

Pengembangan Permainan Mario (Save The Princess) Untuk Melatih Daya Ingat Siswa Kelas V Min 1 Kota Medan

Nindy Rahma ^(1*) Fauziah Nasution ⁽²⁾

^(1,2) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Received: 2026, 08,26 Accepted: 2026, 09,09
Available online: 2026, 09,30

* Corresponding author.

E-mail addresses: nindy303222079@uinsu.ac.id

KEYWORDS	ABSTRACT
Keywords: Memory; Educational Games; Tutoring Services, Mario (Save the Princess); Elementary School Students Copyright © 2026 Vifada Journal of Education. All rights reserved.	Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan “Mario (Save the Princess)” sebagai media interaktif pendukung layanan bimbingan dalam melatih kemampuan memori siswa kelas V di MIN 1 Kota Medan. Penelitian berfokus pada kemampuan siswa dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi melalui aktivitas pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Desain dan Metodologi Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang mencakup tahap Define, Design, dan Develop. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa. Produk yang dikembangkan berupa permainan edukatif yang terdiri atas beberapa tahapan dan aktivitas untuk melatih kemampuan memori siswa, seperti mencocokkan gambar, menghafal kalimat, dan menyusun pola. Temuan dan Pembahasan: Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan “Mario (Save the Princess)” memperoleh skor validasi sebesar 92% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, yang menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori sangat layak. Uji kepraktisan juga menunjukkan skor sebesar 90% berdasarkan respons guru dan 87% berdasarkan respons siswa, sehingga produk termasuk dalam kategori sangat praktis. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Aktivitas di dalam permainan mendorong siswa untuk mempertahankan perhatian dan konsentrasi sekaligus melatih kemampuan dalam menyimpan serta mengingat kembali informasi. Implikasi: Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan “Mario (Save the Princess)” dapat digunakan sebagai media pendukung yang inovatif dan interaktif dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya untuk mengembangkan kemampuan memori siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (MI). Permainan ini juga menawarkan alternatif dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas permainan yang telah dikembangkan melalui penelitian eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih besar dan pada konteks pendidikan yang berbeda.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan terencana bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, termasuk kemampuan kognitif yang mendukung keberhasilan dalam belajar (Arifin, 2022). Salah satu kemampuan kognitif yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran adalah daya ingat. Daya ingat atau memori merupakan kemampuan individu dalam menerima, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah diperoleh. Kemampuan tersebut berperan membantu siswa mempertahankan informasi yang telah dipelajari dan menggunakannya kembali saat dibutuhkan. Daya ingat bukanlah kemampuan yang bersifat tetap, tetapi dapat dilatih melalui latihan berulang dan rangsangan yang tepat. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang tidak hanya berorientasi pada

penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan mengingat melalui aktivitas yang aktif dan bermakna (Kusmiran et al., 2022).

Kemampuan daya ingat menjadi penting khususnya pada siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah karena proses belajar pada jenjang tersebut masih sangat berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerima dan mempertahankan informasi yang diperoleh. Siswa kelas V yang berada pada rentang usia 10-11 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, eksplorasi, dan penggunaan media yang konkret serta interaktif (Septiyanti et al., 2023). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa diperlukan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa juga dapat mempengaruhi bagaimana informasi diterima dan diingat, sehingga diperlukan variasi metode dan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai bagi siswa (Magdalena et al., 2023).

Dalam konteks Bimbingan dan Konseling (BK), kemampuan belajar merupakan salah satu aspek perkembangan peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian. Layanan BK tidak hanya berfungsi untuk membantu siswa ketika mengalami permasalahan, tetapi juga berperan dalam upaya pencegahan dan pengembangan potensi siswa (Ulfah, 2025). Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik juga mendorong pentingnya inovasi media dalam pelaksanaan layanan BK agar kegiatan yang diberikan lebih menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif menjadi salah satu alternatif media pendukung dalam memberikan pengalaman belajar interaktif, khususnya dalam melatih kemampuan kognitif siswa (Ayunda Anggraini, 2025).

Permasalahan daya ingat masih ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan pada siswa kelas V MIN 1 Kota Medan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, terutama setelah melewati jeda libur semester. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang di beberapa kegiatan masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang terlibat secara aktif dalam mengolah informasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif belum diterapkan secara optimal dan menyeluruh sehingga kegiatan pembelajaran pada beberapa kondisi berlangsung kurang bervariasi. Keadaan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang memberikan kesempatan siswa untuk melatih daya ingat melalui kegiatan yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk solusi kebutuhan tersebut ialah permainan edukatif. Permainan edukatif yang tidak hanya sebagai aktivitas hiburan, tetapi dirancang untuk kembangkan kemampuan kognitif, termasuk kemampuan beripikir, memecahkan masalah, dan daya ingat siswa (Sukmawati et al., 2025). (Sistiarini et al., 2021) menjelaskan bahwa permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman serta pengetahuan. Secara khusus, permainan daya ingat dirancang untuk melatih kemampuan mengingat, mengenali pola, menyimpan informasi, dan memanggil kembali informasi melalui aktivitas bermain. Sari & Nurulaeni, 2025 mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendorong pembelajaran aktif, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Permainan yang melibatkan aktivitas visual, seperti mencocokkan gambar, dan mengingat pasangan gambar juga dapat membantu melatih memori jangka pendek dikarenakan siswa terlibat secara langsung dalam proses mengamati dan mengingat informasi.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif. Berbagai bentuk permainan daya ingat seperti *memory card*, *Kim's game*, *Simon Says*, serta permainan mengingat urutan angka atau gambar memiliki fokus latihan yang berbeda, tetapi secara umum melibatkan kemampuan memperhatikan, menyimpan, dan memanggil kembali informasi.

Meskipun berbagai permainan daya ingat telah dikembangkan, sebagian permainan cenderung berfokus pada satu bentuk aktivitas, seperti mencocokkan kartu, mengingat gambar, atau mengingat kata. Kondisi tersebut menjadi peluang untuk mengembangkan media yang menggabungkan beberapa

bentuk latihan daya ingat dalam satu rangkaian permainan yang sistematis. Berdasarkan kajian mengenai permainan daya ingat, Mario (*Save the Princess*) dikembangkan sebagai permainan yang mengkombinasikan beberapa aktivitas seperti mencocokkan kartu, mengingat letak gambar, menghafalkan kalimat, dan mengingat pola dalam lima level permainan yang dilakukan secara berurutan. Hal tersebut menjadi pembeda utama penelitian ini karena latihan daya ingat tidak diberikan melalui satu jenis permainan saja tetapi beberapa aktivitas yang berkaitan dalam satu alur permainan.

Keunggulan lain dari permainan yang dikembangkan adalah adanya lima level dengan bentuk tantangan yang berbeda. Pada level tertentu siswa mencocokkan gambar dan huruf, mengingat posisi kepingan, menghafalkan kalimat, mengingat susunan pola, hingga menjawab pertanyaan berdasarkan proses permainan. Setiap aktivitas tersebut melibatkan proses *encoding*, *storage*, dan *retrieval* sehingga siswa memperoleh latihan memori secara berulang dalam satu rangkaian permainan. Permainan ini tidak dikembangkan untuk menyampaikan materi mata pelajaran tertentu, melainkan difokuskan pada latihan proses mengingat sehingga digunakan secara fleksibel sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar dan layanan BK.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melatih daya ingat siswa kelas V MIN 1 Kota Medan melalui pengembangan permainan Mario (*Save the Princess*) sebagai media pendukung layanan belajar Bimbingan dan Konseling untuk melatih daya ingat siswa kelas V MIN 1 Kota Medan. Kontribusi penelitian ini adalah menghasilkan media permainan edukatif yang menggabungkan beberapa aktivitas latihan memori dalam satu rangkaian permainan, sehingga dapat menjadi alternatif bagi guru maupun pihak sekolah dalam memberikan kegiatan yang lebih interaktif dan sesuai karakteristik siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik bagi pengembangan media permainan edukatif yang berorientasi pada penguatan kemampuan kognitif, khususnya daya ingat siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

2. Desain dan Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa permainan Mario (*Save the Princess*) sebagai media pendukung layanan bimbingan belajar untuk melatih daya ingat siswa kelas V MIN 1 Kota Medan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Musyafak & Agoestanto, 2022). Namun, penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *Develop* karena tujuan penelitian difokuskan pada menghasilkan produk yang layak dan praktis digunakan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, penilaian validator ahli, serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V MIN 1 Kota Medan berjumlah 27 siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas. Pemilihan jumlah sampel tersebut didasarkan pada jumlah siswa dalam satu kelas. Penggunaan satu kelas juga disesuaikan dengan pelaksanaan layanan bimbingan belajar dalam format klasikal yang diberikan kepada peserta didik dalam satu kelas. Oleh karena itu, 27 siswa tersebut digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap media permainan Mario (*Save the Princess*) sebagai pendukung layanan bimbingan belajar dalam melatih daya ingat siswa.

Pengembangan produk dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengembangan media. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas karena di sekolah tersebut tidak terdapat guru BK. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, permasalahan daya ingat, serta kebutuhan terhadap media permainan edukatif (Muqdamien et al., 2021).

Tahap *Design* merupakan tahap perancangan awal permainan Mario (*Save the Princess*) berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan permainan, aturan bermain, alur permainan, komponen media, level permainan, serta indikator daya ingat yang akan dilatih. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket analisis kebutuhan, angket respon guru, dan angket respon siswa. Tahap *Develop* dilakukan

dengan merealisasikan rancangan menjadi produk permainan Mario (*Save the Princess*). Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Setelah dinyatakan layak, produk dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan respon siswa dan guru kelas. Angket menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju).

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif untuk menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respon. Penggunaan persentase dalam analisis validitas dan kepraktisan produk merupakan pendekatan yang banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pendidikan untuk memberikan gambaran tingkat pencapaian produk secara deskriptif. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase nilai validitas adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan: (P) = persentase nilai validitas; (f) = jumlah skor yang diperoleh; (n) = jumlah skor maksimal; dan (100%) = bilangan konstan. Rumus tersebut digunakan untuk mengubah skor hasil penilaian validator menjadi nilai presentase sehingga tingkat kelayakan dan kepraktisan media dapat diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang ditetapkan. (Nur'aini et al., 2025)

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Media

No	Rentang Skor (%)	Keterangan
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Kurang Layak
5	0-20%	Tidak Layak

No	Rentang Skor (%)	Keterangan
1	81-100%	Sangat Praktis
2	61-80%	Praktis
3	41-60%	Cukup Praktis
4	21-40%	Kurang Praktis
5	0-20%	Tidak Praktis

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Pada tahap ini, melakukan hasil uji kebutuhan dengan analisis kebutuhan Mario (*Save the Princess*) dan analisis kebutuhan terhadap media untuk melatih daya ingat siswa kelas V.

Tabel 2. Wawancara dengan Guru BK/Guru Wali Kelas

No	Pertanyaan	Guru Wali Kelas
1.	Bagaimana kondisi belajar siswa di kelas selama pembelajaran?	"Kondisi pembelajaran di kelas dikatakan relatif. Terkadang aman ketika siswa menyukai pelajaran tersebut dan tidak aman ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang membosankan membuat siswa kurang fokus, tetapi sejauh ini mereka lebih di fase aman nya".
2.	Metode seperti apa yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran?	"Sejauh ini guru banyak menggunakan metode yang biasa seperti metode ceramah yang terkadang membuat siswa merasa bosan

		apalagi pada pelajaran pancasila yang berkaitan dengan sejarah dan pastinya lebih banyak bercerita, dan siswa terkadang tidak merespon atau kurang peduli”.
3.	Sejauh mana keterlibatan guru atau pihak sekolah dalam membimbing hubungan sosial antar siswa? Salah satunya ketika siswa bermasalah.	”Di sini kan tidak ada guru BK, jadi semua siswa di bawah pengawasan wali kelas teruntuk segala permasalahan di kelas saya. Saya memberikan 3 kali kesempatan untuk siswa yang bermasalah sampai kontak fisik dengan temannya. Sanksi yang diberikan juga tergantung jenis dan tingkat permasalahan yang dialami siswa”.
4.	Bagaimana kemampuan siswa ketika mengingat kembali materi yang telah dipelajari?	”Selama siswa tidak memasuki masa libur yang panjang seperti lewat beberapa hari bahkan saat libur semester, siswa akan mulai sulit mengingat mata pelajaran yang lalu dan akan dimulai dari awal lagi”.
5.	Bagaimana respon guru untuk melatih kemampuan daya ingat mereka?	”Saya pribadi akan melakukan observasi atau bahkan mengetes satu per satu siswa untuk memberikan stimulus agar mereka lebih berpikir keras dan mengingat apa yang ditanyakan. Jika siswa tidak bisa menjawab, diberi sanksi untuk menghafal materi yang saya berikan dan disetor dengan waktu yang ditentukan.
6.	Apakah terdapat media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran? Khususnya dalam meningkatkan daya ingat siswa.	”Kalau untuk daya ingat sejauh ini belum ada, tetapi untuk mata pelajaran saya yaitu di pelajaran matematika ada menggunakan media pendukung atau seperti ice breaking seperti jeda untuk otak mereka. Kalau untuk terkait daya ingat belum ada media yang mendukungnya, hanya saja untuk melatih daya ingatnya diberi tugas tugas seperti hapalan. Untuk media saya pernah mengaplikasikannya pada mata pelajaran matematika, seperti membuat media untuk cara jual beli dalam konsep menghitung.
7.	Bagaiman respon siswa terhadap pembelajaran yang berbasis permainan bu?	”Respon siswa itu bagus, apalagi itu pada mata pelajaran yang disukai. Contohnya seperti pembelajaran sains mengenal anatomi tubuh dengan menggunakan media pendukung seperti patung anatomi tubuh memudahkan siswa mengenal dengan cara melihat contoh bentuk dan warnanya.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Indikator	Pilihan	%
1	Memori Sensorik (memory sensory)	Siswa mampu memusatkan perhatian pada informasi yang diberikan.	Sangat Setuju	14%
			Setuju	18%
			Kurang Setuju	18%
			Tidak Setuju	22%
			Sangat Tidak	25%

		Siswa mampu mengenali informasi yang baru diterima.	Setuju	
			Sangat Setuju	18%
			Setuju	18%
			Kurang Setuju	18%
			Tidak Setuju	22%
			Sangat Tidak Setuju	22%
	Memori Jangka Pendek (short term memory)	Siswa mampu mempertahankan informasi sementara.	Sangat Setuju	18%
			Setuju	18%
			Kurang Setuju	18%
			Tidak Setuju	18%
			Sangat Tidak Setuju	25%
	Memori Jangka Panjang (long term memory)	Siswa mampu mengingat kembali materi yang telah dipelajari.	Sangat Setuju	14%
			Setuju	18%
			Kurang Setuju	18%
			Tidak Setuju	22%
			Sangat Tidak Setuju	25%
		Siswa mampu mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lama.	Sangat Setuju	7%
			Setuju	11%
			Kurang Setuju	18%
			Tidak Setuju	25%
			Sangat Tidak Setuju	37%

Tabel 4. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran pada Kelas V

No	Dimensi Analisis	Aspek	Indikator	Pilihan	%
1	Kebutuhan Media	Kebutuhan permainan untuk melatih daya ingat	Siswa membutuhkan suatu permainan edukatif yang dapat melatih kemampuan mengingat dalam proses pembelajaran.	Sangat Setuju	25%
				Setuju	18%
				Kurang Setuju	18%
				Tidak Setuju	18%
				Sangat Tidak Setuju	18%
2	Karakteristik Peserta Didik	Kesesuaian permainan dengan karakteristik belajar siswa	Siswa akan lebih tertarik dan paham materi melalui suatu permainan yang melibatkan aktivitas mengingat secara langsung.	Sangat Setuju	37%
				Setuju	25%
				Kurang Setuju	18%
				Tidak Setuju	11%
				Sangat Tidak Setuju	7%
3	Ketersediaan Media	Dukungan penggunaan media dalam layanan bimbingan belajar	Media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling masih terbatas untuk	Sangat Setuju	37%
				Setuju	25%
				Kurang Setuju	14%

4.	Kebutuhan Pengembangan Media	Pengembangan media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>)	Siswa membutuhkan media pendukung layanan bimbingan dan konseling seperti permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) untuk melatih daya ingat siswa.	Tidak Setuju	11%
				Sangat Tidak Setuju	11%
				Sangat Setuju	44%
				Setuju	22%
				Kurang Setuju	11%
				Tidak Setuju	11%
				Sangat Tidak Setuju	11%

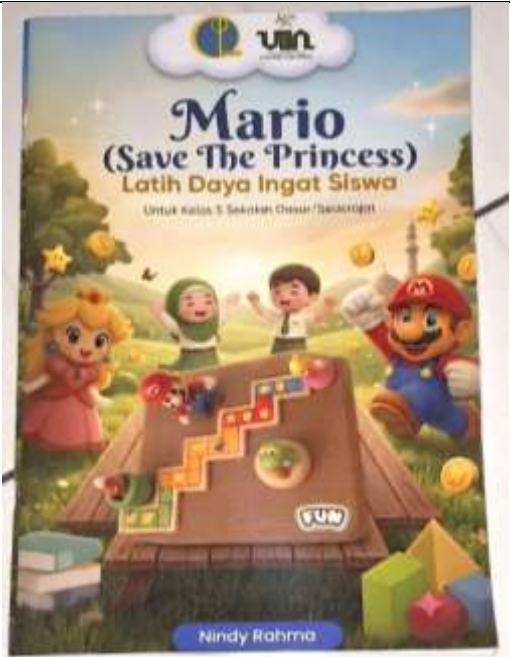
Deskripsi Pengembangan Produk

Pengembangan media permainan Mario (*Save the Princess*) dilakukan melalui penelitian pengembangan sebelumnya dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Pada tahap awal, produk masih berupa rancangan permainan yang terdiri dari beberapa aktivitas latihan daya ingat dan belum tersusun dalam satu rangkaian permainan yang terstruktur. Aktivitas yang dirancang meliputi kegiatan mencocokkan gambar dan huruf, mengingat pasangan gambar, mengingat informasi, menyusun pola, dan menjawab pertanyaan. Berdasarkan rancangan tersebut, produk mulai dikembangkan menyesuaikan karakteristik siswa kelas V dengan kegiatan belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas secara langsung.

Hasil pengembangan menghasilkan permainan estafet dimana adanya papan berbentuk miniatur dengan alur permainan yang disusun menjadi lima level. Level 1 *Match Card Challenge* digunakan untuk melatih kemampuan mencocokkan dan mengingat hubungan antara gambar buah atau sayur dengan huruf awalnya. Level 2 *Animal Memory Board* melatih siswa mengingat dan menemukan pasangan gambar hewan. Level 3 *Quick Memory Gonggi* menggunakan batu gonggi dan kartu memori untuk melatih siswa mengingat kembali informasi yang diberikan. Level 4 *Quick Pattern Match* melatih kemampuan mengamati, mengingat, dan menyusun kembali pola. Level 5 *Save Your Memory* berisi pertanyaan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kembali informasi dan aktivitas yang telah dilakukan selama permainan.

Perubahan produk juga dilakukan pada kelengkapan komponen dan petunjuk penggunaannya. Produk yang semula hanya berupa rancangan aktivitas dikembangkan menjadi media fisik yang terdiri atas papan permainan miniatur, kartu gambar dan huruf, papan memori hewan, batu gonggi, kartu memori, gelas dan pola magnet, kartu pertanyaan, serta buku panduan. Buku panduan dikembangkan untuk memuat tujuan permainan, komponen media, aturan, dan langkah penggunaan pada setiap level sehingga permainan dapat digunakan secara lebih terarah. Dengan perubahan tersebut, produk tidak hanya menjadi permainan untuk mengisi kegiatan belajar, tetapi menjadi media yang memiliki tahapan latihan daya ingat secara bertahap melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, menyimpan, mengingat, dan mengingat kembali informasi.

Tabel 5. Komponen-Komponen Media

KETERANGAN	GAMBAR
Buku Panduan	
Papan Miniatur Permainan	
Kartu Alfabet dan Buah/Sayur	

Papan Memori	
Batu Gonggi dan Kartu Memori	
Cup Minuman dan Pola Magnet	
Kartu Pertanyaan Memori	

Tabel 6. Revisi Prototipe

Saran Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan label di setiap box <i>mini games</i> sesuai dengan masing-masing level permainan, lengkapi semua item permainan agar rapi dan menarik.		

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh masukan bahwa seluruh mainan atau komponen media sebaiknya diberi label menurut masing-masing level agar media terlihat lebih rapi, menarik, dan mudah digunakan. Menindak lanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memberi label di setiap wadah mainan. Perbaikan ini bertujuan agar setiap alat permainan tersusun rapi, tidak mudah berserakan dan terlihat memudahkan guru maupun siswa menyimpan kembali komponen media setelah digunakan. Revisi ini juga mendukung kepraktisan penggunaan media sehingga lebih nyaman diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Tabel 7. Hasil Validasi Media

NO	ASPEK MEDIA	BUTIR PERNYATAAN	SKOR
1	Aspek Tampilan	Kesesuaian warna dan desain visual pada media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) dengan tema pembelajaran daya ingat siswa.	5
		Kualitas tampilan visual dunia Mario (<i>Save the Princess</i>) (objek, bangunan, dan karakter) terlihat jelas, menarik, dan tidak membingungkan.	5
		Tata letak elemen permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) disusun secara rapi dan memudahkan siswa dalam bermain secara individu per regu.	5

2	Aspek Teknis	Kekuatan bahan (tidak mudah rusak dan aman digunakan).	4
		Portabilitas (mudah dibawa dan disimpan).	4
3	Aspek Kepraktisan	Media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) memiliki alur penggunaan yang ringkas dan mudah dipahami sebelum digunakan dalam pembelajaran.	5
		Langkah-langkah penggunaan media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) disusun secara sederhana dan jelas sesuai dengan kemampuan siswa.	5
		Mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses permainan individu.	4
4	Aspek Interaktivitas	Melatih daya ingat dan fokus antar siswa.	4
		Mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.	4
		Media menarik dan menyenangkan.	5
		Media dapat digunakan berulang kali.	5
5	Aspek Kelayakan Umum	Media sesuai dengan konteks budaya dan lingkungan siswa.	5
		Media mendukung pencapaian kompetensi dasar.	5
Skor Validator			65
Total Skor Maksimum			70
Total			92%
Hasil Validasi (Kategori)			Sangat Layak
$NP = \frac{65}{70} \times 100\%$ $= 92\%$			

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media permainan Mario (*Save the Princess*) memperoleh skor sebesar 65 dari skor maksimum 70, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling dalam melatih daya ingat siswa.

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

NO	ASPEK MEDIA	BUTIR PERNYATAAN	SKOR
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		Materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	4
		Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	4
		Materi mendukung dalam melatih daya ingat siswa	5
2	Kejelasan Materi	Materi disajikan secara sistematis	5
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5
		Petunjuk kegiatan dalam media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) jelas dan tidak membingungkan	5
		Materi disampaikan secara sederhana dan konkret	5
3	Kedalaman Materi	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	4
		Materi tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah	4
		Materi mampu merangsang untuk fokus berpikir dan latih daya ingat	4
4	Keterkaitan dengan Media	Materi sesuai dengan konsep media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>)	5
		Materi mendukung aktivitas daya ingat dalam permainan Mario (<i>Save the Princess</i>)	5
		Materi dapat diterapkan dengan baik melalui penggunaan media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>)	5

	Materi menarik dan memotivasi siswa untuk belajar melatih daya ingat	5
Skor Validator		69
Total Skor Maksimum		75
Total		92%
Hasil Validasi (Kategori)		Sangat Layak
$NP = \frac{69}{75} \times 100\%$ $= 92\%$		

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media permainan Mario (*Save the Princess*) memperoleh skor sebesar 69 dari skor maksimum 75, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling untuk melatih daya ingat siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru

NO	BUTIR PERNYATAAN	PENILAIAN
1	Permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5
2	Permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) praktis digunakan oleh guru dalam mendampingi siswa di dalam kelas	4
3	Tampilan permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V	4
4	Bahasa dan petunjuk permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) mudah dipahami dan dilaksanakan oleh siswa	4
5	Setiap level permainan memberikan aktivitas yang melatih siswa untuk mengingat informasi yang diberikan	4
6	Permainan mendorong siswa untuk berkonsentrasi selama mengikuti setiap tantangan	5
7	Media permainan membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran	5
8	Permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa	4
9	Media permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) dapat menjadi alternatif media yang digunakan guru untuk melatih daya ingat dan fokus siswa	5
10	Permainan Mario (<i>Save the Princess</i>) layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk melatih daya ingat siswa	5
Skor Validator		45
Total Skor Maksimum		50
Skor		90%
Hasil Validasi (Kategori)		Sangat Praktis
$NP = \frac{45}{50} \times 100\%$ $= 90\%$		

Berdasarkan hasil penilaian oleh praktisi yaitu guru wali kelas, media permainan Mario (*Save the Princess*) memperoleh skor 45 dari skor maksimum 50, sehingga memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan Mario (*Save the Princess*) dinilai sangat baik digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai media melatih daya ingat siswa. penilaian ini didasarkan pada pengalaman praktisi setelah mengamati secara langsung pelaksanaan permainan di dalam kelas.

Tabel 10. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa

Jumlah Siswa	Skor Diperoleh	Skor Maks	%	Kriteria
27	591	675	87%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 27 siswa, media permainan Mario (*Save the Princess*) memperoleh skor sebesar 591 dari skor maksimum 675, dengan persentase kelayakan sebesar 87% termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan Mario (*Save the Princess*) mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dan dinilai layak digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling untuk melatih daya ingat siswa.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan Mario (*Save the Princess*) untuk melatih daya ingat siswa kelas V MIN 1 Kota Medan, diperoleh bahwa terdapat kebutuhan terhadap media yang bisa digunakan untuk melatih daya ingat siswa melalui kegiatan yang menarik dan interaktif. Hasil wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang fokus ketika pembelajaran didominasi oleh metode ceramah. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari juga cenderung menurun setelah melewati waktu beberapa hari atau masa libur panjang.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih membutuhkan media untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung sekaligus melatih kemampuan mengingat siswa. Berdasarkan respon siswa terhadap kebutuhan media juga menunjukkan adanya respon positif dan ketertarikan akan permainan edukatif yang menggabungkan aktivitas bermain, tantangan, interaksi, dan latihan daya ingat dalam satu kegiatan. (Mufidah & Lestari, 2022) Media permainan edukasi yang dirancang bertahap dan variatif mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar dibandingkan media pembelajaran yang bersifat statis.

Media permainan Mario (*Save the Princess*) dikembangkan menggunakan metode R&D model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Produk dirancang dalam bentuk permainan berbasis papan sebagai miniatur dengan tantangan dari level 1 sampai 5 dilengkapi dengan buku panduan. Setiap level memberikan aktivitas yang berkaitan dengan proses mengingat, seperti mencocokkan gambar buah/sayur dengan awalan hurufnya, mengingat pasangan gambar hewan yang sama, menghafal kalimat, menyusun pola, dan menjawab pertanyaan seputar proses permainan berlangsung.

Media permainan seharusnya tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas mencocokkan, menyusun, dan mengingat secara langsung. (Nurfitriani et al., 2024) Permainan yang melibatkan aktivitas visual secara langsung efektif meningkatkan *short term memory* anak karena melibatkan lebih dari satu modalitas belajar secara bersamaan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang masih membutuhkan aktivitas konkret dan pengalaman langsung dalam melatih daya ingat.

Pengembangan permainan Mario (*Save the Princess*) juga didasarkan pada teori Atkinson dan Shiffrin (Yunus, 2020) mengenai sistem memori yang mencakup aspek memori sensorik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang. Dalam prosesnya, informasi yang diterima melalui panca indra akan masuk ke memori sensorik, kemudian melalui perhatian diproses dalam memori jangka pendek dan melalui pengulangan dapat tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang. Permainan Mario (*Save the Princess*) dirancang agar setiap level memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan informasi, menyimpan informasi, dan memanggil informasi yang telah diperoleh.

- Memori sensorik: informasi yang kita terima melalui indra kita, termasuk mata, telinga, hidung, dan lainnya.
- Short Term Memory*: informasi disimpan secara sementara.
- Long Term Memory*: penyimpanan informasi yang tidak dibatasi dalam hal kapasitas atau durasi.

Menurut teori tersebut, proses memori berlangsung melalui tiga tahapan utama yaitu sebagai berikut:

- a. *Encoding* (Pengkodean), adalah proses menerima dan mengubah informasi menjadi bentuk yang dapat dipahami serta disimpan oleh otak. Informasi diperoleh melalui penglihatan, pendengaran, sentuhan, maupun pengalaman langsung.
- b. *Storage* (Penyimpanan), adalah proses menyimpan informasi yang telah dikodekan ke dalam memori jangka pendek maupun jangka panjang. Semakin sering informasi diulang, semakin kuat informasi tersebut tersimpan dalam ingatan.
- c. *Retrieval* (pemanggilan kembali), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat dan memanggil kembali informasi yang telah tersimpan ketika dibutuhkan. Seperti siswa mampu menjawab pertanyaan guru atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. (Komariah et al., 2025)

Teori pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Atkinson dan Shiffrin pada dasarnya meliputi sistem memori dan pengetahuan yang merupakan bagian integral dari pemrosesan informasi. Dalam konteks ini, memori memainkan peran penting dalam pemrosesan informasi dengan melayani fasilitas penyimpanan untuk pesan baru dan lama yang diterima seseorang selama periode tertentu bahkan sepanjang hidup mereka. (Nasution et al., 2023)

Keunggulan utama Mario (*Save the Princess*) terletak pada penggabungan permainan tantangan berjenjang dan latihan daya ingat dalam satu produk. Media permainan edukatif pada dasarnya dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif. (Made et al., 2022) Dalam penelitiannya bahwa variasi jenis media dalam layanan bimbingan dan konseling perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar layanan yang diberikan lebih bermakna dan tepat sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan konsep permainan bertahap dalam media pembelajaran dapat menjadi alternatif melatih daya ingat siswa yang lebih menarik.

Permainan Mario (*Save the Princess*) praktis digunakan karena tidak bergantung pada perangkat elektronik, sehingga dapat digunakan berulang kali tanpa kendala jaringan atau daya listrik. (Pratiwi et al., 2022) menunjukkan bahwa stimulus sederhana yang diberikan secara konsisten dapat mempengaruhi daya ingat jangka pendek siswa, sehingga media yang praktis dan dapat digunakan berulang berpotensi memberikan latihan daya ingat yang lebih konsisten. Oleh karena itu, permainan Mario (*Save the Princess*) memiliki aturan, level permainan, dan aktivitas yang dirancang didasari aspek daya ingat yang ingin dilatih yaitu memori sensorik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang.

Berdasarkan keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan Mario (*Save the Princess*) didasarkan pada permasalahan nyata yang ditemukan dalam proses pembelajaran, yaitu belum optimalnya kemampuan daya ingat siswa dan masih terbatasnya media yang secara khusus digunakan untuk melatih daya ingat. Produk berupa media permainan yang dikembangkan kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa melalui permainan yang bersifat konkret, interaktif, bertahap, dan menyenangkan. Hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 92% menunjukkan bahwa media berada pada kategori "sangat layak". Sedangkan hasil uji kepraktisan guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 87% menunjukkan bahwa media "sangat praktis" dan mendapatkan respon positif dari pengguna.

Dengan demikian, media permainan Mario (*Save the Princess*) dinilai layak dan praktis digunakan dengan melibatkan aktivitas yang memberikan kesempatan siswa untuk memusatkan perhatian, mempertahankan konsentrasi, mengenali informasi baru, menyimpan informasi sementara, dan mengingat kembali informasi tersebut. Meskipun demikian, penelitian ini masih berfokus pada pengembangan serta pengujian kelayakan dan kepraktisan media, sehingga efektivitas permainan Mario (*Save the Princess*) dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa masih perlu diuji melalui penelitian lanjutan dengan desain dan subjek yang lebih luas lagi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, permainan Mario (*Save the Princess*) dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas V MIN 1 Kota Medan yang masih memerlukan latihan dalam mengingat kembali informasi serta membutuhkan kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Produk yang dikembangkan terdiri atas beberapa tahapan permainan dengan aktivitas yang

melatih perhatian, mengingat, mempertahankan, dan mengingat kembali informasi. Hasil validasi memperoleh persentase 92% dari ahli media, dan 92% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kepraktisan memperoleh 90% dari respon guru dan 87% dari respon siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, permainan Mario (*Save the Princess*) dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan belajar untuk melatih daya ingat siswa kelas V MIN 1 Kota Medan. Penelitian ini belum sampai pada tahap pengujian efektivitas secara eksperimen, sehingga pengujian efektivitas permainan terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa menjadi fokus bagi penelitian selanjutnya.

Referensi :

- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik Sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71-89.
- Ayunda Anggraini, H. (2025). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Penerapan Etika Guru Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(1), 49-57.
<https://doi.org/10.56185/jubikops.v5i1.572>
- Komarlah, N. S., Zainuri, S. M., & Muinuddin. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Teori Memori Untuk Peningkatan Kognitif Siswa. *CONS-EDU Islamic Guidance and Counseling Journal*, 05(01), 118-130.
<https://doi.org/10.51192/cons.v5i1.1228>
- Kusmiran, Husti, I., & Nurhadi. (2022). Pendidikan Formal, Non Formal dan Informal dalam Desain Hadits Tarbawi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 485-492.
<https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.82>
- Made, N., Narita, D., Komang, N., Yuliastini, S., Rahayu, D. S., Ketut, N., Umbarini, K., & Briggs, L. J. (2022). Pemanfaatan Jenis-jenis Media BK Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*, 23(1), 24-33.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/1851>
- Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan Dan Pembelajaran*, 7(1), 7-17.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03(02).
<https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.364>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23-33.
<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Musyafak, A., & Agoestanto, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Bermuatan Soal Literasi Numerasi Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada PBL. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 273-284.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.273-284>
- Nasution, F., Limbeng, Z. N., Khairunnisa, & Nasution, M. H. R. (2023). Pendekatan Pemrosesan Informasi. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 302-309.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.273-284>
- Nur'aini, I. P., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2025). Analisis Kevalidan Dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasin Platform Genially Kelas V Sekolah Dasar. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 347-359.
- Nurfitrani, A., Sari, E. N., Seruni, J. C., Halomoan, R. C. P., Trisnawati, V., Permatasari, W. T., & Merdiaty, N. (2024). Efektivitas Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan Short Term Memory Pada Anak. *CAPITALIS: Journal Of Social Sciences*, 1(2), 17-33.
<https://jutepe-joln.net/index.php/CAPITALIS/article/view/998>
- Pratiwi, M., Tantina, T., Pangestuti, D., & Actalina, L. (2022). Pengaruh Musik Klasik Terhadap Daya Ingat Jangka Pendek Pada Siswa/i Kelas XI SMA Harapan 1 Medan. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 21(2), 264-272.
<https://doi.org/10.30743/ibnusina.v21i2.240>
- Sari, R., & Nurulaeni, F. (2025). Study Literatur: Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Hafalan Perkalian pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SENAPADMA: Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 5(1), 165-172.
<http://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/175>
- Septiyanti, I. F., Wibawa, S., Yulia, Y., & Cahyani, B. H. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis pada Tahapan Operasional Konkrit. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 195-203.

<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/15136>

Sistiarini, R. D., Pramono, & Tirtaningsih, T. M. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46-61.

<https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>

Sukmawati, Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383-396.

<https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>

Ulfah, I. F. (2025). Optimalisasi Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Menangani Kesulitan Belajar Peserta Didik SD Plus 3 Al-Muhajirin Purwakarta. *Jurnal Al-Hasib: Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 380-391.

<https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>

Yunus, R. M. (2020). Model 's of Memory. *Jurnal Al-Fikrah*, 9(2), 193-201.

.