

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media
Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa
Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas III SDN Sukun 2 Malang**

¹Yuan Fitriana, ²Udik Yudiono, ³Eko Permadi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
SDN Sukun 2 Malang, Indonesia

ppg.yuanfitriana01128@program.belajar.id, u_yudiono@unikama.ac.id, ekopermadi19@gmail.com

Abstract: *The low learning outcomes of Javanese language subjects for grade III at SDN Sukun 2 Malang are the background to this research. This study aims to explain how the cooperative learning model of the make-a-match type and flashcard media can improve the learning achievement of grade III students of SDN Sukun 2 Malang. This classroom action research or known as PTK consists of two cycles. The subjects of this study were 28 grade III students of SDN Sukun 2 Malang. The results of the study that have been reviewed show an increase in each cycle. The pre-cycle score is 55 with a completion percentage of 29%, cycle I the average class score is 67 with a completion percentage of 54%, in cycle II the average class score is 80 with a completion percentage of 86%. Thus, there is an increase in the learning outcomes of students in the Javanese language subject of polite language material using the make a match type cooperative learning model assisted by flashcard media for grade III SDN Sukun 2 Malang.*

Key Words: *Make a match type cooperative learning model; Flashcard Media; Learning outcomes.*

Abstrak: Rendahnya hasil belajar mata pelajaran bahasa Jawa kelas III di SDN Sukun 2 Malang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *make-a-match* dan media *flashcard* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SDN Sukun 2 Malang. Penelitian tindakan kelas atau yang dikenal dengan PTK ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sukun 2 Malang yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian yang telah dikaji menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Nilai prasiklus 55 dengan persentase ketuntasan 29%, siklus I nilai rata-rata kelas 67 dengan persentase ketuntasan 54%, pada siklus II nilai rata-rata kelas 80 dengan persentase ketuntasan 86%. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* kelas III SDN Sukun 2 Malang.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*; Media *Flashcard*; Hasil Belajar.

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi setiap orang untuk berkomunikasi dengan orang lain atau dengan lingkungannya. Bahasa Jawa masih menjadi pusat perhatian hingga saat ini, karena bahasa Jawa masih digunakan atau digunakan oleh sekolah dasar untuk digunakan sebagai pengantar selama proses belajar mengajar berlangsung. (Maruti, 2016). Akan tetapi, penggunaan bahasa telah berubah, khususnya bahasa Jawa. Bahasa Jawa semakin jarang digunakan sebagai bahasa daerah, sehingga bahasa

Jawa kurang dikenal oleh orang-orang yang lebih sering berbicara bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan bahasa Jawa, khususnya bahasa krama, sulit dipelajari. Selain itu, guru-guru masih hanya mengajarkan dasar-dasar pengajaran bahasa Jawa di sekolah. Minimnya pendidikan tentang budaya Jawa sejak sekolah dasar hingga dewasa turut menyebabkan kurangnya perilaku sosial yang baik dari generasi ke generasi khususnya golongan muda terhadap golongan tua.

Penggunaan bahasa Jawa sangat penting bagi setiap masyarakat, khususnya di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan sehari-hari. Masyarakat Jawa diharapkan dapat berbicara bahasa Jawa dengan baik dan benar, sesuai dengan tingkatan, hak dan kewajiban, martabat, dan usia. Penggunaan bahasa Jawa yang baik dan benar disebut unggah-ungguh. Menurut (Purwadi, 2020), menegaskan bahwa istilah unggah-ungguh lebih luas daripada unggah-ungguhing basa. Unggah-ungguh berarti tata sopan santun, sedangkan unggah-ungguhing basa berarti tataran ngoko, krama. Ada tiga bahasa dalam unggah-ungguhin basa, yaitu bahasa Ngoko, bahasa Madya, dan bahasa Krama. Sedangkan menurut (Khubni Maghfirotn & Muhammad Robik, 2021), mengemukakan bahwa salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam muatan lokal atau yang dikenal dengan mulok adalah bahasa Jawa. Karena tujuan utama pembelajaran bahasa Jawa adalah untuk mengajarkan berbagai budaya dan tata krama berbahasa Jawa kepada siswa, maka sangat penting untuk mengajarkan dan menerapkan bahasa Jawa kepada siswa. Krama tinggi, madya, dan ngoko merupakan tiga bahasa yang termasuk dalam rumpun bahasa Jawa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada saat pelaksanaan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), ditemukan fakta bahwa peserta didik kelas III SDN 2 Sukun Kota Malang belum menguasai kosakata unggah-ungguh bahasa Jawa karena menganggap kosakata tersebut sulit diingat, pembelajaran bahasa Jawa di kelas cenderung membosankan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh. Selain itu, minimnya penggunaan bahasa Jawa khususnya bahasa krama di lingkungan keluarga turut menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata baku. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Pembelajaran bahasa Jawa untuk peserta didik sangat penting dilakukan dengan tujuan agar mereka merasa senang dan tertarik menggunakan bahasa Jawa. Ini merupakan bagian dari rencana untuk mengajarkan anak-anak agar mencintai budaya mereka sendiri, khususnya budaya Jawa. Agar siswa dapat melihat nilai dalam budaya Jawa, pembelajaran dapat dimulai dengan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap bahasa tersebut. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa anak-anak terlibat dan antusias terhadap materi yang mereka pelajari. Menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk mencapai hal ini.

Peserta didik sekolah dasar kelas III yang umumnya berusia 9 tahun, berada pada tahap operasional kongkrit. Berpikir operasional konkret merupakan cara berpikir siswa sekolah dasar, menurut teori kognitif Piaget (Desmita, 2015). Menurut Piaget, istilah "operasional konkret" mengacu pada suatu kondisi di mana anak-anak sudah mampu berpikir secara logis tentang sesuatu yang konkret atau nyata. Oleh karena itu, pada tahap ini pemanfaatan media

pembelajaran dapat menjadi hal yang berhasil dan produktif dalam mengkonkretkan materi pembelajaran yang unik.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu pilihan yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa dengan mengatasi hambatan belajar dan menciptakan pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan pendapat (Amaliyah et al., 2019) yang menyatakan bahwa guru hendaknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Handayani, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*.

Menurut (Lubis, 2019), mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah teknik pembelajaran dengan berbagai siswa sebagai individu dari kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda-beda. Salah satu jenis pendekatan pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *make-a-match*. Lorna Curran mengembangkan metode ini. Metode ini memiliki keuntungan karena memungkinkan siswa menemukan pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau subjek dalam lingkungan yang menyenangkan (Sumarni, 2021). Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif *make-a-match*, pembelajaran ini dibantu dengan media *flashcard* yang telah dirancang semenarik mungkin. *Flashcard* ini akan membantu siswa mengingat kosakata dalam bahasa yang santun, meningkatkan antusiasme mereka, dan membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, yang keduanya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hadiyanti, 2021) yang mengemukakan bahwa penggunaan kartu dalam aktivitas belajar dapat disenangi oleh siswa.

Peserta didik akan lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan bermain karena tidak hanya mendengarkan materi yang diajarkan saja, penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan memastikan bahan ajar yang digunakan lebih jelas maknanya. (Ulfah, 2022). Dalam penelitian ini, media *flashcard* berupa kartu kata bergambar yang didesain menarik dengan kosakata ngoko, krama lugu, dan krama alus. Hal ini dilakukan agar peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Menurut (Hoerudin, 2023), mengemukakan bahwa penggunaan *flashcard* yang memberikan instruksi kepada guru dan siswa untuk belajar dan bermain merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat tepat bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar. *Flashcard* sendiri media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata dalam pembelajaran.

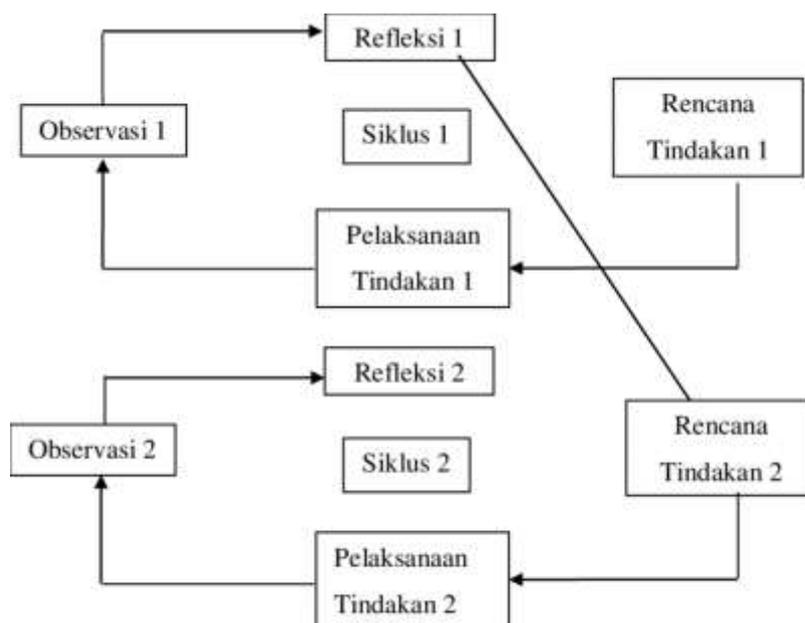
Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan (Situmorang et al., 2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memaksimalkan hasil belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar biologi, dengan capaian KKM sebesar 88,24 persen pada siklus 2 (Noviyanto et al., 2021). Penelitian lainnya yakni oleh (Rachman & Setiyawati,

2023), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas dan diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya, maka dalam hal ini peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas III SDN Sukun 2 Malang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas III SDN Sukun 2 Malang. Menurut (Sugiyono, 2018), yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sengaja disajikan dan dilakukan secara serentak di dalam kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Sukun 2 Malang. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 28 orang, yaitu 17 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2024–2025.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, tujuannya untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar di setiap siklus setelah penerapan tindakan. Jika pada siklus pertama ditemukan adanya kemajuan, maka siklus kedua akan difokuskan pada memperbaiki dan menyempurnakan aspek-aspek yang masih kurang di siklus pertama. Pelaksanaan penelitian tindakan ini mencakup empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi seperti pada gambar 1 (Indrawati & Rahmah, 2020).

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan menggunakan observasi, catatan, dan tes dari setiap siklus. Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap

fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hanafiah, 2021). Berdasarkan observasi awal di lapangan, terlihat bahwa siswa mata pelajaran bahasa Jawa kelas III memiliki hasil belajar yang kurang baik. Pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas III, model pembelajaran kooperatif tipe *make-a-match* yang didukung *flashcard* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Ulfah & Arifudin, 2019). Pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai keadaan lembaga (objek penelitian) yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa kelas III SDN Sukun 2 Malang.

Tes yang digunakan berbentuk tes objektif dengan jenis soal pilihan ganda. Terdapat 10 soal pilihan ganda yang diujikan dua kali kepada peserta didik pada setiap siklus. Tes pertama diberikan sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*), sedangkan tes kedua diberikan setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang bersifat deskriptif, umumnya dalam bentuk kalimat. Sedangkan data kuantitatif adalah data berbentuk bilangan atau angka yang bisa dihitung. Data yang diperoleh, diolah dan dirangkum dalam bentuk persentase (%) taraf keberhasilan. Adapun persentase (%) taraf keberhasilan diperoleh dari rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Standar keberhasilan dalam penelitian adalah apabila 76% dari jumlah peserta didik mendapat nilai ≥ 70 , maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Adapun tingkat keberhasilan yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (dalam (Ryansari, 2023) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Taraf Keberhasilan Hasil Belajar

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
76% - 100%	Baik (B)
60% - 75%	Cukup (C)
0% - 59%	Kurang (K)

Sumber: (Ryansari, 2023)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukun 2 Malang pada mata pelajaran bahasa Jawa materi tutur santun. Rata-rata nilai siswa pada pre-test adalah 55 dengan tingkat ketuntasan 29%. Pada siklus 1, setelah tindakan pembelajaran dilakukan, diberikan tes akhir (*posttest*) untuk menilai peningkatan hasil belajar. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan nilai menjadi 67 dengan tingkat ketuntasan 54%. Meskipun terjadi peningkatan, namun hasil yang diharapkan belum memenuhi target. Sedangkan pada siklus 2, hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan peningkatan nilai normal

menjadi 80 dengan tingkat ketuntasan 86%. Sebagian besar siswa pada siklus ini telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 2. Data Ketuntasan Tes Hasil Belajar

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
76% - 100%	Baik (B)
60% - 75%	Cukup (C)
0% - 59%	Kurang (K)

Berdasarkan hasil belajar peserta didik siklus 1, dapat diketahui melalui tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pada siklus 1 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 sebanyak 15 peserta didik dan peserta didik yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 13 peserta didik. Data tes prasiklus dan tes akhir siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Ketuntasan Tes Hasil Belajar Prasiklus

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	8	29%
0-69	Tidak Tuntas	20	71%
	Jumlah	28	100%

Tabel 4. Data Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	15	54%
0-69	Tidak Tuntas	13	46%
	Jumlah	28	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas III SDN Sukun 2 Malang, 13 siswa tidak tuntas hasil belajarnya dan 15 siswa tuntas pada mata pelajaran bahasa Jawa. Hal ini dapat disimpulkan dari hasil tes hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* belum tercapai pada siklus I karena jumlah siswa yang tuntas hasil belajarnya kurang dari 76% atau sebesar 54%.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada siklus I belum berjalan dengan baik. Terlihat bahwa siswa belum mempelajari materi yang diajarkan atau belum menguasai model yang digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh adanya beberapa siswa yang masih bercanda dengan temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, Karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* dengan hasil *pretest*, maka peningkatan hasil belajar belum memenuhi kriteria tinggi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rokhanah et al., 2021), yang menunjukkan bahwa hasil tindakan pada Siklus I belum optimal. Guru menghadapi kendala seperti belum semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar pada siklus II, peneliti perlu menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* dengan intensitas yang lebih tinggi.

Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus yang kedua dan mendapatkan nilai hasil belajar siklus II sebesar 86%. Tahapan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan dan

diakhir pertemuan kedua pemberian tes evaluasi hasil belajar peserta didik. Sebanyak 24 siswa memperoleh nilai di atas KKM pada tes evaluasi siklus II, sedangkan empat siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM. Berikut ini adalah tabel hasil tes akhir siklus II:

Tabel 5. Data Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siklus 2

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	24	86%
0-69	Tidak Tuntas	4	14%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang didukung media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus 2 dinilai berhasil karena persentase ketuntasan belajarnya sebesar 86%. Artinya, lebih dari 76% dari jumlah peserta didik mendapat nilai ≥ 70 . Dengan demikian, taraf keberhasilan dengan kualifikasi Baik (B). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Huda, 2018), bahwa bahwa salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa adalah *make a match*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. Siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II, peneliti hendaknya merencanakan perangkat pembelajaran yang akan menunjang dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dibantu dengan media *flashcard* dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa pada materi bahasa santun, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada uji coba terakhir. Siswa juga tampak terlibat dan antusias selama pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dan mereka merasa penggunaan *flashcard* untuk membantu mengingat kosakata unggah-ungguh basa lebih mudah bagi mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make-a-match* berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ryansari, 2023) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa". Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dengan kategori baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa kelas III SDN Sukun 2 Malang. Simpulan ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Perolehan nilai pada prasiklus dengan presentase ketuntasan 29% untuk rata-rata kelas sebesar 55, meningkat pada siklus I dengan

nilai rata-rata kelas 67 dengan presentase ketuntasan 54%, dan pada siklus II dengan presentase ketuntasan 86% untuk rata-rata kelas dengan nilai 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flashcard kelas III SDN Sukun 2 Malang.

Daftar Rujukan

- Amaliyah, S. N., Rusijono, R., & Subroto, W. T. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Subtema Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1100–1115.
- Desmita, D. (2015). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4356–4362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336>
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Handayani, S. (2019). *Buku model pembelajaran speaking tipe stad yang interaktif fun game berbasis karakter*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(2), 235–245.
- Huda, M. (2018). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Indrawati, T., & Rahmah, N. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Tari Ayam. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–29. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6539>
- Khubni Maghfirotn, & Muhammad Robik. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V melalui Pembiasaan Berbahasa. *Ibtida'*, 2(01), 59–66. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i01.172>
- Lubis, E. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas V Sdn 163094 Kota Tebing Tinggi*. 9(2), 165–175.
- Maruti, E. S. (2016). *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. CV. AE Media Grafika.
- Noviyanto, T. S. H., Susanti, B. H., & Khairunnisa, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 572–581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1855>
- Purwadi, P. (2020). Etika Komunikasi dalam Budaya Jawa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(3), 239–249.
- Rachman, E. F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 489–496. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.287>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/860>

- Ryansari, M. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa*. Universitas Negeri Makasar.
- Situmorang, M. V., Purba, N., & Gultom, B. T. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match (MAM) dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Sistem Ekskresi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4041–4048. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1286>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.45>