

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa

Muntafi'ah Risqi Kurniawati, Tri Saptuti Susiani, Ngatman

Universitas Sebelas Maret
muntafiahrisqik.wati@student.uns.ac.id

Article History

accepted 19/2/2024

approved 1/3/2024

published 30/4/2024

Abstract

The study aimed to describe the improvement of Javanese language learning outcomes about Javanese letters to third grade students of SD Negeri 1 Karanggadung in academic year of 2022/2023 through Make A Match using multimedia. It was a collaborative classroom action research conducted in three cycles and five meetings. Data collection techniques were tests, observations, and interviews. Data validity used triangulation of technique and triangulation of source. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The result indicated that the student's learning outcomes improved which were 70.45% in the first cycle, 79.54% in the second cycle, and 86.36% in the third cycle. The result of learning Javanese letters increase due to a positive change in behavior in every cycle from teachers and students. It concludes that the implementation of Make A Match using multimedia improves Javanese language learning outcomes about Javanese letters to third grade students of SD Negeri 1 Karanggadung in academic year of 2022/2023.

Keywords: *make a match, learning outcomes, Javanese letters*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa materi aksara Jawa siswa kelas III di SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023 melalui model kooperatif tipe *make a match* dan multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan dalam tiga siklus dan lima pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes dengan validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata ketuntasan siswa setiap siklus selalu meningkat, yaitu 70,45% pada siklus I, 79,54% pada siklus II, dan 86,36% pada siklus III. Hasil belajar Aksara Jawa meningkat karena adanya perubahan tingkah laku secara positif pada setiap siklus dari guru dan siswa. Kesimpulan penelitian ini yaitu model kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *make a match, hasil belajar, aksara Jawa*



PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan ekspresi bagi manusia. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan bentuk-bentuk ekspresinya dalam kehidupan sosial di masyarakat. Menurut pendapat Hastuti dan Neviyarni (2021) Indonesia adalah negara multikultural yang memiliki banyak bahasa daerah, salah satunya adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari oleh sebagian besar masyarakat khususnya di wilayah provinsi Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Tidak hanya itu, bahasa Jawa juga merupakan salah satu mata pelajaran dalam muatan lokal dan menjadi pelajaran wajib sesuai dengan kurikulum. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pemerintah dalam melestarikan bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang mencakup aspek mendengarkan, berbicara, menulis, dan sastra. Siswa dituntut untuk menguasai dua keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu menulis dan membaca bacaan Jawa dengan huruf Jawa. Dalam Kurikulum Bahasa Jawa terdapat satu pokok bahasan mengenai huruf Jawa atau yang sering disebut dengan aksara Jawa.

Menurut Pribadi & Prasetyo (2016) aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan leluhur bersejarah yang wajib dijaga dan dilestarikan. Huruf Jawa juga memiliki sejarah yang dilahirkan dari kisah ajsaka. Namun seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat, aksara Jawa mulai ditinggalkan dan kurang diminati untuk dipelajari, sehingga banyak siswa saat ini tidak mengenal aksara Jawa.

Maryana, Rahmawati, dan Malaya (2021) berpendapat pembelajaran Bahasa Jawa tidak sekedar mengenalkan kosa kata Bahasa Jawa, tetapi juga mengenalkan aksara Jawa. Berdasarkan kurikulum 2013 muatan lokal Bahasa Jawa SD/SLB/MI, kompetensi yang harus terpenuhi pada materi aksara Jawa adalah kompetensi dasar yaitu menulis dan membaca teks aksara Jawa, serta mengenal dan memahami sandangan dan pasangan aksara Jawa. Namun pada kelas III khususnya semester II, siswa hanya dituntut untuk memenuhi kompetensi dasar menulis dan membaca aksara Jawa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti pada guru kelas III di SD Negeri 1 Karanggadung mengatakan bahwa materi aksara Jawa merupakan materi yang sulit dipahami dan kurang diminati siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan aksara yang memiliki bentuk mirip. Hal ini juga dikarenakan siswa yang belum terbiasa menulis dan membaca aksara Jawa, ditambah aksara Jawa merupakan materi yang baru dipelajari dan dikenalkan pada siswa kelas III SD, sehingga masih banyak siswa yang merasa asing dengan aksara Jawa. Hal tersebut menyebabkan banyak nilai evaluasi siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan data akhir semester satu pada materi aksara Jawa, diketahui perolehan nilai terendah 35, nilai tertinggi 90, dengan persentase 63,63% belum mencapai KKM dan 36,37% sudah mencapai KKM dari 22 siswa.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di kelas III SD Negeri 1 Karanggadung, maka diperlukan adanya perbaikan pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Adapun alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia. Menurut Putri dan Taufina (2020) pembelajaran kooperatif adalah model berbasis kelompok untuk membantu siswa memahami pembelajaran baik secara individu atau kelompok. Sedangkan *make a match* adalah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan pada semua mata pelajaran. Topandra & Hamimah (2020) juga berpendapat model pembelajaran kooperatif *make a match* bekerja dengan cara siswa mencari pasangan kartunya sendiri sambil mengeksplorasi topik pelajaran dengan suasana kelas menyenangkan. Hal ini sesuai karakteristik siswa kelas III dengan rentang usia 9-10 yang menurut Ajhuri (2019) dan Marinda (2020) masuk dalam fase operasional konkret

yang mampu untuk mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mempertimbangkan sesuatu hal untuk dijadikan solusi dalam permasalahan dalam kehidupan nyata.

Selain menerapkan model kooperatif tipe *make a match*, peneliti juga tertarik untuk menggunakan multimedia. Menurut Suryandaru (2020) multimedia merupakan alat untuk memudahkan pembelajaran terutama dalam hal presentasi interaktif sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi pembelajaran di sekolah. Jannah, Hariyanti, & Prasetyo (2020) menyebutkan bahwa multimedia merupakan kumpulan beberapa media berupa grafis, teks, suara, dan sebagainya yang digunakan untuk menyajikan informasi menjadi lebih menarik, jelas, mudah dimengerti dan juga menyenangkan. Menurut Kusumawati, Sugito, & Mustadi (2021) keunggulan dari penggunaan multimedia adalah (1) mampu memperjelas gambar, (2) melatih kemampuan dalam praktik setelah mempelajari suatu materi, (3) meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya multimedia yang menarik, (4) pengguna bebas menentukan materi yang ingin dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dinilai dapat membantu untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan memudahkan siswa memahami bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa.

Penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Data ini membuktikan pendapat Topandra & Hamimah (2020) yang menyebutkan bahwa tujuan dari model kooperatif tipe *make a match* yaitu membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif serta mempermudah siswa memahami pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Nurfianti, dkk (2020) juga berpendapat bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match*. Arifa, dkk (2019) berpendapat bahwa keaktifan siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Kelebihan dari model ini yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, ada unsur permainan sehingga tipe ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu. Selain kelebihan dari model kooperatif tipe *make a match*, ada juga kelebihan dari multimedia yang digunakan sebagai media pembantu dalam penelitian ini. Menurut Kusuma, Sugito, & Mustadi (2021) keuntungan dari penggunaan multimedia yaitu 1) mampu memperjelas gambar, 2) melatih kemampuan dalam praktik setelah mempelajari suatu materi, 3) meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya multimedia yang menarik, 4) pengguna bebas menentukan materi yang ingin dipelajari.

Adapun tujuan penelitian yaitu: 1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa jawa materi aksara jawa pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023, 2) meningkatkan hasil belajar bahasa jawa materi aksara jawa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023, 3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jawa materi aksara aksara jawa pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan. Setiap siklus dalam penelitian terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 22 siswa. Data penelitian ini terdiri dari data nilai evaluasi aksara Jawa, hasil observasi kegiatan pembelajaran, dan hasil wawancara guru dan siswa. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari guru kelas III, siswa kelas III yang berjumlah 22, serta dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes evaluasi. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* dan multimedia dengan persentase yang ditargetkan sebesar 85%, dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe *make a match* dan multimedia dengan persentase yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pembelajaran melalui model kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023 dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri atas dua pertemuan pada siklus I dan II, serta satu pertemuan pada siklus III. Langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *make a match* yaitu: 1) menyiapkan media pembelajaran, pada langkah ini guru menyiapkan media pembelajaran berupa materi dengan menggunakan *powerpoint*, kartu pasangan, dan juga video pembelajaran. pada langkah ini juga, guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. 2) pembagian kartu, pada langkah ini guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar. Kelompok pertama dibagikan kartu aksara, dan kelompok kedua dibagikan kartu abjad. 3) pencarian pasangan, pada langkah ini guru memberikan waktu kepada siswa untuk mencari jawaban atau pasangan yang tepat dari kartu miliknya. Siswa mencari pasangan dan setelah mendapatkan pasangan, guru mengarahkan siswa untuk bersama pasangannya berdiri di depan kelas. 4) pemberian poin, pada langkah ini guru memeriksa jawaban setiap siswa, dan diberikan poin untuk jawaban yang benar. Siswa yang belum tepat menemukan pasangannya, diberikan waktu ulang untuk mencari pasangannya yang tepat, namun tidak diberikan poin. 5) pengulangan teknik, guru mengulang kembali permainan mulai dari langkah pembagian kartu sampai dengan pemberian poin. Pengulangan langkah dilakukan sesuai kesepakatan bersama siswa. 6) pembuatan kesimpulan, pada langkah ini guru membagi siswa menjadi lima kelompok dan memberikan lembar diskusi kepada siswa untuk nantinya akan dijadikan sebagai kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Nurdiansyah & Fahyuni, 2016). Hasil Penerapan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Multimedia

Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
Menyiapkan Media Pembelajaran	84,37	78,12	93,75	93,75	100	100
Pembagian Kartu	76,04	80,2	88,54	92,7	95,83	95,83
Pencarian Pasangan	79,16	79,16	85,41	87,49	89,58	87,5
Pemberian Poin	79,16	78,12	87,49	89,58	89,58	91,66
Pengulangan Teknik	83,33	83,33	87,49	87,49	93,75	93,75
Pembuatan Kesimpulan	75,82	77,5	83,88	85,83	93,33	95
Rata-rata	80,15	80,03	87,66	89,47	93,67	93,95

Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan mencapai indikator kinerja yang ditargetkan yaitu 85%. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia yang terbagi menjadi beberapa aspek untuk diamati selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi terhadap guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa

Siklus	Persentase (%)	
	Guru	Siswa
I	80,15	80,03
II	87,66	89,47
III	93,67	93,95

Berdasarkan tabel 1 di atas, proses pembelajaran siklus I, II dan III selalu mengalami peningkatan. Diketahui bahwa hasil observasi terhadap guru mencapai persentase 80,15% pada siklus I, 87,66% pada siklus II, dan 93,95% pada siklus III. Sedangkan untuk siswa mencapai persentase sebesar 80,03% pada siklus I, 89,48% pada siklus II, dan 93,95% pada siklus III. Berdasarkan tabel 1, peningkatan hasil observasi terhadap guru dari siklus I ke siklus II sebesar 7,51%, dan siklus II ke siklus III sebesar 6,01%. Peningkatan hasil observasi terhadap siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 9,44%, dan siklus II ke siklus III sebesar 4,38%. Pada ketiga siklus tersebut, baik dari hasil observasi guru maupun siswa telah mencapai target kinerja penelitian yaitu 85%.

Data hasil belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa diperoleh berdasarkan hasil tes evaluasi pada setiap akhir pertemuan di siklus I, II dan III. Perbandingan hasil belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa tersebut dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil belajar Siswa Siklus I, II, III

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata	79,37	84,06	88,36
Tuntas (%)	72,72	81,81	86,36
Belum Tuntas (%)	27,17	18,18	13,36

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada setiap pertemuan siklus I, II, dan III, diketahui bahwa ketuntasan siswa pada penilaian hasil belajar Aksara Jawa yang dilakukan melalui menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa mampu memberikan dampak yang positif pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil tes pada setiap pertemuan di setiap siklus. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 70,45%. Pada siklus I, guru mengenalkan materi aksara jawa *ha, na, ca, ra, ka* dan *da, ta, sa, wa, la* dan juga cara Menyusun aksara jawa menjadi kata sederhana melalui *powerpoint*. Siswa juga diajarkan bagaimana cara menulis Aksara Jawa yang benar melalui video pembelajaran. Namun beberapa siswa terlihat tidak fokus selama mengikuti pembelajaran. Siswa juga kurang mengikuti arahan dari guru pada permainan kartu pasangan, sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif, walaupun rata-rata nilai siswa yaitu 79,37. Pada siklus II, persentase ketuntasan siswa mengalami kenaikan sebesar 9,09% sehingga menjadi 79,54%. Pada siklus II, guru mengenalkan Aksara Jawa *pa, dha, ja, ya, nya* dan *ma, ga, ba, tha, nga*, serta mengajarkan cara Menyusun Aksara menjadi kata sederhana melalui media *powerpoint* dan video pembelajaran. Pada siklus ini, siswa mulai mampu mengendalikan diri, sehingga Sebagian besar siswa mampu untuk mengikuti arah dari guru. Siswa juga memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan rata-rata nilai siswa ikut naik menjadi 84,06. Pada siklus III, persentase ketuntasan siswa naik sebesar 6,82% sehingga menjadi 86,36%. Pada siklus III, guru mengajarkan siswa untuk menyusun Aksara Jawa menjadi sebuah kalimat sederhana dengan media *powerpoint*. Pada siklus ini siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa mampu mengikuti arahan dari guru, dan siswa mampu bekerjasama dalam berkelompok dengan baik, sehingga pembelajaran pada siklus III berlangsung dengan efektif. Dampak lain yang ditimbulkan adalah rata-rata nilai siswa naik menjadi 88,36. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Aksara Jawa pada siswa dilihat dari persentase siswa yang tuntas dan dari rata-rata nilai hasil belajar Aksara Jawa siswa yang terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Suprpta (2020) yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Inggris siswa pada setiap siklus. Pada tahap awal rata-rata kelas sebesar 66,40 dengan persentase ketuntasan sebesar 31,25, kemudian naik menjadi 71,87 dengan persentase ketuntasan 75%, dan kembali naik pada siklus II menjadi 81,71 dengan persentase ketuntasan sebesar 96,87%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Suparmi (2018) tentang model pembelajaran kooperatif *make a match* sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pendidikan bahasa Jawa. Hasil pra siklus rata-rata nilai kelas 69,03, dengan rata-rata Siklus 1 naik menjadi 78,22 dan rata-rata Siklus 2 naik menjadi 82,53. Persentase siswa yang mencapai KKM pada hasil pra siklus sebesar 46,9% meningkat menjadi 71,9% pada Siklus 1 dan 93,75% pada Siklus 2. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian ini peneliti menambahkan penggunaan multimedia untuk membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.

Pada penelitian ini juga terdapat kendala yang terjadi pada pembelajaran. Kendala-kendala tersebut yaitu: 1) siswa kurang tertib terhadap peraturan yang telah disepakati sehingga menghambat waktu permainan dan menimbulkan kegaduhan di kelas, 2) siswa kehilangan fokus selama pembelajaran yang menyebabkan kurang aktifnya siswa selama sesi tanya jawab bersama guru, 3) guru kurang memberikan bimbingan kepada siswa selama kegiatan diskusi berlangsung, 4) siswa yang enggan mendapatkan pasangan yang berlawanan jenis, 5) siswa tidak mencatat materi yang mencatat materi pelajaran yang telah disampaikan guru.

Kendala yang ditemui peneliti dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia pada penelitian ini adalah: (1) siswa kurang tertib terhadap peraturan yang telah disepakati sehingga menghambat waktu permainan dan menimbulkan kegaduhan di kelas, (2) siswa kehilangan fokus selama pembelajaran yang menyebabkan kurang aktifnya siswa selama sesi tanya jawab bersama guru, (3) guru kurang memberikan bimbingan kepada siswa selama kegiatan diskusi berlangsung. Kendala yang ditemui wajar terjadi dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia. Kendala ini disebabkan salah satunya merupakan kelemahan dari model kooperatif tipe *make a match* yang dikemukakan oleh Huda (2014, hlm. 253) yaitu jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu terbuang dan menurut Wibowo (2015, hlm. 160) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang terus menerus tanpa disertai dengan selingan penggunaan model atau tipe pembelajaran lain, akan menimbulkan kebosanan.

Adapun Solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru mengingatkan dan mengarahkan siswa agar tetap mematuhi peraturan permainan yang telah disepakati bersama agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, dan apabila siswa masih melanggar maka guru dapat memberikan siswa hukuman seperti menyanyikan lagu anak-anak, adapun solusi dari siswa yaitu siswa berusaha untuk lebih mendengarkan penjelasan dari guru serta selalu tertib pada semua peraturan yang telah dibuat (2) guru mengembalikan fokus siswa dengan mengajak siswa melakukan beberapa variasi tepukan seperti tepuk semangat, tepuk salut dan tepuk diam, solusi dari siswa yaitu siswa meminta izin kepada guru untuk mencuci muka agar dapat kembali fokus selama pembelajaran berlangsung (3) guru memberikan bimbingan dengan berkeliling pada masing-masing kelompok dan memastikan semua anggota kelompok ikut terlibat dalam diskusi. Dari beberapa solusi tersebut, terdapat solusi yang sesuai dengan penelitian Ulfah (2014, hlm. 170), yaitu: (1) guru memberikan solusi dan tanggung jawab agar siswa mau bekerjasama dengan sesama teman, (2) guru lebih menguasai siswa dan memberikan pengarahan yang tepat, (3) guru memberikan hukuman yang menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran melalui model kooperatif tipe *make a match* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karanggadung tahun ajaran 2022/2023. Peningkatan dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I hingga siklus III. Persentase observasi guru dan siswa setiap siklusnya meningkat dan sesuai dengan target indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Persentase ketuntasan siswa pada pembelajaran bahasa Jawa siswa materi aksara Jawa juga meningkat tiap siklusnya yaitu siklus I dengan persentase sebesar 72,72%. Pada siklus II naik menjadi 81,81%. Dan pada siklus III naik menjadi 86,36%. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif untuk menunjang

keberhasilan proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran, meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, serta melatih kedisiplinan siswa. Adapun topik yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu topik untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada siswa. Keterampilan membaca dan menulis merupakan standar kompetensi yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa. Sehingga topik tersebut dinilai cocok untuk dijadikan sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K.F. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Arifa, s., dkk. (2019). The effect of Make A Match Learning Model on Students' Science Cognitive Competency of Junior High School Students In Payakumbuh City. *Atrium Pendidikan Biologi*. 20-28.
- Arikunto, S., Suhardjo, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fiddiniya, D.L. dkk. (2022). Application of Make a Match Cooperative Learning Model Associated with Media Card to Increase Science Learning Outcomes. *Maktab: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 1(1), 109-125.
- Hastuti, S., & Neviyarni. (2021). *Teori Belajar Bahasa Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(1). 9.
- 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.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Problematika pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1). 116-152.
- Nurdiansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurfianti, dkk. (2020). *Effect of Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials*. *JUSTEK: Jurnal Sains dan Teknologi*. 3(1). 1-8.
- Pribadi, P., & Prasetyo, A. (2016). *Aplikasi Alat Bantu Menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia untuk Kelas 3 Sekolah Dasar*. *Jurnal IT CIDA*. 2(1). 31-32.
- Putri, E.N.D., & Taufina. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(3). 618.
- Suparmi. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(1). 88-94.
- Suprpta, D.N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*. 4(3).
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. 3(2), 88-91.
- 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.
- Topandra, M. & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(2).