

## Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dita Nofiyanti, Ngatman, Wahyono

Universitas Sebelas Maret  
ditanofiyanti@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

The study aimed to improve the Javanese letter reading skills to fourth grade students of SD Negeri 2 Waluyorejo in academic year of 2023/2024 through *Make A Match* using flashcard. This Classroom Action Research was conducted collaboratively with fourth grade teachers in three cycles. The subjects were teachers and students of fourth grade at SD Negeri 2 Waluyorejo in academic year of 2023/2024. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews and tests. Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The passing grades of student learning outcomes in Javanese letter reading skills were 65,09% in the first cycle, 76,66% in the second cycle, and 87,74% in the third cycle. The *Make A Match* using flashcard improved Javanese letter reading skills for fourth grade students of SD Negeri 2 Waluyorejo in academic year of 2023/2024.

**Keywords:** *Make A Match*, flashcards, Javanese letter reading skills

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo tahun ajaran 2023/2024 melalui penerapan model kooperatif *make a match* dengan media *flashcard*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas IV dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo tahun ajaran 2023/2024. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Persentase nilai rata-rata aspek ketepatan menyuarkan tulisan pada siklus I yaitu 60, siklus II menjadi 73,55, dan siklus III meningkat menjadi 85,2. Nilai rata-rata aspek pelafalan pada siklus I yaitu 66,19, siklus II menjadi 72,99, dan siklus III meningkat menjadi 88,2. Nilai rata-rata aspek kelancaran pada siklus I yaitu 61,09, siklus II menjadi 67,78, dan siklus III meningkat menjadi 86,4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo tahun ajaran 2023/2024.

**Kata kunci:** *make a match*, *flashcard*, keterampilan membaca Aksara Jawa

---



## PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai 718 bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Bahasa daerah menjadi salah satu kekayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia yaitu Bahasa Jawa. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagaimana tertuang di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 pasal 5 ayat 1 yang berbunyi Pembinaan Bahasa, Sastra dan Aksara Jawa dilaksanakan di satuan pendidikan formal pada Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, dan Sekolah Dasar Luar Biasa. 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, hlm. 5).

Berdasarkan hasil kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV pada senin, tanggal 18 September 2023 di SD Negeri 2 Waluyorejo diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar, dan respon siswa dalam belajar masih belum baik. Guru dalam memberikan pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa, menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan media buku LKS. Guru bersifat dinamis dalam memberikan materi pembelajaran, namun siswa masih kurang memperhatikan dan sulit menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Perlu adanya peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas IV. Peneliti juga melakukan analisis data hasil belajar Bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada Assesment Sumatif Akhir Semester II Tahun Ajaran 2022/2023. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa 67,4% siswa belum mencapai KKTP yaitu 70. Terdapat 11 dari 29 siswa kelas IV yang memiliki nilai di bawah KKTP.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe *make a match* (mencari pasangan). Menurut pendapat Aliputri (2018, hlm. 70) model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengharapkan peserta didik bersikap dinamis dalam belajar, kemampuan yang dimiliki peserta didik akan terlihat dalam pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Model pembelajaran *make a match* tentunya sangat bermanfaat guna pembelajaran di dalam kelas lebih bervariasi sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa, selain menggunakan model juga digunakan media. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menyajikan informasi secara menarik dan sistematis, memudahkan pemahaman informasi, serta memudahkan menyajikan data secara terstruktur. Media yang bisa digunakan yaitu media *flashcard*. Menurut Wahyuni (2020, hlm. 10), Media *flashcard* adalah media berupa kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakangnya terdapat gambaran informasi pada kartu tersebut. Kelebihan dari media *flashcard* adalah dapat membantu kemampuan otak kanan dengan mengingat gambar dan kata - kata sebagai komponennya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas ini dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* dengan rumusan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?, (2) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* mampu meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?, dan (3) Apa kendala dan solusi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, (2) meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan 5 kali pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo dengan jumlah siswa 30 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data menurut Arikunto (2013, hlm. 172) yaitu subjek pemerolehan data seperti orang, tempat, maupun simbol. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa, guru, dan dokumen. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena mempunyai tujuan utama untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan tes lisan keterampilan membaca Aksara Jawa dengan indikator yaitu: (1) ketepatan menyuarakan tulisan, (2) pelafalan, dan (3) kelancaran. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Aspek yang diukur pada indikator kinerja penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* dan keterampilan membaca Aksara Jawa (KKTP=70) dengan persentase indikator pencapaian yang ditargetkan sebesar 85%. Prosedur dalam penelitian ini melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* yang digunakan (1) menentukan materi, (2) membagikan kartu, (3) mengambil kartu dan mencari jawaban, (4) menemukan pasangan kartu, (5) membacakan isi kartu, (6) mengklarifikasi dan menyimpulkan, dan (7) evaluasi. Penggunaan langkah tersebut merupakan modifikasi dari beberapa penelitian yang dikemukakan oleh Atika dan Taufina (2020, hlm. 612), Dhara (2020, hlm. 614-615). Perbandingan hasil observasi

penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* terhadap guru dan siswa siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Flashcard terhadap Guru dan Siswa

Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)
Menentukan materi	77,77	70,83	83,33	83,33	97,22	88,8	86,11	80,98
Membagikan kartu	62,5	68,75	75	75	91,66	87,5	76,38	77,08
Mengambil dan mencari jawaban	72,91	64,58	78,12	78,12	87,5	87,5	79,51	76,73
Menemukan pasangan kartu	81,25	64,58	81,25	80,21	89,58	87,5	84,02	77,43
Membacakan isi kartu	63,88	69,44	83,33	82,29	91,66	88,8	79,62	80,17
Mengklarifikasi dan menyimpulkan	86,45	63,54	78,12	78,12	89,58	85,4	84,71	75,68
Evaluasi	81,92	69,44	79,16	77,77	88,88	88,8	83,32	78,67
Rata-rata	72,24	67,35	80,4	79,45	90,97	87,75	81,75	78,18

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi terhadap guru pada siklus I memiliki rata-rata sebesar 72,24%, meningkat 8,16% pada siklus II menjadi 80,4%, dan meningkat 10,57% pada siklus III menjadi 90,97%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I memperoleh persentase dengan rata-rata 67,35% meningkat 12,1% pada siklus II menjadi 79,45%, dan meningkat 8,3% pada siklus III menjadi 87,75%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh observer maka diketahui bahwa terjadi peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa menggunakan model *make a match* dengan media *flashcard* terhadap guru dan siswa pada setiap siklus. Peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nurrokhmah (2020, hlm. 154) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* meningkatkan keterampilan Aksara Jawa pada siswa kelas IV yaitu sebesar 85,41%. Aliputri (2018, hlm. 75) juga melakukan penelitian yang sama dengan hasil model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori yang tinggi, yang pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya 51% meningkat menjadi 94%.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Rerata Aspek Penilaian Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa pada Siklus I, II, dan III

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Ketepatan menyuarakan tulisan	60	73,55	85,2
Pelafalan	66,19	72,99	88,2
Kelancaran	61,09	67,78	86,4
Persentase rata-rata (%)	62,43	71,44	86,6
Kategori	Sedang	Baik	Sangat Baik

Tingkat keterampilan membaca siswa merupakan hasil evaluasi melalui tes lisan yang dilaksanakan pada setiap pertemuan dari siklus I, II, dan III. Hasil keterampilan membaca dianalisis sehingga diperoleh data yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan melalui nilai rata-rata aspek ketepatan menyuarakan tulisan pada siklus I yaitu 60, siklus II menjadi 73,55, dan siklus III meningkat menjadi 85,2. Nilai rata-rata aspek pelafalan pada siklus I yaitu 66,19, siklus II menjadi 72,99, dan siklus III meningkat menjadi 88,2. Nilai rata-rata aspek kelancaran pada siklus I yaitu 61,09, siklus II menjadi 67,78, dan siklus III meningkat menjadi 86,4. Sehingga telah mencapai indikator kinerja penelitian yang ditargetkan yaitu sebesar 85%.

Peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Febriay dan Sudana (2020, hlm. 157) yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa. Nurrokhmah (2020, hlm. 154) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* meningkatkan keterampilan Aksara Jawa pada siswa kelas IV yaitu sebesar 85,41%. Aliputri (2018, hlm. 75) juga melakukan penelitian yang sama dengan hasil model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori yang tinggi, yang pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya 51% meningkat menjadi 94%.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* memiliki beberapa kendala seperti penelitian yang dilakukan Nurfiati dkk. (2020, hlm. 8) yaitu (1) terdapat siswa yang kurang memahami langkah-langkah model pembelajaran *make a match* karena jika tidak dipersiapkan dengan baik akan membuang banyak waktu, (2) beberapa siswa masih terlihat kurang aktif dalam pencarian pasangan karena guru kurang mengarahkan siswa, (3) sebagian siswa yang malu ketika menemukan pasangan dengan lawan jenisnya. Kendala yang dialami bisa disebabkan oleh kelemahan model pembelajaran *make a match* seperti yang disampaikan oleh Topandra & Hamimah (2020, hlm. 1262) yaitu (1) jika model tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, (2) banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya, (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan, (4) menggunakan model ini secara terus menerus siswa akan mengalami kebosanan.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* yang dilaksanakan dalam tiga siklus juga mengalami beberapa kendala yang dihadapi yaitu: (1) guru merasa kesulitan dalam pelaksanaan langkah model *make a match* karena baru pertama kali melaksanakan model tersebut, (2) siswa kurang kondusif dan kurang memperhatikan instruksi dari guru, (3) guru kurang menyeluruh dalam membimbing siswa menemukan pasangan kartunya, (4) manajemen waktu yang kurang dalam pencarian pasangan, (5) guru dalam membagikan kartu masih belum terkoordinasi dengan baik karena siswa *excited* untuk mendapatkan kartu *flashcard*, (6) terdapat siswa yang tidak mau berpasangan dengan teman lawan jenisnya.

Solusi dari kendala yang ada yaitu: (1) guru mempelajari dan berdiskusi kembali terkait penerapan langkah model *make a match* dengan media *flashcard*, (2) guru lebih menekankan agar siswa kondusif, yaitu dapat dijelaskan saat penyampaian alur permainan dan memberikan peraturan yang harus dipatuhi oleh siswa, (3) guru sebaiknya menyeluruh dalam membimbing siswa menemukan pasangan kartunya sehingga semua siswa bisa melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru, (4) mengondisikan kelas agar waktu terlaksana dengan baik dan tertib, (5) mengkoordinasi siswa untuk tertib dalam mendapatkan kartu *flashcard* sesuai dengan pembagian antara kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban (6)

arahkan siswa untuk bisa berinteraksi dengan semua teman satu kelasnya tanpa membedakan jenis kelamin. Solusi yang dapat dilakukan juga diungkapkan oleh (Sitompul & Maulina, 2021, hlm. 447) yaitu (1) Guru disarankan perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan agar tidak terjadi kelebihan maupun kekurangan waktu. (2) Guru disarankan melakukan persiapan secara matang dan baik. (3) Guru disarankan mampu menguasai kelas agar tidak menimbulkan suasana kelas yang gaduh.

### SIMPULAN

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* dilaksanakan selama tiga siklus dengan lima pertemuan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) setiap pertemuan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *make a match* dan media *flashcard* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan diterapkan melalui tujuh langkah yaitu: (a) menentukan materi, (b) membagikan kartu, (c) mengambil kartu dan mencari jawaban, (d) menemukan pasangan kartu, (e) membacakan isi kartu, (f) mengklarifikasi dan menyimpulkan, dan (g) evaluasi; (2) penerapan model *make a match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya persentase ketuntasan siswa, nilai rata-rata siswa, dan nilai rata-rata aspek keterampilan membaca Aksara Jawa. (3) Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo tahun ajaran 2023/2024 mengalami beberapa kendala dalam pelaksanaannya sehingga diperlukan adanya solusi sebagai bahan evaluasi supaya pelaksanaan pembelajaran ke depan bisa lebih baik lagi.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa. Melalui penerapan model tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan keterampilan siswa, serta menjadikan siswa lebih aktif membangun pengetahuannya melalui kegiatan berpasangan dengan mencocokkan kartu *flashcard*. Oleh karena itu, penelitian ini direkomendasikan kepada guru dengan menyosialisasikan model *make a match* dengan media *flashcard* melalui kelompok kegiatan profesional guru sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan membaca Aksara Jawa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aba, L. (2019). *Flashcards as A Media in Teaching English Vocabulary*. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)*, 4(2), 170-179.
- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Aliputri, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 10(2), 70-77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ardiyani, D. W. (2013). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa melalui Model *Quantum Learning* dengan Media Kartu Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.

- Arimas, K., & Anafiah, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Padokan Bantul. Skripsi UST, Yogyakarta.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>
- Atika Putri Dhara, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Faslia, F. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Make A Match di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2071–2078. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Istianah, R., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 437–450. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2946>
- 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. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/5705/2785>
- Nurfiati, N., Mandailina, V., Mahsup, M., Syaharuddin, S., & Abdillah, A. (2020). Effect of Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509>
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v1i1.1008>