



PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MULTIMEDIA

Laeli Fitriani¹, Kartika Chrysti Suryandari², Moh. Salimi³

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret

Article Info

Article history:

Submitted Juli 21, 2022

Accepted Agustus 29, 2022

Published Sep 05, 2022

Keywords:

make a match

multimedia

Javanese letters

ABSTRACT

The study aimed to improve the ability in reading Javanese letters to fourth grade students through multimedia-assisted cooperative learning (make a match). The collaborative classroom action conducted in three cycles. The subjects were teachers and students of fourth grade at SDN 2 Karang Sari. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques used observation, interviews, and tests. The data validity techniques were triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The percentages of the learning process were 71.35% in first cycle, 87.71% in the second cycle, and 89.64% in the third cycle. The percentages of student' learning outcomes were 66.66% in the first cycle, 79.16% in the second cycle, and 85.41% in the third cycle. It concludes that the application of multimedia-assisted cooperative learning (make a match) improves the ability in reading Javanese letters to fourth grade students in academic year of 2021/2022

Copyright ©2022 FKIP UMP

All right reserved.

Corresponding Author:

Moh Salimi,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Sebelas Maret,

Jl. Kepodang No. 67A Panjer Kebumen

E-mail: salimi@staff.uns.ac.id

How to Cite:

Fitriani, L., Suryandari, K.C., & Salimi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Multimedia. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 16 (2), 148-155



1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga mengasah sikap moral serta menghasilkan karya bagi kepentingan umat manusia. Dalam mengasah sikap moral inilah sangat dibutuhkan penerapan pendidikan karakter kepada anak-anak dan generasi muda. Menurut Ramdhani (2014) pendidikan karakter merupakan pendekatan pembelajaran atau suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang dirancang untuk mendidik dan melengkapi peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibangun untuk mampu menghadapi dan beradaptasi dengan tuntutan Abad 21. Muatan lokal memberikan peranan penting bagi pendidikan anak karena muatan lokal ini memiliki tujuan agar setiap siswa dapat mengenali karakteristik yang dimiliki daerahnya (Iswara, 2018). Dalam menanamkan nilai-nilai muatan lokal maka pendidikan perlu menekankan kurikulum pendidikan muatan lokal. Kurikulum muatan lokal dapat dirumuskan bersama oleh pemerintah bersama para praktisi pendidikan dan masyarakat setempat.

Menurut Hakim dan Yulianasari (2021) pembelajaran Bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang berfungsi sebagai upaya melestarikan budaya dan alat untuk meningkatkan budi pekerti yang sekarang ini menurun. Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah menanamkan nilai kesantunan, kehalusan rasa, dan budi pekerti. Pada kompetensi membaca dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, siswa harus mampu menguasai dua keterampilan yaitu membaca bacaan berbahasa Jawa berhuruf latin dan membaca bacaan berbahasa Jawa dengan huruf Jawa. Menurut Maryana, Rahmawati, dan Malaya (2021) dalam pelajaran Bahasa Jawa tidak hanya akan dikenalkan dengan kosa kata tetapi juga dikenalkan dengan huruf-huruf Jawa yang biasa disebut dengan nama aksara carakan (aksara Jawa). Keberadaan aksara daerah seperti aksara Jawa semakin tergusur seiring kurangnya penggunaan Bahasa Jawa sebagai media komunikasi di lingkungan masyarakat Jawa. Pelestarian aksara Jawa diupayakan oleh pemerintah dengan memasukkannya dalam kurikulum pendidikan, agar bangsa Indonesia tidak kehilangan nilai budayanya. Maka penting bagi kita untuk mempelajarinya agar aksara Jawa tetap lestari dan dapat diwarisi oleh generasi muda.

Dalam pembelajaran aksara Jawa para siswa masih mengalami banyak permasalahan. Problematika yang muncul diantaranya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap aksara Jawa dan kesulitan memahami serta menghafal bentuk aksara Jawa. Menurut Masjid dan Arief (2016) kesulitan siswa dalam belajar aksara Jawa dapat disebabkan beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan kesulitan dalam membaca aksara Jawa muncul dari diri siswa yaitu kurangnya motivasi dan minat untuk belajar aksara Jawa dan anggapan siswa bahwa membaca aksara Jawa itu sulit dan membosankan. Faktor kedua yang merupakan faktor hambatan eksternal yaitu kurangnya pengembangan strategi dan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif dalam mengajarkan aksara Jawa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Karang Sari pada Jumat, 28 Januari 2022 menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam mengeja aksara Jawa. Hal tersebut disebabkan karena siswa yang belum terbiasa membaca kalimat aksara Jawa. Motivasi siswa untuk belajar membaca kalimat aksara Jawa yang rendah. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya membaca kalimat aksara Jawa belum optimal. Siswa gaduh dan merasa bosan disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Selain itu, juga karena penggunaan variasi pendekatan dalam pembelajaran yang masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dimana selain memberikan penjelasan secara langsung kepada siswa juga disertai dengan metode tanya jawab, diskusi dan juga latihan. Hal ini menyebabkan suasana kelas kurang kondusif.

Peneliti juga melakukan analisis data hasil belajar Bahasa Jawa materi aksara Jawa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) I Tahun Ajaran 2021/2022. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa 75% siswa belum mencapai KKM yaitu 65. Terdapat 18 dari 24 siswa kelas IV yang memiliki nilai dibawah KKM.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SDN 2 Karang Sari masih tergolong rendah . Oleh karena itu, perlu adanya upaya peningkatan kemampuan siswa dalam membaca kalimat aksara Jawa dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga KKM mata pelajaran Bahasa Jawa juga dapat tercapai. Upaya untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat meningkatkan minat, respon, dan respek siswa pada mata pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu model yang dapat mengatasi permasalahan tersebut ialah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tentunya sangat bermanfaat guna pembelajaran di dalam kelas lebih bervariasi sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada penyajian materi. Menurut Susanto (2013) model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentu akan berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar. Wibowo dan Marzuki (2015) menyatakan bahwa metode *make a match* sangat disenangi siswa lantaran tidak menjemukan karena guru memancing kreativitas siswa dengan menggunakan media. Inti kegiatan pembelajarannya adalah siswa berkelompok mencocokkan dua jenis kartu (kartu soal dan kartu jawaban) dalam batas waktu yang telah ditentukan.

Selain melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, peneliti juga menggunakan multimedia sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Suryandaru (2020) multimedia merupakan sebuah alat yang membantu kegiatan belajar mengajar dalam melakukan presentasi interaktif dengan menggabungkan komponen dasar yang menghasilkan suatu informasi yang berguna dalam pembelajaran di sekolah. Multimedia sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran karena mempunyai banyak keunggulan, yaitu: 1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, 2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah, 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, 5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, dan 6) meningkatkan daya Tarik dan perhatian siswa (Daryanto, 2013). Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *power point* dan *liveworksheets*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dengan rumusan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dalam meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa?, (2) apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa?, (3) apakah kendala dan solusi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa?

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas (Muslich, 2013). Adapun prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus enam pertemuan. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas IV SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2021/2022.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dan data kuantitatif berupa data mengenai kemampuan membaca aksara Jawa yang diukur menggunakan nilai hasil belajar Bahasa Jawa materi aksara Jawa. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 2 Karang Sari, guru kelas IV, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi dan lembar wawancara terhadap guru dan siswa.

Tabel 1. Kisi-kisi lembar observasi dan lembar wawancara terhadap guru dan siswa

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Penyiapan Media (kartu, <i>liveworksheets</i>)	3	1,2,3
2.	Pembagian Kartu	3	4,5,6
3.	Pencarian Jawaban	2	7,8
4.	Pencarian Pasangan	4	9,10,11,12
5.	Pemberian Poin	4	13,14,15,16
6.	Pengulangan Teknik	4	17,18,19,20
7.	Pembuatan Kesimpulan	5	21,22,23,24,25
Jumlah		25	

Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2018). Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penggunaan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dan peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dengan persentase yang ditargetkan sebesar 80%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dilaksanakan dengan langkah-langkah: (1) penyiapan media (kartu kata dan *liveworksheets*), (2) pembagian kartu, (3) pencarian jawaban, (4) pencarian pasangan, (5) pemberian poin, (6) pengulangan teknik, dan (7) pembuatan kesimpulan. Langkah-langkah yang digunakan peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Rusman (2014) dan Huda (2013). Berikut hasil observasi dan penilaian dari siklus I, II, dan III.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Multimedia terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	G	S	G	S	G	S	G	S
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Penyiapan Media (Kartu dan <i>liveworksheets</i>)	77,77	75	94,44	95,83	97,22	94,44	89,81	88,42
Pembagian Kartu	79,11	76,38	90,27	98,61	94,44	95,83	87,94	90,27
Pencarian Jawaban	70,83	64,58	81,25	64,58	85,41	81,25	79,16	70,13
Pencarian Pasangan	75	66,66	90,62	89,58	90,62	88,53	85,41	81,59
Pemberian Poin	68,75	66,66	89,58	89,58	91,33	90,62	83,22	82,28
Pengulangan Teknik	77,08	71,87	89,58	87,49	93,75	92,70	86,80	84,02

Pembuatan Kesimpulan	76,66	78,33	82,49	88,33	94,16	84,16	84,43	83,60
Rata-rata	75,03	71,35	88,31	87,71	92,46	89,64	85,25	82,90

Keterangan: G= Guru S= Siswa

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar 13,28% dan pada siklus II ke III ada kenaikan sebesar 4,15%. Pengamatan terhadap siswa dari siklus I ke siklus II naik sebesar 16,36% dan siklus II ke siklus III ada kenaikan sebesar 1,93%.

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Hasil Belajar	Tuntas			Belum Tuntas		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Pert 1	62,5	75	83,33	37,5	25	16,66
Pert 2	70,83	83,33	87,5	29,2	16,66	8,33
Rata-rata	66,66	79,16	85,41	33,35	20,83	12,49

Berdasarkan tabel 3, kemampuan membaca aksara Jawa dilihat dari hasil belajar siswa meningkat mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 66,66%, pada siklus II sebesar 79,16%, dan pada siklus III sebesar 85,41%.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Data di atas membuktikan pendapat Febriay dan Sudana (2020) yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Hal ini juga di karenakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia memiliki beberapa kelebihan seperti yang dinyatakan Nurfiati (2020) yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, metode yang menyenangkan karena didalamnya terdapat unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

Alasan mengapa kemampuan membaca aksara Jawa siswa meningkat setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia yaitu:

pada langkah penyiapan media (*power point*, kartu dan *liveworksheets*) yang akan digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Penyiapan media yang juga meliputi kesiapan siswa dalam menyiapkan pembelajaran dan juga penyampaian materi. Pada penyampaian materi siswa aktif bertanya jawab saat materi yang mereka anggap mudah dan penjelasan tidak terlalu lama. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wibowo dan Marzuki (2015) yang menyatakan bahwa dengan aktivitas belajar yang tinggi menunjukkan tingginya motivasi belajar yang dimiliki dan memungkinkan siswa untuk menguasai materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik;

- (1) pada langkah pembagian kartu siswa menerima kartu kata yang telah dibagi menjadi dua kelompok besar dengan dua jenis kartu yaitu kartu soal menggunakan aksara Jawa dan kartu jawaban menggunakan aksara latin dengan warna yang berbeda sehingga setiap kartu memiliki pasangan pada kelompok lain. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam membedakan kartu soal dengan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa (Taufina, 2020). Pada langkah ini siswa sangat antusias ingin segera mencari pasangan kartu miliknya;
- (2) pada langkah pencarian jawaban, siswa mencari jawaban dengan berpikir sendiri tanpa bertanya pada teman atau membuka buku. Pada langkah ini di awal siklus beberapa siswa

masih bertanya kepada teman tentang jawaban kartunya, tetapi setelah beberapa kali melakukan permainan siswa berpikir secara mandiri jawaban dari kartunya. Wenger dalam Huda (2013) menyatakan bahwa interaksi dengan orang lain dapat membantu individu menjalani proses pembelajaran yang lebih positif dibandingkan ketika ia hanya mengerjakannya sendiri;

- (3) pada langkah pencarian pasangan, siswa mencari pasangan kartu miliknya pada kelompok lain. Pada langkah ini, siswa sangat bersemangat dan aktif mencari jawaban atau soal dari kartunya sehingga siswa belajar secara menyenangkan karena mereka mengingat materi yang dipelajari sambil bermain mencari pasangan kartu. Shoimin (2014) berpendapat bahwa *make a match* ialah model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa untuk bergerak aktif menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan atau jawaban kartu tersebut;
- (4) pada langkah pemberian poin, siswa yang tepat dalam menemukan pasangan kartu sebelum waktu habis akan mendapat poin. Pemberian poin ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2014) bahwa guru perlu memberikan dorongan kepada siswa agar siswa tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh dalam diri siswa;
- (5) pada langkah pengulangan teknik bertujuan agar siswa menerima beberapa kartu dan dapat mencari pasangan kartu tersebut sehingga siswa lebih banyak mengingat materi. Dimulai dari siswa mengumpulkan kartu kembali setelah diberi poin dan guru mengocoknya serta membagikan kembali kepada siswa. Kartu dikocok lagi agar tiap-tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari kartu sebelumnya yang mereka pegang (Taufina, 2020);
- (6) pada langkah pembuatan kesimpulan, selesai permainan kartu kata siswa dibentuk menjadi enam kelompok yang beranggotakan empat orang tiap kelompoknya untuk mengerjakan LKS menggunakan *liveworksheets*. Saat mengerjakan LKS siswa terlihat lebih aktif dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Meskipun pada awal permainan kartu siswa masih malu-malu untuk berpasangan dengan lawan jenisnya. Kelompok belajar dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen, dan jika dimungkinkan tiap-tiap anggota kelompok dibentuk berasal dari suku, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda-beda (Rusman, 2014). Pada akhir kegiatan, guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi dan pembelajaran dengan bertanya jawab melibatkan siswa.

Berdasarkan keseluruhan yang telah dibahas, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa.

Kendala penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN 2 Karangsari tahun ajaran 2021/2022 yaitu: (a) siswa gaduh dan kurang tertib saat mencari pasangan, hal ini terjadi karena siswa terlalu antusias sehingga beberapa siswa masih berlarian saat mencari pasangan; (b) siswa saling bertanya jawaban kartu, hal ini terjadi karena siswa kurang percaya diri dan guru kurang memperhatikan siswa saat mencari jawaban; (c) beberapa siswa enggan berpasangan dengan lawan jenis, hal ini terjadi karena siswa masih malu-malu; (d) siswa saling berebut ingin menunjukkan kartunya saat pemberian poin sehingga kurang memperhatikan kartu teman. Kendala tersebut memperkuat Nurfiati (2020). Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) guru mengatur, menguasai, dan memperhatikan siswa di kelas; (b) guru memberikan pengarahan agar siswa bekerja sama; (c) guru memberikan motivasi saat siswa mulai bosan; (d) guru mengarahkan siswa agar menunggu giliran diperiksa kartunya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan: (1) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2021/2022 yaitu: a) Penyiapan media berupa *power point*, kartu kata dan *liveworksheets*, b) pembagian kartu, c) pencarian jawaban, d) pencarian pasangan, e) pemberian poin, f) pengulangan teknik, dan g) pembuatan kesimpulan; (2) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase rata-rata siklus I sebesar 66,66%, siklus II sebesar 79,16%, dan siklus III meningkat menjadi 85,41%; (3) Kendala penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia yaitu siswa gaduh dan kurang tertib, siswa saling bertanya jawaban kartu, beberapa siswa enggan berpasangan dengan lawan jenis, dan siswa saling berebut ingin menunjukkan kartunya saat pemberian poin sehingga kurang memperhatikan kartu teman, adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: mengatur, menguasai, dan memperhatikan siswa di kelas, memberikan pengarahan agar siswa bekerja sama, memberikan motivasi saat siswa mulai bosan, mengarahkan siswa agar menunggu giliran diperiksakartunya. Peneliti berharap pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Febriay, B., Qudus, N., & Sudana, M. (2020). *The Effectiveness of Co-Op Co-Op & Make a Match Combination Model in Online Learning*. *Journal of Vocational Career Education*, 5(2), 157. Diperoleh 2 Januari 2022 dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jvce/article/view/31506>
- Hakim, L. & Yulianasari, M. (2021). Penerapan Strategi Talking Stick Dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ponorogo. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9 (1), 2. Diperoleh 5 Januari 2022 dari <http://etheses.iainponorogo.ac.id/11237/>
- Huda, Miftahul. (2013). *Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iswara, W., Anshori, G., & Dalifa. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), 2. Diperoleh 27 Januari 2022 dari <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/5705/2785>
- Maryana, W., Rahmawati, L., & Malaya, K.A. (2021). Penggunaan Permainan *Puzzle* Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7 (1), 174. Diperoleh 12 Februari 2022 dari <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16157>
- Masjid, A.A. & Arief, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3 (1), 49. Diperoleh 15 Februari 2022 dari <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/download/816/415>
- Muslich, Masnur. (2013). *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfiati, Mandailina, V., Mahsup,dkk. (2020). Effect of Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 3 (1), 4. Diperoleh 2 Juni 2022, dari <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/3509>

- Ramdhani, M.A. (2014). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 8 (1), 32. Diperoleh 12 Februari 2022 dari <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/69>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 88-91. Diperoleh 3 Januari 2022 dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2543>
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taufina & Putri, E. N. D. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (3), 622, Diperoleh 13 Mei 2022 dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/405>
- Wibowo, K.P. & Marzuki. (2015). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 160. Diperoleh 2 Februari 2022 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/7667>