

## Pengembangan media *card match* untuk pembelajaran Aksara Sunda bagi siswa kelas V SD

Yuda Andika Prayoga<sup>1</sup>, Resa Respati<sup>2</sup>, Dwi Alia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup>yudaandika@upi.edu, <sup>2</sup>respati@upi.edu, <sup>3</sup>dwiaulia@upi.edu

### Abstract

This study aims to develop an innovative learning medium in the form of card match for teaching Sundanese script within the local content curriculum of Sundanese Language. The novelty of this media lies in its specific focus on Sundanese script, making it more relevant to local learning needs compared to the general applications of paired cards, which are often used for broader subjects. The research employs a Design-Based Research (DBR) method, involving iterative stages of design, development, and evaluation of the product. The final product was tested in field trials, where student responses indicated an eligibility rate of 88%, suggesting the media's high suitability as a learning aid. The findings show that a focused approach to Sundanese script enhances the relevance and effectiveness of local content learning, thereby enriching students' learning experience of cultural heritage. This study's results are expected to contribute significantly to the preservation of Sundanese script and provide an engaging, effective alternative learning media for students.

**Keyword:** Sundanese Script, Card Match, Design-Based Research.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa kartu berpasangan (*card match*) untuk materi aksara sunda dalam Muatan Lokal Bahasa Sunda. Kebaharuan media ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada aksara sunda, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran lokal dibandingkan aplikasi kartu berpasangan yang biasanya diterapkan pada materi yang lebih umum. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design-Based Research* (DBR), yang melibatkan tahapan desain, pengembangan, dan evaluasi produk secara iteratif. Produk yang dihasilkan diuji melalui uji coba lapangan, di mana penilaian respons siswa menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan terfokus pada aksara sunda dapat meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran Muatan Lokal, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa terhadap warisan budaya daerah. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi penting dalam upaya pelestarian aksara Sunda serta memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

**Kata Kunci:** Aksara Sunda, Card Match, Design-Based Research.

## 1. Pendahuluan

Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beragam dan menjadi kebanggaan nasional. Namun, perkembangan zaman mengakibatkan kebudayaan tradisional perlahan terkikis. Ryan dan Danial menyatakan bahwa budaya mencakup ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, dan keterampilan yang diambil oleh masyarakat sebagai bagian dari sistem kompleks (Yusria, (2021)). Pentingnya pendidikan dalam pelestarian budaya diperkuat oleh peran pendidik dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya yang mulai terpinggirkan di masyarakat modern.

Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan individu dan kemajuan negara. (Suradi (2018)) menegaskan bahwa pendidikan adalah investasi masa depan untuk mencerdaskan bangsa. Menurut Neolaka dan Amialia pendidikan adalah proses meningkatkan nilai kehidupan seseorang atau masyarakat menuju keadaan yang lebih baik (Yusria, (2021)). Pendidikan juga dapat menjadi alat untuk meminimalisir dampak negatif globalisasi yang mengikis budaya lokal melalui kurikulum muatan lokal di sekolah.

Sekolah Dasar (SD) tidak hanya memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mengembangkan aspek intelektual, sosial, dan personal siswa. Menurut (Taufiq (2020)), pendidikan SD membekali siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu muatan penting di SD adalah Muatan Lokal, yang berisi pelajaran tentang potensi dan keunikan lokal, misalnya Bahasa Sunda di Jawa Barat (Ramdhani et al., (2023)). Aksara sunda sebagai bagian dari muatan lokal, memiliki nilai sejarah penting dan diajarkan untuk memperkuat identitas budaya Sunda.

Penelitian (Krisdiawan et al., (2022)) menunjukkan bahwa siswa kesulitan mempelajari aksara Sunda karena dianggap rumit dan tidak menarik. Penelitian lain oleh (Pebriyani et al., (2023)) menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal bentuk huruf dan rangkén aksara Sunda karena terbatasnya media pembelajaran. Berdasarkan observasi di SDN Pasir Ipi, keterbatasan media membuat siswa cepat bosan dan tidak memahami materi yang diberikan.

Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. (Supardi et al., (2012)) menemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran meningkatkan motivasi siswa. Kemudian, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, kepala sekolah SDN Pasir Ipi menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang, dan tidak ada guru khusus Bahasa Sunda. Media pembelajaran seperti *card match* diharapkan bisa membantu guru wali kelas yang tidak berfokus pada Bahasa Sunda dalam mengajarkan materi ini.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu berpasangan (*card match*) untuk materi aksara Sunda, yang diharapkan memudahkan siswa memahami aksara dengan lebih menarik. Media *card match* adalah alat penyampaian informasi berbentuk kartu, yang menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami teks atau simbol. (Sexcio & Dafit (2022)) menyatakan bahwa kartu ini membuat proses pembelajaran lebih efisien karena meningkatkan minat belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *card match* efektif dalam pembelajaran. (Damayanti (2022)) menemukan bahwa media ini meningkatkan hasil belajar siswa; (Hamidah et al., (2022)) menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan fokus belajar; sedangkan penelitian (Amir (2021)) dan (Novayanti & Dewi (2017)) menunjukkan bahwa media *card match* meningkatkan pemahaman konsep dan membuat siswa senang. Penelitian (Anggraini & Damayanti (2016)) menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif.

Pengembangan media *card match* ini didasari oleh karakteristik siswa SD, efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar, serta hasil studi pendahuluan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran. Kebaruan media ini terletak pada fokus khusus pada aksara Sunda sebagai bagian dari Muatan Lokal Bahasa Sunda, yang membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan lokal. Dengan demikian, media *card match* tidak hanya menghadirkan inovasi, tetapi juga memperkuat identitas budaya dalam pendidikan dasar.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kartu berpasangan (*card match*) untuk materi aksara sunda dalam pembelajaran Bahasa Sunda. DBR dipilih karena metode ini bertujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui tahapan desain, pengembangan, dan analisis artefak atau media pembelajaran (Kennedy-Clark, (2015); Rianawati et al., (2022)). Penelitian ini mengacu pada model DBR yang mencakup empat tahap utama sesuai dengan T. Amiel dan T.C. Reeves. Tahap pertama adalah Identifikasi dan Analisis Masalah, di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait tantangan dalam pembelajaran aksara sunda. Tahap kedua adalah Perancangan Solusi, yang melibatkan desain media *card match* dengan kartu yang menampilkan karakter aksara sunda dan padanannya dalam huruf Latin. Kartu ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta dilengkapi petunjuk penggunaan untuk memudahkan penerapan di

kelas. Tahap ketiga adalah Siklus Berulang dalam Pengujian dan Penyempurnaan Desain, yang bertujuan menghasilkan desain media pembelajaran *card match* yang optimal melalui uji validasi dengan ahli media dan materi, diikuti perbaikan berdasarkan hasil validasi hingga mencapai desain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap keempat adalah Refleksi, yang bertujuan untuk menyusun prinsip-prinsip desain serta mengevaluasi efektivitas media *card match* yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SDN Pasir Ipis dan SDN Karangsambung 1 di Tasikmalaya, Jawa Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pasir Ipis dan SDN Karangsambung 1 dengan jumlah sebanyak 53 orang siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik. Pertama, observasi dilakukan untuk mengamati kurikulum yang digunakan, interaksi antara guru dan siswa, serta media pembelajaran yang tersedia di kelas. Kedua, wawancara dilaksanakan dengan guru kelas V di kedua sekolah untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam pengajaran aksara sunda dan efektivitas media pembelajaran yang ada. Ketiga, studi dokumen digunakan untuk menelaah kurikulum, bahan ajar, dan perangkat pembelajaran Bahasa Sunda guna memahami struktur dan standar pendidikan yang berlaku. Terakhir, teknik angket digunakan untuk mengukur respons guru dan siswa terhadap penggunaan media *card match*, termasuk efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh melalui teknik-teknik tersebut digunakan untuk mengoptimalkan desain media *card match*, dengan harapan media ini dapat diterapkan secara efektif di kelas dan diulang dalam konteks serupa oleh peneliti lain atau pembaca yang berkualifikasi.

### 3. Hasil dan Diskusi

#### 3.1. Hasil

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Design-Based Research* (DBR) yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu identifikasi dan analisis masalah, perancangan solusi, siklus berulang dalam pengujian dan penyempurnaan rancangan, serta refleksi akhir. Adapun penjelasan mengenai hasil temuan yang diperoleh pada setiap tahap adalah sebagai berikut.

##### a. Identifikasi dan Analisis Masalah

Tahap ini merupakan tahap awal sebelum rancangan media dilakukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pengamatan secara langsung dan wawancara terstruktur yang dilakukan oleh peneliti kepada guru pelajaran Bahasa Sunda. Hasil pengamatan dan wawancara di SDN Karangsambung 1 dan SDN Pasir Ipis menunjukkan adanya kesamaan dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran, serta tantangan dalam pembelajaran aksara sunda. Meskipun telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, penggunaan media masih terbatas pada buku teks, televisi, dan infokus, yang kurang mendukung pembelajaran interaktif dan mandiri. Metode pembelajaran yang didominasi ceramah juga mengurangi keterlibatan siswa, terutama dalam materi yang menantang seperti aksara sunda. Selain itu, keberagaman kemampuan siswa menimbulkan tantangan tambahan bagi guru, yang mengindikasikan kebutuhan media pembelajaran yang lebih adaptif.

##### b. Perancangan Solusi

Tahap perancangan merupakan tindak lanjut dari identifikasi dan analisis masalah. Tahap ini selain menjadi bagian dari prosedur pengembangan media juga terbagi menjadi beberapa kegiatan dimana dalam kegiatan validasi menjawab kelayakan media pembelajaran *card match* berdasarkan penilaian ahli. Prosedur pengembangan media kartu berpasangan (*card match*) untuk aksara sunda dimulai dengan menentukan ukuran kartu yang sesuai agar mudah digenggam dan dibaca oleh siswa. Selanjutnya, warna sisi depan dan belakang kartu dipilih untuk meningkatkan daya tarik visual dan kemudahan penggunaan. Terakhir, ukuran huruf untuk karakter aksara sunda ditetapkan untuk memastikan keterbacaan dan memudahkan siswa mengenali bentuk aksara. Dengan desain ini, kartu berpasangan diharapkan menarik dan efektif dalam mendukung pembelajaran aksara sunda.

Media pembelajaran *card match* pada pengembangannya perlu melalui proses validasi untuk selanjutnya dapat digunakan untuk uji coba di sekolah. Validasi dilakukan pada bagian materi dan media yang dilakukan oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria Kelayakan
Objektivitas	11	12	92%	Sangat Layak
Program Pengajaran	23	24	96%	Sangat Layak
Sasaran Program	23	24	96%	Sangat Layak
Rata-rata			94%	Sangat Layak

Hasil validasi dari ahli materi mencapai 94%, dengan kategori sangat layak, sehingga materi dalam media *card match* siap diuji coba setelah perbaikan. Saran dari ahli materi adalah mengubah warna latar belakang kartu agar lebih menarik, seperti menggabungkan dua warna.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria Kelayakan
Sasaran Program	20	20	100%	Sangat Layak
Kualitas Media	25	28	89%	Sangat Layak
Keefektifan dan Efisiensi Media	8	8	100%	Sangat Layak
Rata-rata			96%	Sangat Layak

Sementara itu, hasil validasi ahli media mencapai 96%, juga dalam kategori sangat layak, dengan saran untuk sedikit memperbesar huruf aksara sunda agar lebih terlihat. Saran-saran ini akan menjadi acuan dalam revisi produk media.

**c. Siklus Berulang dalam Pengujian dan Penyempurnaan Rancangan**

Tahap ini dilaksanakan setelah produk media pembelajaran yang dibuat dan direvisi atau diperbaiki berdasarkan validasi ataupun penilaian ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan pada kelas V SDN 1 Purbaratu dengan jumlah 35 siswa. Berikut adalah hasil angket kelayakan uji coba.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Tingkat Kelayakan Media**

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria Kelayakan
Objektivitas	354	420	84%	Sangat Layak
Program Pengajaran	357	420	85%	Sangat Layak
Sasaran Program	354	420	84%	Sangat Layak
Kualitas Media	471	560	84%	Sangat Layak
Keefektifan dan Efisiensi Media	237	280	85%	Sangat Layak
Rata-rata			84%	Sangat Layak

Dari hasil penilaian respons siswa dalam uji coba tersebut, diperoleh penilaian siswa secara keseluruhan terhadap media *card match* sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Selama pelaksanaan uji coba, tidak ada kendala spesifik yang dialami oleh siswa sehingga peneliti dapat melaksanakan uji coba pada subjek penelitian yang sesungguhnya.

**d. Refleksi Akhir**

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan pada 35 siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *card match* dan mendapatkan penilaian sangat layak maka media pembelajaran *card match* dapat digunakan pada subjek penelitian sesungguhnya, yaitu guru dan siswa kelas V SDN Pasir Ipis dan SDN

Karangsambung 1. Produk tersebut juga telah memenuhi kriteria valid berdasarkan validator ahli materi dan ahli media.

**a) Penilaian Respons Guru Terhadap Pengembangan Media *Card Match***

Penilaian respons guru terhadap pengembangan media pembelajaran *card match* dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Sunda di dua sekolah dasar, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Sunda SDN Pasir Ipis dan guru mata pelajaran Bahasa Sunda SDN Karangsambung 1. Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan media *card match* sebagai alat bantu dalam pembelajaran aksara sunda. Data hasil penilaian respons guru dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Respons Guru**

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria Kelayakan
Objektivitas	20	24	83%	Sangat Layak
Program Pengajaran	23	24	96%	Sangat Layak
Sasaran Program	15	16	94%	Sangat Layak
Kualitas Media	28	32	88%	Sangat Layak
Keefektifan dan Efisiensi Media	20	24	83%	Sangat Layak
Rata-rata			88%	Sangat Layak

Dari hasil angket respons guru mata pelajaran Bahasa Sunda SDN Pasir Ipis dan guru mata pelajaran Bahasa Sunda SDN Karangsambung 1 tersebut, diperoleh penilaian guru terhadap kelayakan media *card match* sebesar 88% dengan kategori sangat layak.

**b) Penilaian Respons Siswa Terhadap Pengembangan Media *Card Match***

Penilaian respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *card match* dilakukan dengan melibatkan 53 siswa dari dua sekolah dasar, yaitu 33 siswa dari SDN Pasir Ipis dan 20 siswa dari SDN Karangsambung 1. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *card match* dalam membantu siswa memahami aksara sunda dengan lebih mudah dan menarik. Data hasil penilaian respons siswa dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Respons Siswa**

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria Kelayakan
Objektivitas	547	636	86%	Sangat Layak
Program Pengajaran	561	636	88%	Sangat Layak
Sasaran Program	564	636	89%	Sangat Layak
Kualitas Media	738	848	87%	Sangat Layak
Keefektifan dan Efisiensi Media	383	424	90%	Sangat Layak
Rata-rata			88%	Sangat Layak

Dari hasil angket respons siswa pada uji akhir tersebut, diperoleh penilaian siswa secara keseluruhan terhadap media *card match* sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya media *card match* dapat digunakan dengan baik pada proses pembelajaran aksara sunda.

**3.2. Diskusi**

Dalam penelitian ini, diskusi hasil bertujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai kondisi penggunaan media, rancangan desain, kelayakan, dan implementasi media *card match* dalam pembelajaran Bahasa Sunda, khususnya materi aksara sunda di SD kelas V. Berdasarkan temuan penelitian, media *card match* dirancang untuk memberikan alternatif pembelajaran interaktif yang lebih

efektif dibandingkan media pembelajaran yang telah ada. Media ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mengatasi berbagai kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam memahami serta mengajarkan aksara sunda, yang selama ini dikenal menantang.

Melalui proses validasi oleh ahli dan uji coba langsung di kelas, media *card match* terbukti memiliki kelayakan tinggi dan memenuhi kebutuhan pembelajaran lokal. Berikut ini adalah interpretasi dari hasil penelitian untuk menjawab setiap rumusan masalah, memberikan pandangan lebih dalam mengenai efektivitas dan kontribusi media *card match* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran aksara sunda di tingkat sekolah dasar:

#### **a. Kondisi Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Sunda**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Sunda di SD masih terbatas. Meskipun sekolah telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, media yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan alat bantu sederhana seperti televisi dan infokus, yang kurang mendukung pembelajaran interaktif dan mandiri. Metode ceramah yang masih sering digunakan menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, terutama pada materi yang menantang seperti aksara sunda. Hal ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mempromosikan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi tersebut berperan sebagai pemicu pengembangan media *card match* yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut, dengan pendekatan berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

#### **b. Rancangan Desain Media *Card Match***

Desain media *card match* disusun untuk memenuhi karakteristik pembelajaran siswa SD, dengan mempertimbangkan elemen visual seperti ukuran kartu yang mudah digenggam, warna latar belakang yang menarik, serta ukuran huruf aksara sunda yang cukup besar untuk memudahkan keterbacaan. Penggunaan kartu yang saling berpasangan (dengan aksara sunda dan padanannya dalam huruf Latin) memungkinkan siswa mempelajari aksara melalui pendekatan visual yang terstruktur dan menyenangkan. Desain ini dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada pengenalan dan pengingatan karakter aksara sunda. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa desain *card match* ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai untuk mendukung pembelajaran aksara secara efektif, mengatasi keterbatasan media pembelajaran sebelumnya.

#### **c. Kelayakan Media *Card Match* dalam Meminimalisir Permasalahan Siswa**

Media *card match* dinilai sangat layak oleh ahli materi dan media, serta menerima tanggapan positif dari siswa dan guru, dengan hasil validasi keseluruhan di atas 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat meminimalisir kesulitan siswa dalam mempelajari aksara sunda. Media ini dirancang untuk memberikan pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang dipelajari. Melalui media ini, kendala yang sebelumnya dirasakan oleh siswa, seperti kesulitan menghafal bentuk aksara, dapat diatasi karena pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Selain itu, hasil angket dan wawancara juga mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dalam mempelajari aksara sunda dengan bantuan media ini, yang memperlihatkan bahwa media *card match* mampu mengatasi hambatan belajar yang sebelumnya ada.

#### **d. Implementasi Desain Media *Card Match***

Implementasi media *card match* dalam kelas menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa selama pembelajaran aksara sunda. Uji coba di kelas V menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan penilaian siswa terhadap media sebesar 84%. Selama implementasi, siswa terlihat lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas berpasangan dengan media *card match* memungkinkan siswa belajar dengan cara bermain, yang membuat materi aksara terasa lebih mudah dan menyenangkan. Guru yang menggunakan media ini juga melaporkan bahwa siswa lebih memahami dan mengingat karakter aksara sunda secara efektif. Hasil ini mendukung bahwa media *card match* tidak hanya layak dari segi desain dan konten, tetapi juga praktis dan efektif dalam pengaplikasiannya di kelas. Implementasi yang berhasil ini menegaskan bahwa pendekatan

pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif dalam memperkenalkan dan memperkuat pemahaman materi yang kompleks di tingkat sekolah dasar.

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *card match* memberikan pendekatan inovatif dalam pengajaran Bahasa Sunda, khususnya aksara sunda, dengan desain yang menarik dan interaktif yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- b. Penggunaan media *card match* mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, mengatasi keterbatasan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks yang cenderung mengurangi partisipasi siswa.
- c. Pendekatan berbasis permainan yang dihadirkan oleh *card match* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk memahami dan mengingat materi aksara sunda dengan lebih mudah.
- d. Implementasi *card match* membuktikan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alat yang efektif dan layak untuk diterapkan dalam memperkenalkan budaya lokal dan warisan budaya, seperti aksara sunda dalam pembelajaran yang lebih hidup dan mendalam di sekolah dasar.

#### 5. Referensi

- Anggraini, T. A., & Damayanti, M. I. (2016). Pengembangan Media Index Card Match untuk Materi Membuat Kalimat Tanya Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(5), 1058–1068.
- Damayanti, N. S. (2022). Penerapan Media Index Card Match dan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik MTS Yaspi Paki. *Al Ghazali*, 5(1), 39–47. [https://doi.org/10.52484/al\\_ghazali.v5i1.302](https://doi.org/10.52484/al_ghazali.v5i1.302)
- Hamidah, S. N., Bektiarso, S., & Subiki. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Index Card Match untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Materi Wujud Benda. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 449–455. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3106>
- Kennedy-Clark, S. (2015). Reflection: Research by design: Design-based research and the higher degree research student. *Journal of Learning Design*, 8(2), 106–122. <https://doi.org/10.5204/jld.v8i3.257>
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2326>
- Novayanti, D., & Dewi, R. M. (2017). Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasangan) Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 5–24.
- Pebriyanti, D., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1369–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5748>
- Ramdhani, A., Ramadhan, Y. R., & Muhyidin, Y. (2023). Perancangan User Interface Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Pada Sekolah Dasar Negeri Kamojing Cikampek Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(3), 971–981. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/view/2012>
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Nugraha, R. G. (2022). Pengembangan Powerpoint Interaktif “Hak dan Kewajiban” sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 6(2), 10967–10974.
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Maeth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81.

- Suradi, A. (2018). Pendidikan Berbasis Multikultural dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Globalisasi. 5(4).
- Taufiq, A. (2020). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan, 1–37.
- Yusria, I. (2021). The Effort To Preserve the Value of Local Culture Through Social Studies 2019 / 2020. Journal of Social Studies, 2(2), 175–192