

## Teknik Permainan Kartu Memo dalam Pembelajaran Aksara Sunda

Muhamad Farid<sup>1</sup>, Rahman<sup>2</sup>, Usep Kuswari<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>SMPN 1 Bayongbong, <sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia  
[muhamadfarid592@gmail.com](mailto:muhamadfarid592@gmail.com)

**Sejarah Artikel:** Diterima (13 Mei 2019); Diperbaiki (5 Juli 2019); Disetujui (19 Agustus 2019);  
Published (31 Oktober 2019)

**Bagaimana mengutip artikel ini (dalam gaya APA):** Farid, M., Rahman, Kuswari, U. (2019).  
Teknik Permainan Kartu Memo dalam Pembelajaran Aksara Sunda *Lokabasa* 10(2). 171-179. doi:  
[10.17509/jlb.v10i2.21358](https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21358)

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan dalam menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang taun ajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan kartu memo berdasarkan bentuk, tatacara penulisan, serta kaidah-kaidahnya, dan perbedaan yang signifikan kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan kartu memo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kuasi eksperimen dengan desain penelitian one-group pretest and posttest. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes kepada siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajar 2018/2019 yang berjumlah 37 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa, (1) kemampuan siswa menulis aksara Sunda sebelum menggunakan teknik permainan kartu memo adalah sebesar 60,13, (2) kemampuan siswa menulis aksara Sunda setelah menggunakan teknik permainan kartu memo adalah sebesar 74,66 3) terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis siswa terhadap aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan kartu memo. Hal tersebut dapat kita lihat dari uji hipotesis bahwa nilai Asimp. Sig (2-Tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Teknik Permainan Kartu Memo dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda siswa SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019.

**Kata Kunci:** teknik permainan, kartu memo, aksara Sunda

### *Technique Memo Card Game in Aksara Sunda Learning*

**Abstract:** *The background of this study is the lack of students' ability to write Sundanese writing. This study has a purpose to describe students' writing ability towards Sundanese writing based on the form, grammatical writing, also manners before using memo cards game students' writing ability towards Sundanese writing based on the form, grammatical writing, also manners after using memo cards game the effectiveness of memo cards game to help increasing the students' writing ability in Sundanese writing based on the form, grammatical writing, and also manners. Using the quasi-experimental research and one-group pretest and posttest design. This study collected the data using tests to the Junior High School students grade VII-A in SMPN 2 Lembang, academic year 2018/2019 which is 37 students. The results show that: 1) students' writing ability towards Sundanese writing before using memo cards game is about 60,13 from the 70 of passing grade; 2) students' writing ability towards Sundanese writing after using memo cards game increase to 74,66; and 3) there is a significant difference between the students' writing before using memo cards game and after using memo cards game. We can see from the hypothesis experiment that the value of Asimp. Sig (2-Tailed) is 0,000. We can conclude that the memo card game technique can mrove the writing skills of Sundanese grade VII-A junior high school student in academic year 2018/2019.*

**Keywords:** *game technique, memo cards, Sundanese writing.*

## PENDAHULUAN

Menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengekspresikan isi pikiran. Selain itu, menulis juga merupakan salah satu cara untuk mengungkapkan isi hati melalui aksara. Kata “nulis” berasal dari kata “tulis” dengan dibubuhi awalan N-(nasal) yang memiliki arti “melakukan”. Oleh sebab itu, kata *nulis* mempunyai arti suatu pekerjaan (Nurjanah, 2009, hlm. 1). Lebih lanjut Suherman (2019, hlm. 265) mengataan bahwa menulis merupakan salah satu kegiatan literasi dasar di samping lima literasi dasar lainnya yang direkomendasikan oleh World Economic Forum.

Pembelajaran menulis aksara Sunda di sekolah merupakan suatu kegiatan yang yang dianggap sulit khususnya bagi siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Sunda, khususnya dalam pembelajaran aksara Sunda. Terdapat beberapa hambatan yang dialami oleh guru, yaitu kurangnya teknik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, serta kurangnya minat siswa dalam belajar menulis aksara Sunda. Hal tersebut di antaranya karena terdapat beberapa huruf dan angka yang hampir serupa. Ruhaliyah (2012, hlm. 2) memaparkan bahwa aksara Sunda masuk ke tatar Sunda pada abad ke-16 M. Hal ini dibuktikan dengan adanya tulisan aksara Sunda dalam berbagai macam naskah Sunda, contohnya dalam naskah *Bujangga Manik*, *Sanghyang Siksa Kandang Karesian*, *Sewaka Darma*, *Ratu Pakuan*, dan *Carita Parahyangan*.

Menurut Tim Unicode Aksara Sunda (2008, hlm. 9) masyarakat terdahulu di tatar Sunda sudah mengenal aksara, karena mereka telah menggunakan beberapa jenis aksara. Suherman (2019, hlm. 263) bahkan membagi periode aksara di Nusantara menjadi tiga babak, yaitu periode klasik, periode Islam, dan periode kolonial.

Usaha untuk memasyarakatkan aksara Sunda di antaranya dengan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi

aksara bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu komputerisasi berdasarkan gambar (*image*) dan komputerisasi berdasarkan teks.

Kini, semakin sedikit orang yang terampil menulis aksara Sunda. Oleh sebab itu, pembelajaran aksara Sunda harus lebih ditingkatkan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terlebih lagi sejalan dengan era digital, dimana siswa diharapkan bisa menjadi generasi perubahan dalam kehidupan menuju yang lebih baik. (Nielmi dalam Rahman, 2018, hlm. 1)

Dalam pembelajaran menulis aksara Sunda, agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan secara maksimal dengan hasil yang memuaskan, guru harus kreatif dalam membuat situasi belajar yang lebih efektif. Sebab pembelajaran aksara Sunda merupakan suatu pembelajaran yang dianggap susah, masih banyak siswa yang belum mengerti bagaimana cara menulis aksara Sunda baik dalam segi bentuk maupun kaidah penulisannya. Oleh sebab itu, diharapkan guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas agar bisa disampaikan secara sederhana dan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa. Diperlukan teknik pembelajaran agar lebih efektif dalam menyampaikan materi. Teknik pembelajaran merupakan suatu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan atau mengarahkan siswa agar bisa mencapai tujuan yang telah ditentukan (Uno, 2010, hlm. 2), sedangkan menurut Komalasari (2010, hlm. 56) teknik pembelajaran bisa diartikan sebagai salah satu cara yang bisa dilakukan oleh seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara lebih spesifik.

Saat ini banyak teknik permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Menurut Andang (2009) permainan mempunyai dua pengertian yang berbeda, yaitu permainan yang merupakan suatu kesenangan tanpa

memperhatikan antara kalah dan menang (*play*), sedangkan, yang kedua adalah aktivitas bermain.

Menurut Duviller dan Hillerich (dalam Novianti, 2013, hlm. 37) terdapat beberapa pola dasar dari beberapa variasi teknik permainan klasik (*Grand master von klassischen spielen varrieren*). Kartu memo merupakan salahsatu pola dasar dari beberapa teknik permainan lainnya. Memo merupakan teknik pembelajaran untuk mengingat makna atau angka.

Dalam pembelajaran terdapat suatu teknik yang dilaksanakan tergantung pada tujuan yang akan dicapai, bahan yang digunakan, kondisi emosional, sarta mental (Rahman, 2012, hlm. 2).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran merupakan suatu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Dalam pembelajaran aksara Sunda di tingkat SMP/MTs kelas VII, kemampuan menulis aksara Sunda merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Hal ini terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) 4.8 yang berbunyi “Menyusun dan menyajikan teks aksara Sunda dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan kaidah penulisannya” (Dinas Pendidikan Provinsi Barat, 2017, hlm. 28).

Diharapkan siswa dapat menulis aksara Sunda berdasarkan bentuk dan kaidah-kaidah penulisannya.

Salah satu teknik pembelajaran yang dianggap bisa meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda yaitu teknik *Permainan Kartu Memo*.

## METODE

Desain yang digunakan adalah kuasi Eksperimen. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arikunto(2013, hlm. 123) bahwa metode kuasi eksperimen mempunyai tiga jenis desain, yaitu *one shot case study*, *pretest and posttest group*, dan *static group comparison*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah

*pretest and posttest group*. Adapun desainnya sebagai berikut.

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

(Arikunto, 2013, hlm. 124)

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Lembang yang bertempat di Jl. Maribaya No. 129, Langensari, Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391. Dengan menggunakan sumber data semua siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang yang berjumlah 37 siswa, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu teknik tes. Tes yaitu suatu cara atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu hasil pembelajaran (Wahyudi, 2010, hlm. 2).

Setelah data terkumpul, kemudian diolah untuk menguji sifat data dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus-rumus statistika melalui aplikasi *SPSS PASW Ver 20*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

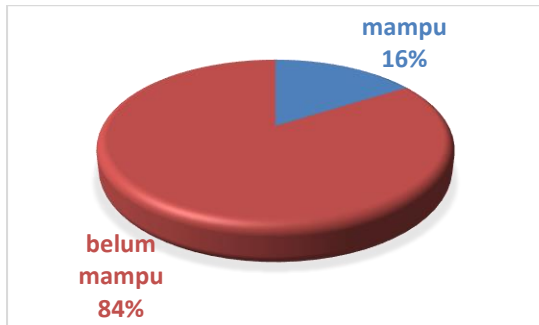
Hasil dari penelitian ini meliputi, (1) Kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan teknik Permainan Kartu Memo; (2) kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan teknik Permainan Kartu Memo; dan (3) Perbedaan kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan teknik Permainan Kartu Memo

### Kemampuan Menulis Aksara Sunda Sebelum Menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang sebelum menggunakan teknik Permainan Kartu Memo termasuk dalam kategori belum mampu dengan rata-rata 60,13. Siswa yang sudah mampu mencapai KKM berjumlah 6 siswa (16%), sedangkan siswa

yang termasuk dalam kategori belum mampu berjumlah 31 siswa (84%) dari jumlah seluruh siswa kelas VII-A.

Agar lebih jelas, persentase antara siswa yang tergolong kedalam kategori mampu dan belum mampu digambarkan dalam grafik di bawah ini.



**Grafik 1** Kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan teknik permainan kartu memo

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo termasuk dalam kategori belum mampu, dengan rata-rata 60,13 dari KKM  $\geq 70$ . Dari 37 siswa, nilai siswa yang mampu mencapai KKM hanya 6 siswa, sisanya 31 siswa belum mampu mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo dari setiap aspek dapat dilihat dari di bawah ini.

Apabila dilihat dari jihat aspek-aspeknya, kemampuan menulis siswa terhadap aksara Sunda dapat dideskripsikan seperti di bawah ini.

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 apabila dilihat dari aspek aksara ngalagena termasuk dalam kategori “kurangsesuai”, yang rata-ratanya 2,54 dari skor maksimal 4. Artinya siswa masih banyak salah dalam penulisan aksara ngalagena saat menulis aksara Sunda.

Dari aspek aksara *swara* termasuk dalam kategori “kurangsesuai”, yang mana

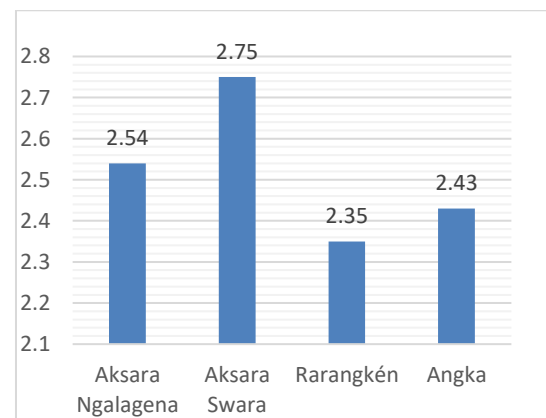
siswamemperoleh nilai rata-rata 2,75 dari skor maksimal 4. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kurang tepat dalam penulisan aksara swara saat menulis aksara Sunda seperti dalam penulisan huruf tertukar dengan angka.

Apabila dilihat dari aspek *rarangkén* termasuk dalam kategori “kurangsesuai” dengan rata-rata yang diperoleh oleh siswa sebesar 2,35 dari skor maksimal 4. Artinya siswa masih banyak salah dalam penempatan *rarangkén* saat menulis aksara Sunda.

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 apabila dilihat dari aspek angka termasuk dalam kategori “*Kurang luyu* (kurangsesuai)” dengan rata-rata 2,43 dari skor maksimal 4. Artinya siswa masih banyak salah dalam penulisan angka dalam aksara Sunda dengan rata-rata kesalahan tertukar dengan aksara *swara*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, aspek menulis aksara Sunda yang mempunyai nilai rata-rata paling tinggi yaitu aspek aksara *swara* dengan rata-rata 2,75. Sedangkan, aspek yang mempunyai nilai rata-rata paling rendah yaitu aspek *rarangkén* dengan rata-rata 2,35.

Agar lebih jelas, gambaran hasil kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 digambarkan dalam grafik di bawah ini.



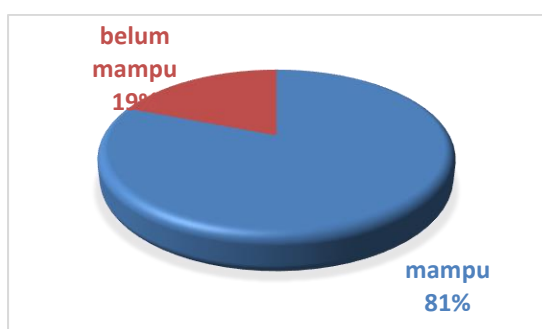
**Grafik 2** Presentase Kemampuan Menulis Aksara Sunda Sebelum Menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo

### Kemampuan Menulis Aksara Sunda Setelah Menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo termasuk dalam kategori mampu dengan rata-rata 74,66 dari  $KKM \geq 70$ .

Siswa yang tergolong dalam kategori mampu berjumlah 30 siswa (81%) sedangkan siswa yang tergolong dalam kategori belum mampu berjumlah 7 siswa (19%).

Agar lebih jelas, persentase antara siswa yang tergolong ke dalam kategori mampu dan belum mampu setelah menggunakan teknik Permainan Kartu Memo dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 3 Kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan teknik permainan kartu memo

Kemampuan menulis aksara Sunda dilihat dari beberapa aspek, yaitu (1) aksara sawara; (2) aksara ngalagena; (3) rarangen; dan (4) angka.

Berdasarkan hasil menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo hanya 6 orang siswa yang mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan, kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo menjadi 30 orang siswa yang

mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Dengan demikian, bisa disimpulkan setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo, kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 termasuk dalam kategori mampu. Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 rata-rata setiap aspek setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo dapat kita lihat di bawah ini.

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 apabila dilihat dari jihat aspek-aspeknya seperti di bawah ini.

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 dari segi aspek aksara *ngalagena* setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo termasuk dalam kategori “sesuai”. Saat menulis aksara *ngalagena* dengan rata-rata 3,00 dari skor maksimal 4. Artinya siswa sudah bisa dalam menulis aksara *ngalagena* walaupun masih ada beberapa yang kurang tepat.

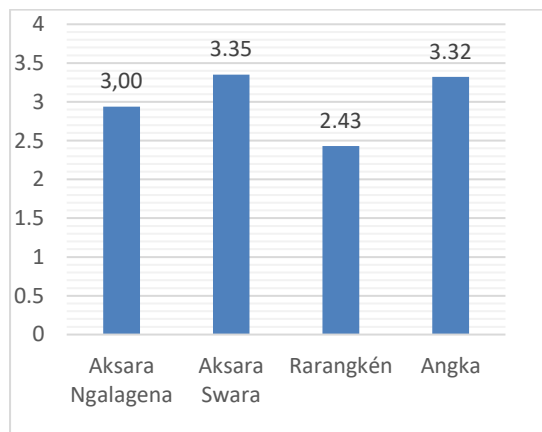
Dari segi aspek aksara *swara* setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo termasuk dalam kategori “sesuai” saat menulis aksara *swara* dengan rata-rata 3,35 dari skor maksimal 4. Hal tersebut menunjukkan siswa sudah bisa dalam menulis aksara *swara* dengan memperhatikan perbedaannya dengan angka.

Apabila dilihat dari segi aspek *rarangkén* setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo aspek tersebut termasuk dalam kategori “kurang sesuai” saat menulis aksara *ngalagena* dengan rata-rata 2,43 dari skor maksimal 4. Walaupun belum sesuai, tetapi setelah menggunakan teknik permainan kartu memo kemampuan menulis *rarangkén* meningkat dari sebelumnya.

sedangkan dari segi aspek angka setelah menggunakan Teknik Permainan

Kartu Memo termasuk dalam kategori “sesuai” saat menulis aksara ngalagena dengan rata-rata 3,32 dari skor maksimal 4. Artinya siswa sudah bisa dalam membedakan antara angka dan aksara swara.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, aspek menulis aksara Sunda yang paling tinggi adalah aspek aksara swara dengan rata-rata 3,35. Sedangkan, aspek dengan nilai paling rendah adalah aspek rarangkén dengan rata-rata 2,43.



**Grafik 4** Presentase Kemampuan Menulis Aksara Sunda Siswa Setelah Menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo

### Perbedaan Antara Kemampuan Menulis Aksara Sebelum dan Sesudah Menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo

Cara untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum dan sesudah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo dapat dilakukan dengan melakukan analisis data dengan cara uji sifat data dan uji hipotesis data dengan menggunakan rumus-rumus statistika melalui aplikasi SPSS PASW Ver 20.

Uji sipat data yang dilaksanakan adalah uji normalitas yang mempunyai tujuan untuk meyakinkan data kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019. Dari data tersebut apakah memiliki distribusi yang normal atau tidak. Yang mana hasil dari uji normalitas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 1

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	,147	37	,042	,937	37	,037

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel hasil *Pre-Test* di atas, dapat kita lihat bahwa nilai signifikasi *Pre-Test* sebesar 0,37. Suatu data dapat dikatakan normal apabila data tersebut mempunyai

nilai signifikasi sebesar  $\geq 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data di atas mempunyai distribusi yang normal.

Tabel 2

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post Test	,238	37	,000	,882	37	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi setelah melakukan Post-Test yakni sebesar 0,01, yang mana bahwa data tersebut memiliki distriusi yang tidak normal.

Yang terakhir yakni uji hipotesis yang dilaksanakan setelah menguji sipat datadengan tujuan untuk mengetahui hipotesis mana yang diterima dan hipotesis mana yang ditolak. Uji hipotesis dilaksanakan setelah uji normalitas. Karena data yang diuji mempunyai distribusi yang tidak normal maka untuk melakukan uji hipotesis dilakukan dengan cara yang kedua yaitu dengan uji non-parametrik dengan menggunakan *Wilcoxon Match Pair Test*, dapat kita lihat pada table di bawah ini.

Tabel 3  
Test Statistics<sup>a</sup>

	Post Test - Pre Test
Z	-5,355 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan uji *non-parametrik* di atas, bisa kita lihat hasil Asym. Sign. (2-tailed) yaitu 0,000. Oleh karena nilai  $0,000 \leq 0,05$ . Oleh karena itu,  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo.

Dari beberapa data di atas yang telah dibahas, dengan demikian bisa disimpulkan bahwa Teknik Permainan Kartu Memo dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda siswa.

Ada beberapa langkah dalam pembelajaran yang menjadi latar belakang meningkatnya kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019, yaitu sebagai berikut.

Yang pertama, yaitu tahapan mempersiapkan materi, guru terlebih dahulu menjelaskan materi mengenai aksara Sunda yang terdiri dari aksara

*ngalagena*, aksara *swara*, *rarangkén*, dan angka, terlebih dahulu guru memberi motivasi pada siswa terkait pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa, kemudian berdoa dan guru menjelaskan tentang materi aksara Sunda yang hendak dipelajari.

Yang kedua, yakni guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa setiap kelompoknya.

Langkah yang ke tiga, yaitu menentukan kelompok yang pertama bermain dengan mengocok dadu.

Langkah yang ke empat, yaitu kartu yang sudah dikocok selanjutnya dibentangkan diatas meja dengan posisi terbalik.

Selanjutnya setiap siswa dari tiap kelompok saling bergantian untuk membuka kartu.

Dalam berlangsungnya permainan tersebut guru mendampingi siswa agar sesuai dengan aturan yang telah ditentukan sebelumnya.

Yang terakhir, yaitu guru mengadakan tes individu. Dalam tes ini semua siswa mendapatkan lembar soal yang diisi secara individu untuk menyalin aksara *latén* yang terdapat dalam soal menjadi aksara Sunda. Dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil pembelajaran sudah mencapai tujuan yang hendak dicapai atau belum.

Setelah menggunakan Teknik Permainan Kartu Memo, kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 mengalami peningkatan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

## SIMPULAN

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum menggunakan teknik *Permainan Kartu Memo* termasuk dalam kategori belum mampuh. Hal tersebut terlihat dari aspek aksara *ngalagena* (2,54), aksara *swara* (2,75), *rarangkén* (2,35), dan *angka* (2,43).

Adapun nilai siswa dari seluruh aspek sebelum menggunakan teknik permainan kartu memo yaitu, 60,13 dari KKM 70. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwa siswa belum mampu menulis aksara Sunda.

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII-A SMPN 2 Lembang tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan teknik *Permainan Kartu Memo* termasuk dalam kategori mampu. Hal tersebut terlihat dari hasil tes akhir yang meliputi aspek aksara *ngalagena* (3,00), aksara *swara* (3,35), *rarangén* (2,43), dan angka (3,32). Adapun nilai rata-rata dari seluruh aspek yaitu 74,66 dari KKM 70. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwa siswa mampu menulis aksara Sunda.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan teknik *Permainan Kartu Memo*, dengan nilai rata-rata dari hasil tes awal dan tes akhir yaitu: tes awal sebesar 60,13 meningkat menjadi 74,99. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwa teknik *Permainan Kartu Memo* bisa meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda, dengan hasil *Asym. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,000. Karena nilai  $0,000 < 0,05$ , maka *H1* diterima *Ho* ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan Teknik Permainan Martu Memo.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Ilahi Rabbi, alhamdulillah berkat rahmat-Nya, artikel ini dapat selesai. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penyelesaian artikel ini.

### CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa data dan artikel ini bebas plagiarisme.

### PUSTAKA RUJUKAN

- Andang, I. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baidillah, U. A. Darsa, U.A., Abdurahman, O., Permadi, T., Gunardi, G., Suherman, A., Ampera, T., Purba, H. S., Nugraha, D. T., Sutisna, D. (2008). *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode*. Bandung: Disdik Jabar.
- Barat, D. P. J. (2017). *Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal (Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SMA/SMK/MA/MAK)*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Novianti, N. (2013). *Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Teknik Memo*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurjanah, N. (2009). *Tiori Nulis*. Bandung: UPI Press.
- Pramestri, G. (2017). *Statistika Penelitian dengan SPSS 24*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Rahman. (2012). *Perencanaan Teknik Pembelajaran*. Bandung.
- Rahman. (2018). *Keterampilan Guru Abad 21 dalam Variabel Keprofesian Guru*. Bandung.
- Ruhaliyah. (2012). *Transliterasi, Edisi, dan Terjemahan: Aksara Sunda Kuna, Budha, Cacarakan, dan Pegon*. Bandung: DPBD FPBS UPI.
- Suherman, A. (2019). Literacy Tradition of Sundanese Society – Indonesia: An annotation of the 16<sup>th</sup> Century Ancient Manuscript. *IJIER International Journal of Innovation of Education and Research*, 7 (3), hlm. 262-271.



Uno, H. (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.  
Wahyudi. (2010). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. *Visi*

*Ilmu pendidikan*, 2(1), 288–296.  
Retrieved from  
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/download/370/373>