

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN KARTU AKSARA KREATIF

Wahyu Nur Annisa Fitriani¹

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
e-mail: 202333122@std.umk.ac.id

Ridwan Fadhlullah²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
e-mail: 202333133@std.umk.ac.id

Annastasya Wahyu Aprilia³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
e-mail: 202333143@std.umk.ac.id

Mia Aliya Rosyada⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
e-mail: 202333144@std.umk.ac.id

Much. Arsyad Fardani⁵

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
e-mail: arsyad.fardani@umk.ac.id

Abstrak

Kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SD 5 Karangbener masih rendah, dengan ketuntasan awal hanya 26,31% karena siswa kesulitan membedakan bentuk aksara serta menentukan letak sandangan dan pasangan, sementara pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa media visual yang memadai. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa melalui penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu aksara kreatif, menggunakan rancangan PTK model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus terhadap 19 siswa, dengan data dikumpulkan melalui tes tulis, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif komparatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan konsisten, dengan nilai rata-rata naik dari 58,68 menjadi 78,94 dan ketuntasan klasikal meningkat dari 26,31% menjadi 84,21%, melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Temuan ini menyimpulkan bahwa perpaduan model

Make a Match dan media kartu aksara kreatif efektif meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa serta dapat dijadikan alternatif pembelajaran muatan lokal dalam melestarikan budaya Jawa di sekolah dasar.

Kata Kunci: aksara Jawa, model *Make a Match*, media kartu aksara kreatif, kemampuan menulis, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

The Javanese script writing ability of fourth-grade students at SD 5 Karangbener remains low, with an initial completion rate of only 26.31% due to students' difficulty distinguishing script shapes and determining the position of the substituents and pairs. Learning is still dominated by lecture methods without adequate visual media. This study aims to improve Javanese script writing ability through the implementation of the Make-a-Match cooperative model, supported by creative script cards, using the Kemmis and McTaggart CAR design in two cycles with 19 students. Data were collected through written tests, interviews, and documentation, then analyzed descriptively, comparatively, and qualitatively. The results showed consistent improvement, with the average score increasing from 58.68 to 78.94 and classical completion increasing from 26.31% to 84.21%, exceeding the 75% success indicator. These findings conclude that the combination of the Make a Match model and creative script cards effectively improves Javanese script writing skills and can be used as an alternative local content learning method to preserve Javanese culture in elementary schools.

Keywords: *Javanese script, Make a Match model, creative script cards, writing skills, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkarakter sekaligus mampu melestarikan budaya bangsa. Salah satu upaya pelestarian budaya di sekolah dasar dilakukan melalui pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa. Pembelajaran aksara Jawa tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga menanamkan nilai budaya, etika, serta identitas lokal kepada peserta didik Erika & Azizah (2024). Dalam Kurikulum Merdeka, siswa kelas IV diharapkan mampu menulis aksara *nglegena* beserta

sandangan dan pasangan secara tepat, sehingga diperlukan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik materi.

Kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai pada pembelajaran di kelas IV SD 5 Karangbener. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 26,31% siswa yang mampu menulis aksara Jawa dengan benar. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan membedakan bentuk aksara, sandangan, dan pasangan karena karakter visual aksara Jawa yang kompleks. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa didukung media yang mampu memfasilitasi latihan secara aktif sehingga motivasi dan keterlibatan siswa relatif rendah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pramesta et al. (2022) dan Puspaningrum (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik visual aksara.

Berbagai penelitian telah mengembangkan media maupun model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan aksara Jawa. Penggunaan *flashcard*, kartu aksara Jawa, maupun model *Make a Match* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan membaca atau menulis aksara Jawa (Nofiyanti et al., 2024; Salsabila et al., 2024; Zain & Wiranti, 2026). Namun, penelitian tersebut umumnya hanya berfokus pada pengujian efektivitas model atau media terhadap hasil belajar. Belum banyak penelitian yang menjelaskan bagaimana perpaduan aktivitas kooperatif dan media visual dapat memfasilitasi proses kognitif siswa dalam membangun kemampuan menulis aksara Jawa. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan mengenai mekanisme pembelajaran yang mampu mengintegrasikan interaksi antarsiswa dengan penguatan representasi visual selama proses pembelajaran.

Penelitian ini memanfaatkan Teori *Dual Coding* dari Clark & Paivo (1991) sebagai dasar bahwa informasi yang disajikan melalui representasi visual dan verbal akan lebih mudah diproses serta disimpan dalam memori jangka panjang. Selain itu, teori pembelajaran kooperatif Slavin (2020) menjelaskan bahwa interaksi antarsiswa dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan konstruksi pengetahuan melalui kerja sama. Berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran yang mengombinasikan media visual dengan aktivitas kooperatif pembelajaran mampu membantu siswa mengenali bentuk aksara, memahami hubungan antarkomponen aksara, serta mengaplikasikannya dalam kegiatan menulis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dipadukan dengan media kartu aksara kreatif. Kebaruan

penelitian tidak hanya terletak pada kombinasi model dan media, tetapi pada desain pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas mencocokkan kartu diskusi kelompok, dan latihan menulis sebagai satu rangkaian pembelajaran yang didasarkan pada prinsip *Dual Coding* dan *Cooperative Learning*. Integrasi tersebut diharapkan mampu memperkuat representasi visual aksara sekaligus meningkatkan interaksi belajar sehingga keterampilan menulis aksara Jawa berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SD 5 Karangbener melalui penerapan model *Make a Match* berbantuan media kartu aksara kreatif,

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadaptasi model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat langkah pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Machali, 2022). Pendekatan ini dipandang sesuai karena permasalahan yang diteliti bersumber langsung dari kondisi nyata pembelajaran di kelas, sehingga tindakan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya (Arikunto et al., 2021). Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas IV SD 5 Karangbener, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, tahun ajaran 2025/2026, dengan subjek 19 murid yang terdiri atas 13 laki-laki dan 6 perempuan. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit, diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan awal murid. Pada setiap pertemuan, tindakan dilaksanakan mengikuti sintaks model *Make a Match* berbantuan kartu aksara kreatif, yang secara rinci diuraikan pada bagian prosedur tindakan berikut, sementara alur perencanaan–pelaksanaan–pengamatan–refleksi tiap siklus dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1 Alur Tindakan Penelitian Tindakan Kelas per Siklus

Siklus	Tahap	Kegiatan
Siklus I	Perencanaan	Menyusun modul ajar materi sandangan (swara dan panyigenging wanda) untuk pertemuan 1 dan materi pasangan aksara Jawa untuk pertemuan 2; menyiapkan set kartu aksara kreatif sesuai materi; menyusun instrumen post-test siklus I (10 soal).
	Pelaksanaan Tindakan	Menerapkan model <i>Make a Match</i> berbantuan kartu aksara kreatif dalam dua kali pertemuan (2 x 35 menit) sesuai sintaks yang diuraikan pada bagian prosedur tindakan.

	Pengamatan	Observer mengamati keterlibatan dan proses mencocokkan kartu murid menggunakan lembar observasi terstruktur; post-test dilaksanakan pada akhir pertemuan kedua.
	Refleksi	Ketuntasan klasikal baru mencapai 63,15% (rata-rata 75,78), belum memenuhi indikator keberhasilan 75%, sehingga dirumuskan perbaikan berupa revisi modul ajar, penambahan poster bantu aksara Jawa, dan penataan ulang komposisi kelompok untuk Siklus II.
Siklus II	Perencanaan	Merevisi modul ajar dengan materi kata majemuk yang menggabungkan sandangan dan pasangan; menyiapkan poster bantu aksara Jawa untuk ditempel permanen di kelas; menata ulang komposisi kelompok agar proses scaffolding antarmurid lebih terstruktur.
	Pelaksanaan Tindakan	Melaksanakan dua kali pertemuan dengan materi sandangan wyanjana (pertemuan 1) dan pasangan aksara dalam kata majemuk (pertemuan 2), didukung poster bantu di dinding kelas.
	Pengamatan	Observer mengamati proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang sama; post-test siklus II (10 soal) dilaksanakan pada akhir pertemuan kedua.
	Refleksi	Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 84,21% (rata-rata 78,94), melampaui indikator keberhasilan 75%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Penerapan model *Make a Match* pada setiap pertemuan dilaksanakan melalui enam tahap. Pertama, tahap persiapan, guru menyiapkan dan mengocok kartu aksara dasar serta kartu aksara bersandangan/berpasangan secara terpisah sesuai materi pertemuan tersebut. Kedua, tahap penyajian materi, guru menjelaskan bentuk aksara serta jenis sandangan atau pasangan yang menjadi fokus pertemuan, dengan merujuk pada poster bantu aksara Jawa pada Siklus II. Ketiga, tahap pembagian dan pencarian pasangan kartu, setiap murid memperoleh satu kartu aksara dasar atau kartu bersandangan/berpasangan, kemudian diberi waktu dua menit untuk berkeliling kelas mencari pasangan kartu yang tepat. Keempat, tahap presentasi pasangan, murid yang menemukan pasangan menunjukkan kartunya kepada guru sekaligus menjelaskan alasan pasangan tersebut. Kelima, tahap konfirmasi dan penguatan, guru mengonfirmasi ketepatan pasangan serta memberikan penguatan konsep bagi murid yang belum tepat. Keenam, tahap pengulangan babak, kartu dikumpulkan kembali dan babak diulang dengan kombinasi kartu yang berbeda sebagai bentuk penguatan pemahaman. Uraian bentuk fisik, isi, dan spesifikasi kartu aksara kreatif yang digunakan pada setiap tahap tersebut disajikan pada bagian Media Pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non-tes secara terpadu pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II (Jailani, 2023). Teknik tes berupa tes tulis digunakan untuk mengukur kemampuan menulis sandangan dan pasangan aksara Jawa, terdiri atas pra-siklus (5 soal), *post-test* siklus I (10 soal), dan *post-test* siklus II (10 soal), yang dinilai menggunakan rubrik penilaian sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Teknik non-tes meliputi wawancara dengan guru kelas pada tahap studi pendahuluan serta dokumentasi kegiatan pembelajaran, karena teknik non-tes diperlukan untuk memperoleh gambaran proses belajar yang tidak dapat diungkapkan hanya melalui tes tertulis saja (Musfirah & Rasyid, 2025).

Tabel 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Aksara Jawa

Aspek Penilaian	Kriteria Umum	Bobot
Ketepatan bentuk aksara dasar	Kesesuaian bentuk aksara nglegena yang ditulis murid dengan bentuk baku.	25%
Ketepatan jenis dan letak sandangan	Ketepatan pemilihan jenis sandangan serta posisi penulisannya terhadap aksara dasar.	25%
Ketepatan jenis dan letak pasangan	Ketepatan pemilihan aksara pasangan serta posisi penulisannya dalam kata majemuk.	25%
Konsistensi dan keterbacaan tulisan	Kerapian, konsistensi ukuran aksara, dan keterbacaan hasil tulisan secara keseluruhan.	25%

Instrumen tes diuji validitas isinya oleh satu orang validator ahli, yaitu Ibu Desi Kurniawati, S.Pd. selaku guru kelas IV dengan kualifikasi Pendidikan dan pengalaman mengajar, menggunakan lembar validasi yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan indikator, ketepatan tingkat kesulitan soal, dan kejelasan bahasa soal. Hasil validasi menunjukkan instrumen berada pada kategori sangat layak, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Validator memberikan sejumlah catatan perbaikan, terutama penyederhanaan soal dan penambahan contoh pada petunjuk pengerjaan, yang kemudian ditindaklanjuti melalui revisi sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data. Lembar observasi diuji reliabilitasnya melalui kesepakatan antarpengamat (peneliti dan observer pendamping) yang dihitung menggunakan rumus persentase kesepakatan, yaitu jumlah aspek pengamatan yang dinilai sama oleh kedua pengamat dibagi jumlah seluruh aspek pengamatan, dikalikan 100%. Lembar observasi dinyatakan reliabel apabila persentase kesepakatan mencapai 87,5%, melebihi ambang batas minimal $\geq 75\%$ yang dipersyaratkan. Instrumen tes tidak diujicobakan secara empiris pada kelompok murid di luar subjek penelitian, sebagaimana telah dikemukakan pada bagian Keterbatasan Penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan secara terpadu. Data kuantitatif yang berupa skor tes dianalisis secara deskriptif komparatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap tahap; murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKTP. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% murid memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKTP (Arikunto et al., 2021). Apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus II, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

Media Kartu Aksara Kreatif

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu aksara kreatif berupa satu set kartu berisi 20 aksara Jawa dasar (*nglegena*: ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga), dikemas dalam kotak kartu bertajuk “Kartu Aksara Jawa” sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kartu Aksara Kreatif

Secara fisik, setiap kartu berukuran kurang lebih 6 x 9 cm, sepadan dengan ukuran kartu remi, dan dicetak pada kertas tebal (art paper) berwarna krem dengan bingkai ornamen bergaya aksara Jawa klasik. Setiap kartu hanya memuat satu karakter aksara berukuran besar di bagian tengah tanpa keterangan bacaan Latin, sehingga murid dituntut mengenali bentuk aksara semata-mata dari visualnya. Satu set terdiri atas 20 kartu aksara dasar yang

dipasangkan dengan kartu aksara bersandangan, yaitu kartu berisi aksara dasar yang sama namun sudah dibubuhi salah satu sandangan (misalnya wulu, taling, atau taling tarung) sesuai materi yang sedang diajarkan.

Sebagai contoh, pada pertemuan yang membahas sandangan swara, kartu aksara dasar “ha” dipasangkan dengan kartu “ha” bersandangan wulu yang dibaca “hi”, atau dengan kartu “ha” bersandangan taling yang dibaca “he”, sesuai sandangan yang sedang dipelajari. Pada siklus II, mekanisme serupa diterapkan pada materi pasangan aksara Jawa dalam kata majemuk, dengan kartu aksara berkonsonan mati dipasangkan dengan kartu aksara pasangannya yang sesuai.

Unsur “kreatif” pada media ini terletak pada dua hal. Pertama, tampilan kartu dirancang menyerupai kartu koleksi bergaya klasik dengan bingkai ornamen dan pemilihan warna krem yang khas, berbeda dari flashcard konvensional yang umumnya hanya berupa lembar kertas polos berisi aksara dan bacaan Latin. Kedua, skema pasangannya dirancang berbasis unit aksara dasar dan aksara bersandangan, sehingga murid tidak sekadar menghafal bacaan seperti pada flashcard biasa, melainkan dilatih mengenali perubahan bentuk aksara akibat penambahan sandangan atau pasangan, sesuai kompetensi menulis yang menjadi fokus penelitian ini.

Dalam pelaksanaannya, guru mengocok kartu aksara dasar dan kartu aksara bersandangan secara terpisah, kemudian membagikannya kepada seluruh murid sehingga setiap murid memegang satu kartu. Guru memberi aba-aba dimulainya babak, dan murid diberi waktu dua menit untuk berkeliling kelas mencari pasangan kartunya yang tepat. Murid yang menemukan pasangan yang dianggap sesuai diminta menunjukkan kartu tersebut kepada guru sekaligus menjelaskan alasan pasangannya, sebelum kartu dikumpulkan kembali dan babak diulang dengan kombinasi kartu yang berbeda. Pada siklus II, prosedur ini didukung tambahan poster aksara Jawa yang ditempel permanen di dinding kelas (Gambar 2), sehingga murid dapat merujuk pada poster tersebut ketika mencocokkan kartu, bukan hanya mengandalkan ingatan.



Gambar 2. Poster Bantu Aksara Jawa

Poster tersebut menampilkan 20 aksara nglegena secara berwarna disertai keterangan bacaan Latin di bawah setiap aksara, dilengkapi legenda lengkap jenis-jenis sandangan (wulu, suku, taling, taling tarung, pepet, layar, wignyan, cecak, pangkon, pengkal, cakra, cakra keret, pada lungsi, pada lingsa, serta tanda awal kalimat) beserta fungsi dan cara penulisannya, sehingga berfungsi sebagai alat bantu visual permanen yang memperkuat representasi ganda antara bentuk aksara dan bacaannya selama proses pembelajaran maupun saat murid mencocokkan kartu.

Dibandingkan media flashcard aksara Jawa yang digunakan pada penelitian Nofiyanti et al. (2024) dan Salsabila et al. (2024), yang umumnya menampilkan pasangan aksara-bacaan Latin secara statis untuk dihafal, kartu aksara kreatif pada penelitian ini dirancang berpasangan berdasarkan unit aksara dasar dan aksara bersandangan, sehingga murid dilatih secara aktif mengenali perubahan bentuk aksara, bukan sekadar menghafal bacaannya. Media ini juga berbeda dari KARSAWA (Zain & Wiranti, 2026) yang dirancang untuk melatih keterampilan membaca melalui kartu bacaan, sedangkan kartu aksara kreatif

pada penelitian ini secara khusus dirancang untuk melatih keterampilan menulis melalui mekanisme mencari pasangan aksara-sandangan, serta dilengkapi poster referensi visual permanen di kelas sebagai satu kesatuan sistem media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tiga tahapan, yakni prasiklus, siklus I, dan siklus II, dengan melibatkan 19 murid kelas IV SD 5 Karangbener yang terdiri atas 13 murid laki-laki dan 6 murid perempuan. Data kemampuan menulis aksara Jawa dikumpulkan melalui tes tertulis pada setiap tahapan penelitian, dengan kriteria ketuntasan mengacu pada KKTP sebesar 75. Perkembangan kemampuan menulis murid melalui tahap prasiklus hingga siklus II kemudian dipaparkan secara berurutan guna menggambarkan sejauh mana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu aksara kreatif dalam meningkatkan capaian tersebut.

Tahap Prasiklus

Data awal terkait kemampuan menulis aksara Jawa diperoleh melalui tes prasiklus yang terdiri atas lima butir soal, dengan aspek penilaian mencakup ketepatan bentuk aksara dasar, ketepatan jenis dan letak sandangan, serta konsistensi dan keterbacaan tulisan. Tes ini dilaksanakan sebelum diberikan tindakan apa pun guna memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi kemampuan murid kelas IV SD 5 Karangbener dalam menulis aksara Jawa, sekaligus menjadi acuan awal untuk melihat perkembangan yang terjadi pada siklus-siklus berikutnya.

Tabel 3 Hasil Tes Kemampuan Menulis Aksara Jawa Tahap Prasiklus

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Murid	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	5	26,31%
2	< 75	Tidak Tuntas	14	73,69%
Jumlah			19	100%
Nilai Rata-rata				58,68
Nilai Tertinggi				75
Nilai Terendah				40

Berdasarkan hasil tes yang disajikan pada Tabel 3, terlihat bahwa kemampuan menulis murid pada tahap ini masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata kelas hanya

mencapai 58,68 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 26,31%, sementara sebagian besar murid lainnya belum mampu memenuhi KKTP yang ditetapkan. Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk aksara serta menentukan jenis dan letak sandangan secara tepat, sehingga diperlukan langkah perbaikan melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif guna mendukung pemahaman murid secara lebih optimal.

Tahap Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan fokus materi sandangan (swara dan panyigenging wanda) pada pertemuan pertama dan pasangan aksara Jawa pada pertemuan kedua. Pada akhir pertemuan kedua, murid mengerjakan *post-test* sebanyak sepuluh butir soal untuk mengukur kemampuan menulis sandangan dan pasangan aksara Jawa setelah mendapat tindakan, dengan hasil yang kemudian direkap dan disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil *Post-Test* Kemampuan Menulis Aksara Jawa Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Murid	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	12	63,15%
2	< 75	Tidak Tuntas	7	36,85%
Jumlah			19	100%
Nilai Rata-rata				75,78
Nilai Tertinggi				90
Nilai Terendah				65

Hasil *post-test* siklus I sebagaimana disajikan pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan dibandingkan tahap prasiklus, dengan nilai rata-rata kelas naik menjadi 75,78 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 63,15%, meskipun sebagian murid masih belum tuntas. Peningkatan ini menggambarkan bahwa penggunaan kartu aksara kreatif dalam model *Make a Match* cukup efektif membantu murid memahami bentuk dan penempatan sandangan serta pasangan aksara Jawa, meskipun capaian ketuntasan klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%, sehingga tindakan perlu dilanjutkan pada siklus II dengan sejumlah perbaikan pada penguatan konsep dan pendampingan murid.

Tahap Siklus II

Tindakan siklus II disusun sebagai bentuk perbaikan atas hasil refleksi siklus I, meliputi revisi modul ajar dengan materi kata majemuk yang mengombinasikan sandangan dan pasangan secara bersamaan, penambahan poster bantu letak sandangan dan pasangan aksara Jawa di dinding kelas, serta pengaturan ulang komposisi kelompok agar proses *scaffolding* antarmurid dapat berjalan lebih terstruktur. Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan materi sandangan wyanjana pada pertemuan pertama dan pasangan aksara Jawa dalam kata majemuk pada pertemuan kedua. Pada akhir pertemuan kedua, murid mengerjakan *post-test* siklus II sebanyak 10 butir soal sebagai bentuk evaluasi akhir terhadap kemampuan menulis sandangan dan pasangan aksara Jawa setelah dua siklus tindakan dilaksanakan, dengan hasil yang kemudian direkap dan disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Post-Test Kemampuan Menulis Aksara Jawa Siklus II

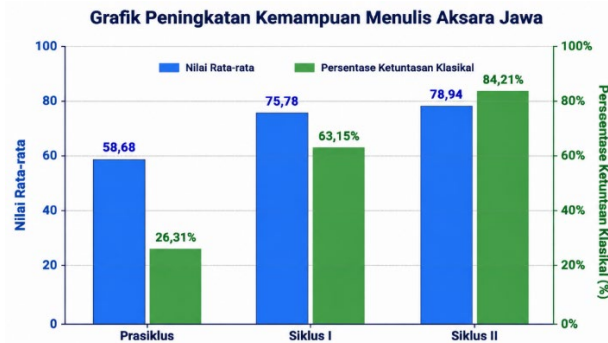
No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Murid	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	16	84,21%
2	< 75	Tidak Tuntas	3	15,79%
Jumlah			19	100%
Nilai Rata-rata				78,94
Nilai Tertinggi				90
Nilai Terendah				70

Hasil *post-test* siklus II sebagaimana disajikan pada Tabel 5 menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I, dengan nilai rata-rata kelas menjadi 78,94 dengan persentase ketuntasan klasikal menjadi 84,21%. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa perbaikan yang diterapkan pada siklus II, khususnya penguatan materi kata majemuk dan penataan ulang kelompok belajar, mampu mendorong murid mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

Rekapitulasi Hasil Kemampuan Menulis Aksara Jawa

Hasil tes kemampuan menulis aksara Jawa pada ketiga tahap penelitian direkapitulasi untuk melihat perkembangannya secara menyeluruh, sebagaimana disajikan pada Gambar 3 berikut.

Gambar 3 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Menulis Aksara Jawa



Berdasarkan Gambar diatas, terlihat peningkatan yang konsisten pada setiap tahap, dengan nilai rata-rata naik dari 58,68 pada prasiklus menjadi 75,78 pada siklus I, kemudian mencapai 78,94 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat tajam dari 26,31% menjadi 63,15%, hingga akhirnya mencapai 84,21% pada siklus II, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu aksara kreatif efektif meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa murid, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa yang berlangsung secara bertahap dan konsisten pada setiap tahap tindakan. Nilai rata-rata siswa tercatat meningkat dari 58,68 pada tahap prasiklus menjadi 75,78 pada Siklus I, kemudian naik lagi menjadi 78,94 pada Siklus II, sementara ketuntasan klasikal melonjak dari 26,31% menjadi 63,15% dan akhirnya mencapai 84,21%. Angka-angka tersebut memang cukup untuk menjawab apakah tindakan yang diberikan berhasil, namun belum cukup untuk menerangkan mengapa dan melalui proses seperti apa kombinasi model *Make a Match* dengan media kartu aksara kreatif dapat menghasilkan peningkatan tersebut. Untuk itu, bagian pembahasan ini akan menelusuri empat hal, yaitu mekanisme yang mendasari peningkatan, proses refleksi antarsiklus yang membentuk perbaikan tindakan, posisi kontribusi penelitian ini di antara kajian-kajian terdahulu, serta keterbatasan dan implikasinya baik bagi praktik pembelajaran maupun penelitian selanjutnya.

Mekanisme Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa

Apabila ditelusuri lebih jauh, peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa pada penelitian ini bukan disebabkan oleh satu faktor tunggal, melainkan hasil kerja sama tiga mekanisme yang berjalan beriringan, yaitu mekanisme kognitif yang bersumber dari media kartu, mekanisme pengulangan aktif yang muncul dari struktur permainan *Make a Match*, dan mekanisme sosial yang tumbuh dari interaksi kelompok. Secara kognitif, kerumitan visual aksara Jawa, terutama pada aksara dan pasangan yang bentuknya saling mirip, akan membebani ingatan siswa apabila hanya disampaikan secara verbal melalui metode ceramah. Kehadiran kartu aksara kreatif meringankan beban tersebut karena menghadirkan bentuk aksara secara konkret dan memungkinkan siswa mengamatinya berulang kali, sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dan masih membutuhkan objek nyata untuk memahami simbol yang bersifat abstrak (Wiranti et al., 2024). Pada saat siswa memegang, mengamati, dan mencocokkan kartu, informasi visual mengenai bentuk aksara diproses bersamaan dengan pelafalan atau penulisannya secara verbal sebagaimana dijelaskan dalam *Dual Coding Theory* (Clark & Paivo, 1991), dan mekanisme semacam inilah bukan sekadar daya tarik visual kartu semata tetapi yang menjelaskan mengapa siswa menjadi lebih mudah mengingat sekaligus membedakan bentuk-bentuk aksara yang sebelumnya sering membingungkan mereka.

Mekanisme kedua bersumber dari struktur permainan *Make a Match* itu sendiri, yang secara alami mendorong siswa untuk terus berlatih. Ketika mencari pasangan kartu, siswa dituntut mengingat kembali (*retrieval*) bentuk aksara secara aktif dan berulang-ulang pada setiap babak permainan, bukan sekadar membaca ulang materi secara pasif seperti pada metode konvensional. Adanya batas waktu serta unsur kompetisi dalam model ini turut mendorong siswa berpikir lebih cepat sekaligus mengulang proses pengenalan aksara dalam frekuensi yang cukup tinggi (Huda, 2017). Pola pengulangan aktif semacam inilah yang tampaknya menjelaskan mengapa nilai terendah siswa terus naik secara bertahap, dari 40 pada prasiklus menjadi 65 pada Siklus I dan 70 pada Siklus II, sebab siswa yang sebelumnya paling tertinggal justru menjadi pihak yang paling diuntungkan karena memperoleh kesempatan mengingat kembali materi berkali-kali dalam suasana belajar yang tidak menekan.

Mekanisme ketiga yang tidak kalah penting bersifat sosial. Struktur berpasangan dalam permainan *Make a Match* secara langsung menempatkan siswa dalam interaksi dengan teman sekelasnya, sehingga terbuka ruang bagi proses *scaffolding* antara siswa yang

sudah memahami materi dan siswa yang masih mengalami kesulitan (Vygotsky, 1978). Pada Siklus II, komposisi kelompok sengaja ditata ulang dengan mendekatkan siswa berkemampuan berbeda dalam satu kelompok, sehingga proses saling membantu tersebut berjalan lebih terstruktur dibandingkan Siklus I, selaras dengan prinsip saling ketergantungan positif dalam pembelajaran kooperatif (Slavin, 2020).

Ketiga mekanisme tersebut pada dasarnya saling melengkapi, bukan saling menggantikan satu sama lain. Media kartu berperan mengatasi hambatan kognitif dalam mengenali bentuk aksara, struktur permainan berperan memenuhi kebutuhan pengulangan aktif, sementara interaksi kelompok berperan menjembatani kesenjangan pemahaman antarsiswa. Perpaduan ketiganya inilah yang tampaknya menjelaskan mengapa peningkatan dalam penelitian ini terjadi secara menyeluruh dan tidak hanya dirasakan oleh siswa yang sejak awal sudah memiliki kemampuan baik.

Refleksi Antarsiklus

Refleksi yang dilakukan antarsiklus dalam penelitian ini tidak berhenti pada pencatatan kenaikan angka semata, melainkan dijadikan dasar diagnostik untuk merancang perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Capaian Siklus I yang mencatatkan ketuntasan klasikal sebesar 63,15% memang menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan sudah membawa dampak positif, namun angka tersebut masih berada di bawah target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Dari hasil refleksi, teridentifikasi dua akar masalah yang cukup spesifik, yaitu sebagian siswa masih kebingungan saat harus menggabungkan lebih dari satu sandangan dalam satu kata karena rujukan visual hanya tersedia selama kartu berada di tangan mereka, dan bimbingan guru belum menjangkau seluruh kelompok secara merata akibat keterbatasan waktu dalam satu sesi pembelajaran.

Kedua temuan diagnosis tersebut menjadi dasar langsung bagi bentuk perbaikan yang dirancang pada Siklus II, bukan sekadar perbaikan umum yang tidak terarah. Untuk mengatasi masalah pertama, peneliti menambahkan poster bantu yang memuat letak sandangan dan pasangan pada dinding kelas, sehingga rujukan visual tidak lagi terbatas hanya pada saat siswa memegang kartu. Adapun untuk masalah kedua, komposisi kelompok ditata ulang agar proses saling membantu antarsiswa dapat berjalan lebih terstruktur, sekaligus mengurangi ketergantungan siswa terhadap bimbingan langsung dari guru di setiap kelompok.

Keberhasilan perbaikan tersebut dapat dilihat dari dua indikator utama. Indikator pertama adalah ketuntasan klasikal yang naik cukup tajam dari 63,15% menjadi 84,21%,

bahkan melampaui target yang ditetapkan dalam penelitian ini. Indikator kedua, yang justru lebih penting secara substantif, adalah bahwa peningkatan tersebut tetap terjadi meskipun materi pada Siklus II sebenarnya lebih sulit dibandingkan Siklus I, karena berupa kata majemuk yang menuntut siswa menggabungkan sandangan dan pasangan secara bersamaan, bukan lagi unsur-unsur yang berdiri sendiri seperti sebelumnya. Kenaikan capaian di tengah tingkat kesulitan yang lebih tinggi ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap sandangan dan pasangan aksara Jawa memang sudah terkonsolidasi dengan baik, bukan sekadar hafalan sesaat terhadap soal yang relatif lebih mudah. Pola semacam ini menegaskan bahwa refleksi antarsiklus dalam penelitian ini benar-benar berfungsi sebagaimana mestinya dalam kerangka desain Kemmis dan McTaggart, yakni sebagai siklus perbaikan yang berbasis bukti, dan bukan sekadar pengulangan tindakan yang sama pada siklus berikutnya.

Kontribusi dan Posisi Penelitian terhadap Kajian Terdahulu

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini setidaknya memiliki empat posisi kontribusi yang perlu digarisbawahi secara kritis, dan bukan sekadar menjadi konfirmasi atas temuan yang sudah ada sebelumnya. Dari segi fokus keterampilan, sebagian besar penelitian tentang aksara Jawa yang menggunakan model *Make a Match* lebih banyak berfokus pada kemampuan membaca (Nofiyanti et al., 2024), atau menggunakan media yang tidak dirinci secara spesifik bentuk maupun cara penggunaannya, seperti media "multimedia" pada penelitian Kurniawati et al. (2024) yang juga menerapkan model *Make a Match* untuk hasil belajar aksara Jawa secara umum, tanpa menyasar keterampilan menulis sandangan dan pasangan secara khusus. Berbeda dari itu, penelitian ini secara spesifik menyasar kemampuan menulis, termasuk penguasaan sandangan dan pasangan yang selama ini menjadi sumber kesulitan utama bagi siswa.

Kedua, dari segi hubungan antara model dan media pembelajaran, penelitian seperti Zain & Wiranti (2026) menguji media kartu aksara (KARSAWA) sebagai bentuk perlakuan yang berdiri sendiri. Penelitian ini justru memosisikan media kartu sebagai bagian integral dari struktur permainan *Make a Match*, sehingga kartu bukan sekadar alat bantu yang ditunjukkan guru di depan kelas, melainkan objek yang harus dicari dan dicocokkan sendiri oleh siswa secara aktif. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan terletak pada upaya membuktikan ulang bahwa "media kartu efektif" atau "model *Make a Match* efektif" secara terpisah, melainkan pada bagaimana keduanya dirancang agar menyatu dalam satu mekanisme aktivitas belajar yang utuh.

Ketiga, dari segi desain peningkatan kesulitan materi, penelitian ini sengaja menaikkan kompleksitas materi dari Siklus I ke Siklus II, yaitu dari unsur sandangan dan pasangan yang semula berdiri sendiri menjadi kata majemuk yang menggabungkan keduanya sekaligus. Desain semacam ini berbeda dari kebanyakan penelitian pembandingan, yang umumnya mengukur peningkatan pada tingkat kesulitan soal yang relatif tetap antarsiklus. Fakta bahwa ketuntasan klasikal tetap mengalami kenaikan meskipun soal yang diberikan semakin sulit justru menjadi bukti yang lebih kuat bahwa pemahaman siswa benar-benar berkembang, bukan sekadar meningkat secara semu.

Keempat, penelitian ini dilaksanakan pada konteks sekolah di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan media pembelajaran permanen serta dukungan belajar di rumah yang relatif minim, sebagaimana telah disampaikan pada bagian Pendahuluan. Konteks semacam ini tentu berbeda dari sebagian besar penelitian pembandingan yang umumnya dilaksanakan di sekolah dengan akses sumber daya lebih memadai. Temuan bahwa model dan media pembelajaran ini tetap efektif meskipun diterapkan pada konteks yang kurang diuntungkan tersebut memperluas cakupan bukti empiris mengenai keberhasilan model *Make a Match* dan media kartu aksara di berbagai kondisi sekolah.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentu tidak lepas dari sejumlah keterbatasan yang perlu dicatat, baik oleh pembaca maupun oleh peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan topik serupa. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas di satu sekolah dengan jumlah 19 siswa, sehingga temuannya belum tentu dapat digeneralisasikan begitu saja pada konteks sekolah lain. Kedua, tindakan dalam penelitian ini hanya dilaksanakan dalam dua siklus dengan total empat pertemuan, sehingga belum dapat dipastikan apakah peningkatan yang terjadi bersifat menetap dalam jangka panjang atau hanya bertahan selama rentang waktu pengambilan data berlangsung. Ketiga, peneliti berperan ganda sebagai guru sekaligus peneliti, dan meskipun hal ini telah diimbangi dengan observasi independen oleh guru pamong menggunakan lembar observasi terstruktur, kemungkinan adanya bias subjektivitas dalam pelaksanaan tindakan tetap tidak dapat sepenuhnya dihindari. Keempat, penambahan poster bantu pada Siklus II dilakukan secara bersamaan dengan penataan ulang komposisi kelompok, sehingga kontribusi masing-masing perbaikan terhadap peningkatan hasil belajar tidak dapat dipisahkan secara terukur dalam desain penelitian ini. Kelima, instrumen tes yang digunakan hanya divalidasi melalui uji validitas isi oleh satu validator ahli bahasa Jawa,

tanpa disertai uji coba butir soal secara empiris pada kelompok siswa di luar subjek penelitian, sehingga kualitas psikometrik instrumen tersebut belum sepenuhnya teruji.

Implikasi Penelitian

Secara praktis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan model pembelajaran kooperatif dengan media visual yang konkret dapat menjadi strategi yang efektif, tidak hanya untuk aksara Jawa, tetapi juga untuk materi muatan lokal lain yang memiliki karakteristik simbol visual kompleks serupa. Berdasarkan pengalaman pada Siklus II, guru disarankan untuk sejak awal pembelajaran sudah menghadirkan alat bantu visual yang bersifat permanen, seperti poster, alih-alih baru menambahkannya sebagai bentuk perbaikan pada siklus berikutnya. Langkah antisipatif semacam ini berpotensi mempercepat pemahaman siswa tanpa harus menunggu hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *Dual Coding Theory* dan teori pembelajaran kooperatif sesungguhnya dapat digabungkan menjadi satu kerangka tunggal untuk menjelaskan keberhasilan pembelajaran muatan lokal yang bersifat visual dan kompleks. Pendekatan ini berbeda dari kebiasaan sebagian penelitian terdahulu yang cenderung memperlakukan media pembelajaran dan model pembelajaran sebagai dua variabel yang terpisah satu sama lain. Dengan menyatukan keduanya dalam satu kerangka berpikir, penelitian ini menawarkan cara pandang yang lebih utuh dalam memahami bagaimana proses belajar visual yang kompleks dapat berlangsung secara efektif.

Bagi penelitian selanjutnya, hasil ini membuka sejumlah peluang yang dapat ditindaklanjuti. Pengujian pada sampel yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang perlu dilakukan untuk mengukur sejauh mana retensi jangka panjang siswa terhadap kemampuan menulis aksara Jawa yang telah dikuasai. Selain itu, terbuka pula peluang untuk mengembangkan versi digital dari kartu aksara kreatif, serta menerapkan pendekatan serupa pada aksara daerah lain di luar aksara Jawa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu aksara kreatif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa pada murid kelas IV sekolah dasar. Perpaduan anatara representasi visual konkret dari media kartu, pola pengulangan aktif dalam struktur permainan, serta interaksi kooperatif

antarmurid diduga saling melengkapi dalam mendukung proses pemahaman murid terhadap aksara Jawa yang selama ini menjadi sumber kesulitan.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat relevansi penggabungan *Dual Coding Theory* dan teori pembelajaran kooperatif sebagai kerangka yang saling melengkapi dalam menjelaskan proses belajar muatan lokal yang bersifat visual dan kompleks, sekaligus menunjukkan bahwa media dan model pembelajaran tidak perlu dipandang sebagai dua variabel yang berdiri sendiri, melainkan dapat dirancang menyatu dalam satu rangkaian aktivitas belajar. Secara praktis, penelitian ini mengisyaratkan pentingnya bagi guru untuk menghadirkan alat bantu visual yang bersifat permanen sejak awal pembelajaran, serta menata interaksi kelompok secara terstruktur, sebagai upaya memperkuat pemahaman murid terhadap materi aksara Jawa maupun muatan lokal lain yang memiliki karakteristik visual serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Clark, J., & Paivo, A. (1991). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Erika, V. N., & Azizah, A. N. (2024). Peran Pengajaran Bahasa Jawa Dalam Mempertahankan Warisan Kebudayaan Bahasa Jawa. *Wijayakusuma National Conference*, (November 2023), 191–195.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (7th ed.). Pustaka Pelajar.
- Kurniawati, M. R., Susiani, T. S., & Ngatman. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dengan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa. *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76051>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *IJAR (Indonesian Journal of Action Research)*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>

- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes dan Non Tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(11), 122. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15534085>
- Nofiyanti, D., Ngatman, & Wahyono. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.86268>
- Pramesta, S. P. E., Fatima2, S. R. N., & Subrata, H. (2022). PENGELOLAAN PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(2), 97–101.
- Puspaningrum, R. A. (2022). Improvement of Javanese Script Writing Skills through Tali Andha Aksara Jawa Media. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10.
- Salsabila, A., Rokhmaniyah, & Salimi, M. (2024). Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Modeling The Way dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Klapasawit Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.86527>
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusamedia.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The Develpoment of Higher Psychological Processes. In *Harvard University Press*. <http://www.amazon.com/dp/0674576292>
- Wiranti, D. A., Fardani, M. A., & Rohmah, F. (2024). *Pembelajaran Aksara Jawa Dilihat Dari Teori Belajar Piaget (Studi Kasus Sekolah Dasar Di Kabupaten Kudus)*. 7(1).
- Zain, R. H., & Wiranti, D. A. (2026). Pengaruh Media Kartu Aksara Jawa (KARSAWA) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 7(1), 123–136. <https://doi.org/10.32832/jpg.v7i1.22501>