasi visual sehari-hari. Aksara itu hanya ditemukan pada mata pelajaran bahasa Sunda dalam dua jam pembelajaran per minggu. Beragam komponen yang terkandung dalam aksara Sunda seperti *aksara swara*, *aksara ngalagena*, *rarangkén*, dan angka adalah bentuk-bentuk yang baru dikenal oleh siswa. Di samping itu, masalah kompetensi guru dalam pengetahuan dan kemahiran menggunakan aksara Sunda menjadi tantangan tersendiri.

Pada pengamatan awal, siswa belum mengenal aksara Sunda dan cenderung mengalami kesulitan dalam menghafal bentuk aksara, baik *aksara swara*, *aksara ngalagena*, *rarangkén* maupun angka, karena bentuknya yang kompleks dan mirip satu sama lain. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun, bahkan tidak tertarik mempelajari aksara Sunda yang kerap dianggap sebagai pelajaran yang menjemukan. Pada saat berlangsungnya pembelajaran, siswa cenderung tidak serius dalam mempelajari aksara Sunda, bahkan sampai lupa tidak membawa buku atau catatan aksara Sunda. Dalam proses belajar menulis, siswa kerap kali salah dalam menerapkan *aksara swara*, *ngalagena* dengan *rarangkén* yang tepat. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Prayoga, dkk (2026) bahwa hambatan dalam mempelajari aksara Sunda dikarenakan siswa cepat bosan dan tidak memahami materi yang diberikan.

Penguasaan keterampilan menulis aksara Sunda membutuhkan proses yang harus terus menerus dilatih, agar menghasilkan tulisan yang tepat dan terbaca. Untuk melatih siswa, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif dan menyenangkan, namun tetap fokus pada penguatan memori visual siswa. Dalam penelitian Hidayat, dkk, (2022) penggunaan media dapat membantu dalam proses pembelajaran materi aksara Sunda. Media merupakan sarana yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dari pengajar, supaya siswa dapat memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal (Sukma dkk., 2023). Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan media memberi stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera oleh siswa (Arsyad, 2017, hlm. 11). Media permainan menjadi pilihan bagi pendidik dalam mencapai pembelajaran yang menarik, interaktif dan mengandung pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Helda dkk., 2023).

Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang berperan penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Ramdiani dkk., 2026). Salah satu solusi adalah dengan memanfaatkan media *memory game*. *Game* dapat diartikan sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menghibur yang sering kali disukai oleh semua kalangan (Zahra, 2024). *Game* pada pembelajaran mengacu kepada menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa (Lastari dkk., 2024). *Memory game* bekerja dengan prinsip mencocokkan dua kartu yang sama atau saling berhubungan dalam putaran tertentu (Solihin, 2025). Dalam konteks ini, mencocokkan kartu berisi aksara Sunda dengan aksara Latinnya.

Dalam dunia pendidikan, *memory game* ditujukan untuk meningkatkan daya ingat, dan dapat dilakukan dengan berkelompok (Adams, 2025). Proses ‘bermain sambil belajar’ ini diharapkan mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih aktif dan partisipatif, yang pada gilirannya memperkuat daya ingat mereka terhadap bentuk aksara Sunda. Media *memory game* merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam bentuk ingatan, karena pada dasarnya manusia memiliki ingatan yang harus diasah. Dalam dunia pendidikan, media ini dapat merangsang fungsi kognitif otak dalam mengingat bentuk visual secara berulang tanpa membuat siswa merasa jenuh (Assa & Fitrianingtyas, 2025).

Media *memory game* merupakan media pembelajaran hasil modifikasi yang dikembangkan oleh Dauvillier dan Hillerich (2004) dari pembelajaran bahasa asing, yaitu bahasa Jerman yang dijadikan perantara dalam menyampaikan materi ajar bahasa. Kata *memory* berasal dari bahasa Inggris yang berarti ingatan (Urrahmah, 2016). Cicero mengungkapkan bahwa, ‘*memory is the treasury and guardian of all things*’ (Loftus, 1988). Keunggulan media *memory game* dinilai memiliki aturan yang sederhana dan banyak digemari oleh anak-anak maupun orang tua. Selain itu, *memory game* dapat dilakukan untuk pembelajaran kelompok maupun individu. Melalui penggunaan media *memory game* dalam pembelajaran menulis aksara Sunda diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, daya ingat, dan keterampilan menulis siswa karena adanya interaksi yang lebih aktif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti media *memory game* dalam pembelajaran aksara Sunda. Berdasarkan beberapa masalah tersebut, fokus utama pada penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media *memory game* dalam pembelajaran menulis aksara Sunda.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *memory game* dalam pembelajaran, di antaranya penelitian yang menggunakan *memory game* pada pembelajaran SKI dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan meningkatkan fokus, keterlibatan aktif, dan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran SKI berlangsung (Lestarina, 2026). Selain itu, *memory game* mampu meningkatkan minat belajar meskipun tidak semua signifikan secara statistik, dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika dalam materi bangun datar (Aini dkk., 2025). Dalam pembelajaran IPS, media *augmented reality memory card game* layak untuk digunakan dalam pembelajaran keberagaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia (Rahmannisa, 2022). Tidak hanya itu, dalam pembelajaran seni musik, media *memory game* dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap notasi musik (Sajidah dkk., 2025). Selain itu, *memory game* dapat memperkuat ingatan visual siswa dalam mempelajari sejarah perumusan Pancasila (Ramadhani & Puspita, 2025).

Penelitian *memory game* digunakan dalam pembelajaran bahasa pun sudah banyak dilakukan, di antaranya penelitian *memory game* yang dapat meningkatkan retensi kosakata, memperbaiki konsentrasi dalam keterampilan pemahaman bacaan bahasa Inggris (Gulo dkk., 2025). Selain keterampilan bacaan bahasa Inggris, penelitian Zhang dan Zhang (2025) menyimpulkan bahwa *memory game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Tidak hanya bahasa Inggris, bahkan dalam pembelajaran bahasa Filipina, *memory game* dapat

meningkatkan kosakata bahasa Filipino (Velasco dkk., 2025). Begitu pula pada pembelajaran bahasa Kadazandusun yang menggunakan *memory game* sebagai media untuk meningkatkan kosakata bahasa Kadazandusun (Dunis dkk., 2024). Dalam pembelajaran bahasa Arab, media ini secara signifikan meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas VIII MTsN 1 Sidoarjo (Fuadiyah dkk., 2025).

Pemanfaatan media *memory game* dalam pembelajaran aksara telah dilakukan, di antaranya dalam penelitian mendesain *memory game* untuk pembelajaran aksara Lontara untuk anak usia 7-8 tahun yang dapat digunakan acuan pembelajaran aksara Lontara/Bugis (Nugraha, 2022). Selain itu, peneliti lain juga mendesain *memory game* untuk pembelajaran aksara Jawa untuk meningkatkan minat belajar di kalangan siswa, yang tidak hanya dipelajari di sekolah tetapi juga di rumah (Lukman dkk., 2026).

Namun, pada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, masih belum banyak penggunaan *memory game* untuk pembelajaran menulis aksara Sunda. Maka penelitian ini penting untuk menguji efektivitas media tersebut di lapangan. Literatur terdahulu menunjukkan bahwa media *memory game* berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diuji apakah media tersebut juga berhasil atau tidak diterapkannya pada pembelajaran menulis aksara Sunda. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Kutawaringin kepada kelas VII-C. Peneliti memilih sekolah ini karena ada keterbatasan dalam pemakaian elektronik dan gawai, sehingga penggunaan media juga sangat terbatas. Oleh karena itu, peneliti memilih media *memory game* berbasis kartu untuk digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Sunda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang memiliki dasar kuat serta digunakan dalam penelitian yang bermaksud menguji hipotesis. Desain yang digunakan menggunakan *one group pretest-posttest design* yang dianggap lebih akurat dengan melakukan *pretest* sebelum perlakuan (Sugiyono, 2019).

Tabel 1
Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (sebelum menerapkan media *memory game*)

X : *Treatment* (menerapkan media *memory game* dalam pembelajaran aksara Sunda)

O₂ : *Posttest* (setelah diterapkan media *memory game*)

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin Tahun Ajaran 2025/2026. Kelas VII-C terdiri dari 27 siswa yang mencakup 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan sampel random yang diambil dari seluruh populasi, yang berarti kelas VII-C dipilih secara acak untuk dijadikan subjek dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengukur kemampuan menulis aksara Sunda siswa, yang terdiri dari 10 soal esai mengubah aksara Latin menjadi aksara Sunda. Tes terbagi menjadi dua, yaitu *pretest* dan *posttest*. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi untuk menyimpan data pendukung berupa foto kegiatan, hasil tes, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian ini.

Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji hipotesis. Analisis data ini dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25 dan M.S. Excel 2016 untuk memudahkan dalam proses

pengolahan data. Aplikasi ini digunakan sebagai alat untuk mengolah, dan menghitung data secara statistik sesuai dengan data yang sudah didapatkan (Puspita & Rohmanuddin, 2026). Uji normalitas merupakan langkah penting dalam analisis data untuk menentukan dapat atau tidaknya uji hipotesis diterapkan menggunakan statistik parametrik (Sianturi, 2025). Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang mengacu sampel data kurang dari 50 (Sudirman dkk., 2023). Kriteria uji normalitas mengacu pada nilai signifikansi $> 0,005$ data berdistribusi normal dan signifikansi $< 0,005$ distribusi data disebut tidak normal. Setelah uji normalitas, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan dua kemungkinan. Pertama, menggunakan statistik parametrik *T-test* jika hasil uji normalitas menunjukkan distribusi data yang normal (Yuniarti, 2024). Kedua, data diuji menggunakan non-parametrik dengan uji *Wilcoxon Matched-Pairs Test* jika uji normalitas menunjukkan distribusi data tidak normal (Zulkipli dkk., 2024). Kriteria uji hipotesis dalam penelitian ini ialah H_1 diterima atau H_0 ditolak, yang berarti meningkatnya keterampilan menulis aksara Sunda dengan menggunakan media *memory game* pada siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin.

PEMBAHASAN

Hasil Keterampilan Menulis Aksara Sunda Sebelum Menggunakan Media *Memory game*

Keterampilan menulis siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin merupakan analisis awal dalam meneliti bagaimana keterampilan menulis dapat meningkat menggunakan media *memory game*. Kriteria menulis aksara Sunda dalam penelitian ini merupakan ketepatan dan kelulusan dari KKM (Kreteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan. Tes dinilai berdasarkan ketepatan siswa dalam menulis aksara Sunda yang mencakup *aksara swara*, *aksara ngalagena*, rarangken, dan angka.

Keterampilan menulis siswa terbagi menjadi dua, yaitu hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan pada seluruh siswa kelas VII-C sebelum menggunakan media *memory game*. Hasil keterampilan siswa setelah melaksanakan *pretest* dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2
Hasil *Pretest*

Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	64	Belum Tuntas
2	64	Belum Tuntas
3	65	Belum Tuntas
4	39	Belum Tuntas
5	66	Belum Tuntas
6	68	Belum Tuntas
7	38	Belum Tuntas
8	53	Belum Tuntas
9	47	Belum Tuntas
10	55	Belum Tuntas
11	65	Belum Tuntas
12	60	Belum Tuntas
13	70	Tuntas
14	49	Belum Tuntas
15	56	Belum Tuntas
16	50	Belum Tuntas
17	59	Belum Tuntas
18	69	Belum Tuntas

Kode Siswa	Nilai	Keterangan
19	41	Belum Tuntas
20	35	Belum Tuntas
21	67	Belum Tuntas
22	67	Belum Tuntas
23	50	Belum Tuntas
24	43	Belum Tuntas
25	46	Belum Tuntas
26	48	Belum Tuntas
27	58	Belum Tuntas
Σ	1492	
$\bar{x}$	55,26	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil keterampilan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media *memory game* di kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin masih belum memenuhi KKM (nilai > 70) dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa 55,26. Persentase pada hasil *pretest* ada 3,7%, atau bisa terhitung satu orang siswa yang mencapai nilai KKM. Sedangkan 26 siswa atau 96,3% belum memenuhi KKM. Maka, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan menulis aksara Sunda.

Hasil Keterampilan Menulis Aksara Sunda Setelah Menerapkan Media *Memory Game*

Hasil keterampilan menulis aksara Sunda terealisasi pada pertemuan ketiga setelah pendidik melakukan perlakuan atau *treatment* dengan menerapkan media *memory game* pada pembelajaran menulis aksara Sunda. Hasil *posttest* siswa kelas VII-C dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Hasil *Posttest*

Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	76	Tuntas
2	76	Tuntas
3	77	Tuntas
4	71	Tuntas
5	83	Tuntas
6	83	Tuntas
7	61	Belum Tuntas
8	76	Tuntas
9	77	Tuntas
10	63	Belum Tuntas
11	82	Tuntas
12	84	Tuntas
13	80	Tuntas
14	70	Tuntas
15	78	Tuntas
16	72	Tuntas
17	70	Tuntas

Kode Siswa	Nilai	Keterangan
18	72	Tuntas
19	81	Tuntas
20	81	Tuntas
21	85	Tuntas
22	74	Tuntas
23	74	Tuntas
24	58	Belum Tuntas
25	79	Tuntas
26	69	Belum Tuntas
27	79	Tuntas
Σ	2031	
$\bar{x}$	75,22	Tuntas

Dari tabel di atas, hasil *posttest* menunjukkan 11,1% atau empat siswa masih belum mencapai batas ketuntasan minimum nilai keterampilan menulis aksara Sunda. Sedangkan 88,9% atau 23 siswa dapat dikategorikan sebagai siswa yang sudah mencapai kategori tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis aksara Sunda siswa setelah menerapkan media *memory game* telah mencapai kategori tuntas dengan nilai rata-rata keseluruhan 75,22.

Analisis Perbedaan Keterampilan Menulis Aksara Sunda antara Sebelum dan Setelah Diterapkan Media *Memory game*

Setelah mengumpulkan hasil *pretest* dan *posttest*, perlu diketahui ada atau tidaknya perbedaan keterampilan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan setelah menerapkan media *memory game*. Oleh karena itu, dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis dari data *pretest* dan *posttest*.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah distribusi data tersebut normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Nulis Aksara Sunda	,935	27	,091
<i>Posttest</i> Nulis Aksara Sunda	,936	27	,098

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig. *pretest* ada pada nilai 0,091 dan *posttest* ada pada nilai 0,098. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas $> 0,005$ atau bisa diartikan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal ini

sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, yaitu jika nilai signifikansi $> 0,005$, maka distribusi data bersifat normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas mempunyai keputusan. Dengan demikian, penelitian ini melakukan uji hipotesis menggunakan uji statistik parametrik dengan uji *paired sample t-test* karena hasil uji normalitas yang menunjukkan data berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan pada uji t-test ini terdapat dua kemungkinan. Pertama, nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-C sebelum dan setelah penerapan media *memory game*. Kedua, nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-C sebelum dan setelah penerapan media *memory game*.

Dari dasar pengambilan keputusan tersebut, dapat dilihat hasil uji *paired sample t-test* pada tabel di bawah ini.

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis
Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test Nulis Aksara Sunda - Post-test Nulis Aksara Sunda	- 19,963	9,994	1,923	- 23,917	- 16,009	- 10,379	26	,000

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau $< 0,05$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan setelah penerapan media *memory game*.

Interpretasi

Pada hasil *pretest*, hanya satu orang siswa yang berhasil mencapai KKM dengan nilai 70. Sedangkan 26 siswa lainnya belum mencapai KKM, dengan nilai terendah 35. Dengan hasil *pretest*, diketahui gambaran yang jelas bahwa tanpa adanya pembelajaran yang menyenangkan, dan kreatif, siswa belum bisa menulis aksara Sunda dengan baik dan benar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media *memory game* sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran aksara Sunda.

Pada pelaksanaannya, media *memory game* ini berupa kartu yang telah berisi teks aksara Sunda dan aksara Latin karena keterbatasan penggunaan gawai di sekolah. Meskipun pembelajaran menggunakan media kartu, pembelajaran terlaksana dengan baik karena lebih menarik dan menantang siswa dalam bermain. Fungsi permainan ini diterapkan dalam pembelajaran aksara Sunda adalah untuk mengasah daya ingat siswa pada bentuk aksara Sunda

dan melatih fokus siswa dalam memperhatikan tata letak aksara Sunda yang telah diacak. Hal ini sejalan dengan pendapat Saraswati (dalam Gulo dkk., 2025) yang menyatakan bahwa berfungsi meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah.



Gambar 1 Pelaksanaan *Media Memory Game*

Permainan dilaksanakan dengan pendidik membagi siswa ke dalam empat kelompok yang masing-masing kelompok berisikan tujuh orang dan dibagi kembali ke dalam dua aliansi yang berbeda. Pada saat permainan dimulai, kelompok pengacak letak dengan antusias mengacak letak kartu. Kemudian kelompok lawan diberi waktu 2 menit untuk menghafal letak setiap pasangan kartu. Setiap pemain dalam satu tim secara bergiliran mencari pasangan kartu yang tepat. Jika siswa membuka pasangan kartu yang salah, kartu harus dikembalikan lagi pada tempatnya. Setiap membuka lima pasangan kartu yang tepat, setiap kelompok diberikan misi merubah aksara Latin menjadi aksara Sunda. Permainan dihitung selesai jika semua siswa dalam satu kelompok telah menemukan pasangan kartu yang tepat. Hal ini ditujukan agar seluruh siswa dapat membuka seluruh pasangan kartu yang tepat. Dengan begitu, siswa tidak hanya bermain tetapi juga mempelajari bentuk aksara Sunda beserta Latinnya dengan permainan *memory game*.

Pengaruh *memory game* dalam pembelajaran aksara Sunda dapat terlihat dari respons dan situasi kelas pada saat permainan berlangsung. Antusias peserta didik dalam memainkan permainan menjadi meningkat. Setiap kelompok saling memperhatikan dan saling berpendapat untuk menemukan pasangan kartu yang tepat. Dalam penerapannya, siswa tidak hanya dapat meningkatkan minat dan melatih daya ingat saja, tetapi siswa juga saling berinteraksi pada sesama untuk memecahkan permasalahan yang telah dihadapi dalam menjalankan misi mengubah aksara Latin menjadi aksara Sunda setelah menemukan lima pasangan kartu yang tepat. Tidak hanya kelompok yang mencari pasangan kartu saja yang dapat mengasah daya ingat, tetapi kelompok pengacak tata letak kartu pun mengasah ingatan dan mengasah kecepatan dalam merespons dengan menentukan apakah kelompok lawan benar atau tidaknya membuka pasangan kartu. Dengan permainan *memory game* ini pembelajaran tidak lagi terasa monoton karena siswa belajar dengan menggunakan dua gaya belajar sekaligus, yaitu dengan visual (kartu *memory game*) dan kinestetik (dengan mempraktikkan permainan *memory game*).

Setelah melaksanakan *treatment*, dilakukan *posttest* untuk mengukur keterampilan menulis aksara Sunda siswa setelah menerapkan media *memory game*. Berdasarkan hasil *posttest*, keterampilan menulis aksara Sunda siswa meningkat secara signifikan berdasarkan aspek nilai yang sudah ditentukan. Secara keseluruhan, terlihat hasil *posttest* siswa kelas VII-C memiliki nilai rata-rata 75,22 dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 85. Maka dapat disimpulkan, berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin telah meningkat setelah menerapkan media *memory game*. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata dengan selisih nilai 19,74.

Melalui data ini, menegaskan bahwa media berperan besar dalam pemahaman siswa dalam mencerna pembelajaran dengan cara yang menarik dan lebih menyenangkan. Penggunaan media *memory game* tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda, tetapi juga melatih konsentrasi, melatih daya ingat, melatih kerja sama antar kelompok, dan melatih komunikasi antar siswa. Sesuai dengan teori Dauvillier dan Hillerich (2004: 52) yang menyatakan bahwa *memory game* mempunyai pola dasar yang menjadi alasan mengapa permainan ini termasuk salah satu permainan yang bagus untuk pembelajaran bahasa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin menunjukkan adanya peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media *memory game*. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai 55,26 yang termasuk kategori belum tuntas dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 70. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai 75,22 termasuk dalam kategori tuntas dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 85. Kemudian nilai uji t-test dengan hasil H_a diterima dan H_o ditolak dengan nilai signifikansi (2-tailed) ada dalam nilai $0,000 < 0,05$. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, hasil uji t-test menegaskan adanya perbedaan signifikan antara keterampilan menulis aksara Sunda sebelum dan setelah menerapkan media *memory game*. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media *memory game* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda dengan menyenangkan dan menarik perhatian siswa kelas VII-C SMPN 2 Kutawaringin Tahun Ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, A. (2025). *Memory card game* (U.S. Patent Application Publication No. US20250018274A1). <https://patentimages.storage.googleapis.com/6c/e7/61/a995160dc28dae/US20250018274A1.pdf>
- Aini, N., Syarifudin, Mariamah, Diana, N., & Muslim. (2025). Penerapan media *memory game* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 610–622. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1736>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Assa, M., & Fitrianingtyas, A. (2025). Meningkatkan kemampuan daya ingat melalui permainan *memory game* pada anak usia 5–6 tahun. *Early Childhood Education and Development Journal*, 7(3), 265–275. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v7i3.110206>
- Dauvillier, C., & Hillerich, L. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Langenscheidt.
- Dunis, J., Sintian, M., & Yusof, M. N. M. (2024). Pengaplikasian permainan kad memori dalam pembelajaran kata nama am konkrit bahasa Kadazandusun. *MJSSH*, 8(4), 118–132. <https://doi.org/10.33306/mjssh/301>
- Fuadiyah, L. H., Hanifah, U., & Akhadiyah, T. (2025). Kartu bergambar dalam permainan *memory game*: Pendekatan interaktif untuk penguasaan mufrodat siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6478–6483.
- Gulo, L. M., Waruwu, Y., Harefa, A. T., & Zega, R. (2025). The effect of *memory game* on reading comprehension skill of eighth grade students at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. *LITERACY: International Scientific*, 4(3), 225–232. <https://doi.org/10.56910/literacy.v4i3.3067>
- Helda, N., Sanusi, & Suhendra, R. (2023). Merancang dan mengembangkan game kartu memori berbasis web sebagai media pendidikan untuk anak-anak. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2326–2332. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13252>
- Hidayat, A. A., Sutedi, A., Gunadhi, E., & Heryanto, D. (2022). Media pembelajaran aksara Sunda menggunakan augmented reality berbasis Android. *Algoritma*, 19(2), 505–514.
- Lastari, D. S., Yuliawati, D., Aen, K., Sundari, L., & Adinda, P. (2024). Penggunaan *memory card game* untuk peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa SDN Gurubug 1 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Saga Komunitas*, 3(3), 308–312.
- Lestarina, A. (2026). Efektivitas model pembelajaran *game based learning* berbasis *memory game*

- terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Pondok Pesantren Darul Huffaz Pesawaran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 1041–1055.
- Loftus, E. (1988). *Memory*. Ardsley House Publisher.
- Lukman, A. M., Doni, F. R., & Sudrajat, B. (2026). Transformasi pembelajaran aksara Jawa menggunakan game edukasi *memory match* berbasis Android. *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, 14(1), 22–26.
- Nafian, D. I., Noviana, E., & Hapsari, W. W. (2024). Melestarikan aksara Sunda sejak dini melalui media buku interaktif. *E-Proceeding*, 1–10.
- Nugraha, A. A. (2022). Designing educational games as learning media for Lontara/Bugis script for children 7–8 years old: *Memory game* with Aksara Lontara content. *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 6(2), 67–74.
- Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (2013). Pemerintah Provinsi Jawa Barat.
- Prayoga, Y. A., Respati, R., Alia, D., & Indonesia, U. P. (2026). Pengembangan media *card match* untuk pembelajaran aksara Sunda bagi siswa kelas V SD. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 9(1), 79–86.
- Puspita, S., & Rohmanuddin. (2026). Pemanfaatan software SPSS untuk analisis data statistik dalam penelitian akademik. *Jurnal Abdi Mandala*, 5(1), 72–78. <https://doi.org/10.52859/jam.v5i1.957>
- Rahmannisa, F. (2022). *Rancang bangun media pembelajaran berbasis augmented reality memory card game materi keberagaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru].
- Ramadhani, A. Y., & Puspita, A. M. I. (2025). Upaya meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan *memory game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 219–232.
- Ramdiani, T., Ruhaliah, Yuliani, & Harini. (2026). Media engklek dalam pembelajaran aksara Sunda tingkat sekolah dasar. *Jurnal Teknodik*, 30(1), 69–80.
- Sajidah, F. Z., Nugraha, M. F., Permana, R., dkk. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu ingatan seni untuk mendorong pengenalan dan penguatan notasi musik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence*, 1(1), 45–51.
- Sianturi, R. (2025). Uji normalitas sebagai syarat pengujian hipotesis. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7091>
- Solihin. (2025). *Penerapan algoritma Fisher–Yates shuffle dalam game memory card sistem periodik unsur kimia berbasis Android* [Skripsi, Universitas Siliwangi].
- Sudirman, Lembang, S. T., & Andinny, M. L. K. Y. (2023). *Statistika pendidikan*. Media Sains Indonesia.
- Sukma, Hanifa, H., & Puspita, Auliya, L. (2023). *Keterampilan membaca dan menulis*. K-Media.
- Urrahmah, F. A. (2016). Pengaruh penggunaan media permainan *memory-spel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo tahun ajaran 2015–2016. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 1, 1–5.
- Velasco, J. A. E., Cagabanua, S. V., Colanggo, J. S., & Baluyos, G. R. (2025). Vocabulary enrichment in Filipino language through the *Pou memory game*. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(8), 2097–2107. <https://doi.org/10.47772/IJRIS>
- Yuniarti, R. (2024). Studi data sampel berpasangan pada pendekatan statistika parametrik dan nonparametrik. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Matematika*, 1(6). <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.601>
- Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v6i1.8303>
- Zhang, X., & Zhang, D. (2025). Design and development of an English vocabulary *memory game* based on Android platform. *EAI*, 183–197. https://doi.org/10.1007/978-3-031-85225-1_15
- Zulkipli, Zulfachmi, & Rahmad, A. (2024). Alasan peneliti menggunakan analisis statistik Wilcoxon (nonparametrik). *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*, 6.