

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA AKSARA JAWA MURID KELAS V DI SD
NEGERI 02 GEJLIG KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

LILI INDAH KHUSNIATI

NIM. 2319045

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA AKSARA JAWA MURID KELAS V DI SD
NEGERI 02 GEJLIG KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

LILI INDAH KHUSNIATI

NIM. 2319045

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lili Indah Khusniati
NIM : 2319045
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGARUH NPENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA MURID KELAS V DI SD NEGERI 02 GEJLIG KABUPATEN PEKALONGAN

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis cantumkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 6 Juli 2026



Lili Indah Khusniati

NIM. 2319045

NOTA PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : LILI INDAH KHUSNIATI

NIM : 2319045

Program Studi: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN**

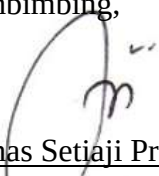
**MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA KARTU
HURUF
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
AKSARA JAWA
MURID KELAS V DI SD NEGERI 02 GEJLIG
KABUPATEN PEKALONGAN**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 6 Juli 2026
Pembimbing,


Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd
NIP. 199012022020121008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: tik.uinpekalongan.ac.id email: tik@uinpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **LILI INDAH KHUSNIATI**
NIM : **2319045**
Program Studi: **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU HURUF
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
MURID KELAS V DI SD NEGERI 02 GEJLIG
KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jumat,
tanggal 10 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu
syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Penguji I

Zuhair Abdullah, M.Pd
NIP. 198902012018011002

Dewan Penguji

Penguji II

Abdul Mukhlis, M.Pd.
NIP. 199110062019031012

Pekalongan, 16 Juli 2026
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wa syukru 'ala ni'amillah. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas limpahan nikmat yang tiada henti serta Rahmat-Nya yang senantiasa tercurah tanpa batas, sehingga penulis diberikan kemudahan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita, baginda nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga kita semua memperoleh syafaat beliau pada hari kiamat kelak. Aamin.

Dengan penuh rasa cinta, hormat dan terimakasih, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Terimakasih kampus UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang terhormat, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Kepada kedua orang tua tercinta bapak Jauhari dan ibu Ma'rifah yang telah merawat dan membesarkan saya penuh kasih sayang. Berkat doa, dukungan dan ridho mereka, saya mampu menyelesaikan skripsi ini, mba Rini K. beserta suami mas Turyono, serta adik-adiku Agus N dan Badrus Z. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebahagiaan, keberkahan serta membalas segala kebaikan bapak dan ibu sekeluarga di dunia dan akhirat.
3. Terimakasih kepada dosen pembimbing skripsi saya Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd atas bimbingan, kesabaran, dan

arahan yang Bapak berikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini.

4. Terimakasih Abah kyai Fahrudin dan Ibu Nyai Rumsah yang telah memeberikan arahan, dukungan, selalu menyemangati serta doa selama menyelesaikan pendidikan.



MOTO

“Pendidikan bukan tentang belajar fakta, tapi melatih pikiran untuk ber
pikir.”

Albert Einstein



ABSTRAK

Khusniati, Lili Indah. 2319045. 2026. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan. Skripsi ini Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Pembimbing

Kata Kunci: *Make A Match*, Kemampuan Membaca Aksara Jawa.

Kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan masih rendah hal tersebut berdasarkan hasil pengamatan mendalam 25% murid mengalami kendala dalam membedakan bentuk huruf *aksara Jawa* yang mirip, membaca suku kata, memahami fungsi *pasangan* dan *sandhangan*, serta membaca kalimat sederhana berbasa *aksara Jawa*. Rendahnya kemampuan membaca tersebut diduga kuat karena proses pembelajaran masih bersifat konvensional melalui metode ceramah dan model pembelajaran kurang interaktif dan Pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) ini menyebabkan partisipasi aktif murid belum berkembang secara optimal.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran jenis penelitian eksperimen dengan desain pre-experimental *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Gejlig dengan pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dan teknik analisis data menggunakan uji non parametrik uji *Wilcoxon*.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan. Hal ini

dibuktikan melalui presentase nilai rata-rata ketuntasan sebelum mendapatkan perlakuan sebesar 79,1%, dan setelah mendapatkan perlakuan naik menjadi 82%. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon*, nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,050 karena nilai signifikansi ini tepat berada pada batas alfa 5% dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan setelah penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu huruf.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahrobbil'alamin, segala puji syukur penulis panjatkan atas

Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat-Nya, terutama sehat, karunia, ketabahan, kesabaran, semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan". Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita, nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan bagi umatnya dan selalu kita harapkan syafa'atnya kelak dihari kiamat.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan alhamdulillah telah dapat penulis selesaikan. Sadar akan kelemahan dan kekurangan yang dimiliki, manusia tidak pernah luput dari kekeliruan dan kekhilafan. Disamping itu penulis menyadari pula bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga

skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan Rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 02 Gejlig.
2. Dr. H. Muhlisin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghani H, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberi arahan dengan penuh kesungguhan dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Akhmad Afroni, M.Pd selaku wali studi yang senantiasa memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama menempuh Pendidikan di UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Ibu Sri Muji Lestari Sp,d SD selaku kepala sekolah SD Negeri 02 Gejlig yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

8. Segenap civitas akademik UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberi pelayanan dan dukungan dengan baik selama proses perkuliahan.
9. Dosen dan staff UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta memberikan perhatian dan dukungan selama masa Pendidikan.
10. Segenap pengajar di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan yang berkenan membantu penulis dalam menyediakan data yang telah diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh teman dan sahabat serta berbagai pihak yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Semua pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap semoga segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis memperoleh ridho dan balasan dari Allah S.W.T. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membacanya.

Pekalongan, 6 Juli 2026



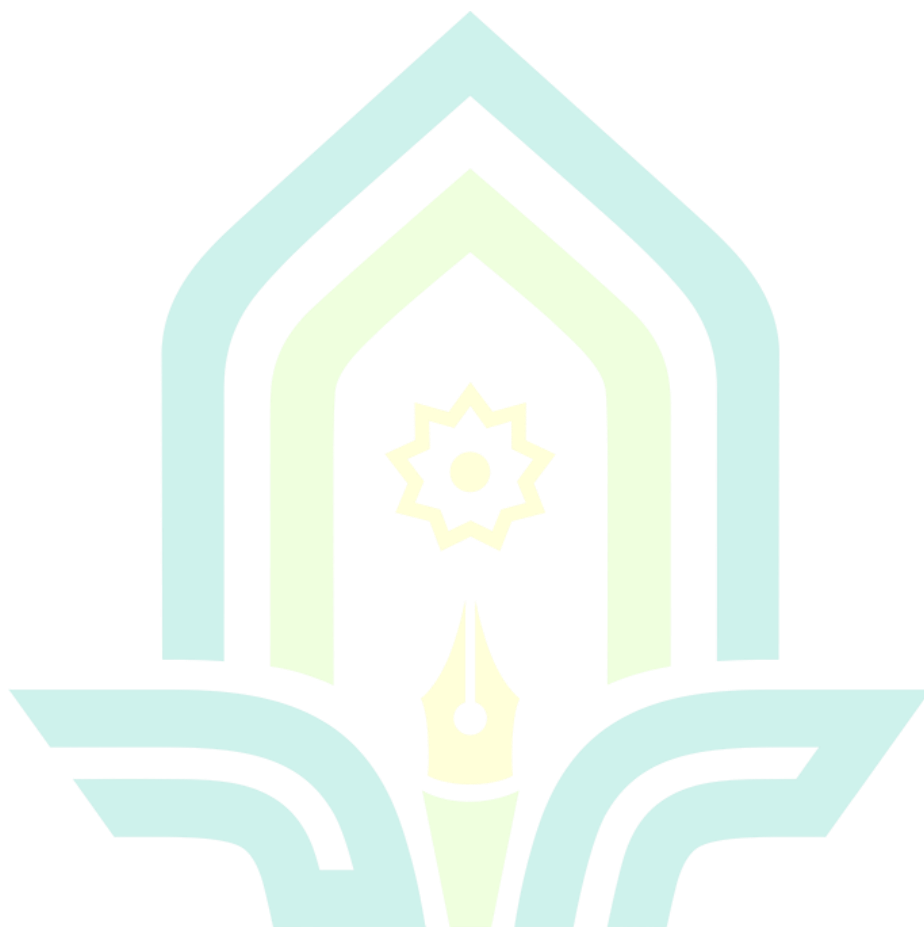
Lili Indah Khusniati
319045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTO	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Deskripsi Teori	11
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	11
2.1.2. Media Kartu Huruf	15
2.1.3. Kemampuan Membaca Aksara Jawa	19
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	26
2.3 Kerangka Berfikir	29
2.4 Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Desain Pendekatan.....	34

3.2 Lokasi Dan Waktu	36
3.3 Variabel Penelitian	36
3.4 Populasi dan Sampel.....	37
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1. Data Hasil Penelitian.....	46
4.1.2. Analisis Data a	49
4.1.3. Analisis Statistik.....	55
4.1.4. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Make A Match	58
4.2 Pembahasan	63
4.2.1. Analisis Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan Sebelum dan Sesudah Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf	63
4.2.2. Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan	65
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang wajib dilestarikan karena menjadi salah satu tonggak perkembangan bahasa Indonesia. Sebagai bentuk upaya pelestarian tersebut, kurikulum muatan lokal wajib diberlakukan di sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Saat ini, bahasa Jawa telah menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa wilayah, seperti Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. (Rohmah & Khamdun, 2023).

Anggraeni dan Petiksari (2020) menyatakan bahwa salah satu kelebihan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal adalah memberikan kemudahan dalam memahami kondisi serta kebutuhan masyarakat setempat sesuai dengan norma yang berlaku. Selain itu, hal ini juga turut mendukung upaya pengembangan daerah serta pembangunan nasional (Lestari et al., 2024).

Muatan lokal merupakan program pendidikan yang dirancang berdasarkan karakteristik, potensi, dan kebutuhan spesifik suatu daerah. Melalui kebijakan ini, pemerintah memberikan wewenang kepada pemerintah daerah untuk menetapkan mata pelajaran muatan lokal yang selaras dengan kebudayaan dan ciri khas wilayah masing-masing. Langkah

tersebut bertujuan agar murid dapat mengenali, memahami, serta melestarikan warisan budaya lokal sejak dini. Di Provinsi Jawa Tengah, penyelenggaraan mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal dipayungi oleh Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa. Regulasi yang hingga kini menjadi acuan utama pembelajaran tersebut menegaskan bahwa bahasa, sastra, dan aksara Jawa merupakan pilar identitas budaya daerah yang wajib dilestarikan melalui jalur pendidikan.

Kedudukan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal didasari oleh statusnya sebagai bahasa ibu bagi mayoritas masyarakat di Provinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur. Tidak sekadar berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa daerah ini juga sarat akan nilai-nilai budaya, etika, *unggah-ungguh*, dan moral yang berkontribusi dalam pembentukan kepribadian murid. Oleh karena itu, pembelajarannya di sekolah bertujuan untuk menjaga eksistensi bahasa daerah, memupuk rasa bangga terhadap budaya lokal, serta mencetak generasi yang mampu berbahasa Jawa secara tepat sesuai konteks sosial budayanya. Langkah ini sekaligus menjadi wujud nyata implementasi pelestarian budaya daerah yang diamanatkan oleh kebijakan muatan lokal dari pemerintah daerah.

Secara umum, pembelajaran bahasa Jawa mengembangkan beberapa kompetensi utama, yang meliputi

keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Selain itu, kompetensi ini juga mencakup penguasaan aksara Jawa, yang terfokus pada kemampuan membaca sekaligus menulis aksara tersebut. Kemampuan membaca aksara Jawa merupakan keterampilan berbahasa yang mencakup kemampuan mengenali bentuk huruf, memahami pasangan, sandhangan, angka Jawa, serta menghubungkan lambang aksara dengan bunyi dan makna yang terkandung dalam suatu teks. Penguasaan kemampuan membaca aksara Jawa menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa karena berkaitan langsung dengan upaya pelestarian warisan budaya daerah.

Triyono, Rakhmawati, dan Handayani (2023) menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan kesanggupan individu dalam mengenali lambang atau simbol bahasa, mengaitkannya dengan bunyi, serta memahami makna di balik bacaan tersebut agar informasi dapat diserap secara utuh. Mengingat dampaknya yang signifikan terhadap keberhasilan belajar di berbagai mata pelajaran, kemampuan membaca ini menjadi salah satu kompetensi dasar yang mutlak dikuasai oleh murid.

Selain itu, Mufidah dan Wachidah (2023) menjelaskan bahwa kemampuan membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat membaca, motivasi belajar, dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang menarik

dan melibatkan keaktifan murid dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara optimal.

Namun, kondisi ideal tersebut belum selaras dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 02 Gejlig pada bulan April 2026 selama tiga kali pertemuan, tepatnya pada tanggal 2, 9, dan 23 April 2026. Data menunjukkan bahwa dari 16 murid, terdapat 4 murid (25%) yang secara berturut-turut memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sementara 12 murid (75%) lainnya berhasil melampaui KKM. Hasil pengamatan mendalam mengindikasikan bahwa keempat murid tersebut masih mengalami kendala dalam membedakan bentuk huruf *aksara Jawa* yang mirip, membaca suku kata, memahami fungsi *pasangan* dan *sandhangan*, serta membaca kalimat sederhana berbasa *aksara Jawa*.

Rendahnya kemampuan membaca tersebut diduga kuat akibat proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional melalui metode ceramah, minimnya variasi model pembelajaran, serta terbatasnya ruang bagi murid untuk berlatih membaca secara langsung. Pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) ini menyebabkan partisipasi aktif murid belum berkembang secara optimal. Dampaknya, sebagian murid cenderung kurang percaya diri saat diminta membaca *aksara Jawa* di depan kelas, pasif dalam sesi tanya jawab, dan kesulitan memahami materi. Guna mengatasi persoalan

tersebut, diperlukan model pembelajaran yang interaktif dan berbasis latihan berulang. Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah penerapan model *Make a Match* berbantuan media kartu huruf, karena model ini mendorong murid untuk belajar melalui aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi, dan mengenali *aksara Jawa* secara aktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Fitriani, Suryandari, dan Salimi (2022) menjelaskan bahwa *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan murid dalam aktivitas mencari pasangan kartu yang selaras. Penerapan model ini dinilai mampu meningkatkan keaktifan, kolaborasi, motivasi, serta hasil belajar murid. Melalui proses mencocokkan kartu tersebut, murid mendapatkan pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep materi yang tengah dipelajari menjadi lebih mudah diserap dan dipahami (Fitriani et al., 2022).

Media kartu huruf merupakan alat bantu pembelajaran visual yang memuat lambang grafis, suku kata, kata, atau simbol tertentu yang berfungsi menstimulus murid dalam mengenali, mengingat, dan memahami materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran membaca aksara Jawa, media ini dapat dimodifikasi menjadi kartu yang berisi bentuk aksara, *pasangan*, *sandhangan*, hingga padanan huruf Latinnya. Modifikasi tersebut dirancang untuk mempermudah murid

dalam mengidentifikasi bentuk huruf serta membaca kata maupun kalimat sederhana.

Model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu huruf memberikan ruang bagi murid untuk belajar dalam atmosfer yang menyenangkan melalui aktivitas pencocokan kartu secara kelompok. Kegiatan ini tidak sekadar meningkatkan partisipasi aktif murid, melainkan juga memfasilitasi latihan membaca secara berulang. Melalui pendekatan tersebut, kemampuan murid dalam mengidentifikasi *aksara Jawa*, memahami fungsi *pasangan* dan *sandhangan*, serta melafalkan kata hingga kalimat sederhana dapat berkembang secara optimal.

Temuan penelitian dari Nofiyanti, Ngatman, dan Wahyono (2024) turut mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Model kooperatif ini mengoptimalkan murid agar lebih mudah mengidentifikasi wujud aksara, meningkatkan akurasi pelafalan, serta memperlancar kemampuan membaca. Hal tersebut terjadi karena murid terlibat secara intensif dalam aktivitas mencocokkan kartu dan berdiskusi dengan rekan sekelompoknya (Nofiyanti, dkk. 2024).

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu**

Media Krtu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi bberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca *aksara Jawa* pada murid kelas V SD Negeri 02 Gejlig belum berkembang secara optimal.
2. Rendahnya pemahaman murid mengenai penerapan fungsi *pasangan* dan *sandhangan* dalam sistem penulisan *aksara Jawa*.
3. Proses pembelajaran *aksara Jawa* di kelas masih didominasi oleh pendekatan konvensional melalui metode ceramah.
4. Strategi pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru (*teacher-centered*), yang mengakibatkan partisipasi aktif murid belum terbentuk secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantu media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V SD Negeri 02 Gejlig.

2. Kemampuan membaca yang diteliti meliputi kemampuan mengenali huruf aksara Jawa, membaca suku kata, memahami penggunaan pasangan dan sandhangan, serta membaca kata dan kalimat sederhana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan membaca aksara Jawa pada murid kelas V sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf di SD Negeri 02 Gejlig Pekalongan?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf pada murid kelas V di di SD Negeri 02 Gejlig Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemamapuan membaca aksara Jawa pada murid kelas IV sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf di di SD Negeri 02 Gejlig Pekalongan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf pada murid kelas IV di SD Negeri 02 Gejlig Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan dalam bidang

pendidikan khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta memperluas khazanah pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa. Di samping itu, temuan dalam kajian ini diproyeksikan dapat memperkaya literatur teoretis mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu huruf dalam mengoptimalkan kemampuan membaca aksara Jawa pada murid.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan inovasi serta tambahan alternatif model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan minat belajar murid, khususnya pada mata pelajaran bahasa Jawa.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan ilmiah untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai implementasi model pembelajaran inovatif yang menarik, seperti model *Make a Match* berbantuan media kartu huruf.
- c. Bagi Murid, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman terhadap materi aksara Jawa beserta komponen pasangan dan sandhangan-nya melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai sarana pemenuhan tugas akhir perkuliahan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), sekaligus

berfungsi sebagai referensi pembanding bagi peneliti selanjutnya yang relevan dengan topik ini.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Make A Match*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* menurut Riyanti & Muhammad (2018) adalah model pembelajar berkelompok dengan tujuan mengajak murid untuk memahami konsep pembelajaran dalam keadaan yang mengasyikan dengan berbantu media kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara terpisah. Pada pelaksanaannya, model ini memiliki waktu yang terbatas dan telah ditentukan sebelumnya. Pendapat lain dikemukakan (Sulistio, A. & Haryanti, 2022 p,56) bahwa *make a match* merupakan model yang mengajarkan murid aktif mencari jawaban dan menggunakan waktu yang terbatas. *Make a match* juga menjadi salah satu strategi penting dalam kelas, diantaranya seperti pendalaman materi.

Rusman dalam Harefa (2020) menyebutkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan contoh dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Keunggulan dari metode ini adalah murid mencari pasangan jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam kondisi yang menyenangkan. Adanya metode

ini murid menjadi lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Menurut Lestari dkk menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada murid. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki rmanfaat seperti pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih bervariasi sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Keberhasilan murid dalam belajar tergantung pula pada penyajian materi. Menurut Susanto (2013) model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para murid tentu akan berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar. Wibowo dan Marzuki (2015) menyatakan bahwa metode *make a match* sangat disenangi murid lantaran tidak membosankan karena guru memancing kreativitas murid dengan menggunakan media. Inti kegiatan pembelajarannya adalah murid berkelompok mencocokkan dua jenis kartu (kartu soal dan kartu jawaban) dalam batas waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dimana murid berkelompok dalam mencari pasangan sendiri. Model ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif murid.

2.1.1.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Haerfa (2020) Model pembelajaran *Make A Match* memiliki ciri-ciri diantaranya :

- a. Terdapat permainan “mencari pasangan”
- b. Permainan mencari pasangan menggunakan media kartu berisi soal dan jawaban dari kartu yang berbeda.
- c. Murid mencoba menemukan jawaban dari soal yang terdapat pada kartu yang di simpan atau didapatkan murid yang lain.

2.1.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Huda dalam Fynata dkk (2018) langkah model *make a match* sebagai berikut :

- a. Pendidik menyampaikan materi dan memberikan tugas pada murid untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Pendidik membagi murid menjadi dua kelompok dan diminta berhadap-hadapan.
- c. Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada dua kelompok tersebut.
- d. Pendidik menyampaikan kepada murid bahwa mereka

(CARI REFRENSINYA, TAMBAHKAN MATERI DAN CANTUMKAN BODINOTE DAN DAPUS)

2.1.1.4 Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*

Menurut Kurniasih & Berlin dalam Fauhah & Brilian (2021) adalah sebagai berikut:

- a) Materi yang disampaikan pendidik lebih menarik.
- b) Suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan
- c) Memberi pengaruh dalam hasil belajar
- d) Suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan
- e) Suasana keceriaan bertambah
- f) Kerjasama antar muridlain tercapai
- g) Ada rasa gotong royong pada seluruh murid.

Adapun kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut :

- a) Membutuhkan waktu yang lama bagi murid untuk menyelesaikan tugas.
- b) Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan.
- c) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal keterampilan dasar mengajar.
- d) Suasana kelas menjadi ribut sehingga dapat mengganggu kelas lain.

2.1.2 Media Kartu Huruf

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada murid sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, serta hasil belajar murid. Menurut Alti dkk. (2022), media pembelajaran adalah segala bentuk alat, metode, maupun teknologi yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar murid (Alti dkk, 2022).

Selanjutnya, Sutrisno dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk membantu penyampaian materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal melalui interaksi yang efektif antara guru, murid, materi, dan lingkungan belajar (Sutrisno, dkk, 2023).

Menurut Zainuri dkk. (2024), media pembelajaran adalah segala bentuk media, baik cetak, visual, audio, audiovisual, maupun multimedia berbasis teknologi digital yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dalam proses

pembelajaran sehingga murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Zaenuri dkk, 2024).

Sementara itu, Al Fatia dkk. (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada murid selama proses pembelajaran sehingga murid lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Al Fatia, 2024).

Lebih lanjut, Ginting dkk. (2026) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada murid. Penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian materi, serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Ginting, 2026).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, teknologi, metode, atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada murid sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar murid.

2.1.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Nurfadhillah menyatakan bahwa media terbagi menjadi tiga unsur utama, yaitu gerak, suara, dan visual. Penggabungan ketiga unsur pokok ini mampu menciptakan berbagai jenis variasi media lainnya. (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Septy Nurfadhillah, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang mengandalkan indra pendengaran untuk menyampaikan informasinya. Contoh media ini antara lain radio, rekaman suara, piringan hitam, dan sejenisnya.

2) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang mengandalkan indra penglihatan dalam penyampaian pesannya. Media visual dibagi menjadi dua kategori, yaitu: *Pertama*, media dua dimensi merupakan media yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, sehingga hanya dapat dilihat dari bidang datar. Contohnya adalah media grafis. *Kedua*, media tiga dimensi merupakan media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan volume, sehingga dapat dilihat sekaligus

disentuh secara nyata. Contohnya adalah tumbuhan, hewan, maket, dan lain-lain.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media gabungan yang melibatkan indra pendengaran sekaligus indra penglihatan. Media audio visual ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu: *Pertama*, audio visual murni merupakan media yang gambar dan suaranya berasal dari satu sumber yang sama, seperti film dokumenter. *Kedua*, audio visual tidak murni merupakan media yang unsur gambar dan suaranya berasal dari sumber yang berbeda, contohnya adalah slide presentasi yang diberi rekaman suara tambahan.

2.1.2.3 Media Pembelajaran Kartu Huruf

Kartu huruf pertama kali diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter bedah asal Philadelphia, melalui bukunya yang berjudul "*How to Teach Your Baby to Read*" Sementara itu, Arsyad (mengutip Rialul Akbar) menjelaskan bahwa kartu huruf merupakan kartu berukuran kecil yang memuat simbol, gambar, atau teks. Media ini bertujuan untuk membantu serta menuntun murid dalam mengingat hal-hal yang berkaitan dengan gambar tersebut. Pada umumnya, kartu ini berukuran 8 cm X 12 cm, yang dapat disesuaikan

kembali dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Akbar, 2022). Kartu huruf dapat digunakan untuk mengajarkan beberapa keterampilan berbahasa, di antaranya yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu huruf khusus untuk mengajarkan keterampilan membaca aksara Jawa. Kartu huruf tersebut dibuat dengan menempelkan gambar hasil lukisan tangan maupun foto pada lembaran-lembaran kertas karton. (Arman, 2019).

Kelebihan kartu huruf di antaranya adalah mudah dibawa, mudah dibuat, serta dapat digunakan oleh guru tanpa memerlukan keahlian khusus. Selain itu, media ini mudah diingat dan menyenangkan karena dapat dipadukan ke dalam sebuah permainan. Di sisi lain, kelemahan kartu huruf terletak pada penyampaian pesannya yang hanya dapat dipahami melalui indra penglihatan, serta ukurannya yang sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

2.1.3 Kemampuan Membaca Aksara Jawa

2.1.3.1 Pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI

Pembelajaran merupakan perpaduan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan antara belajar dan mengajar. Belajar merupakan aktivitas yang harus

dilakukan oleh seseorang, baik sebagai subjek maupun objek pembelajaran. Sebaliknya, mengajar merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh pengajar atau pendidik (Zaenal, 2018). Pengertian pembelajaran menurut Rusman, sebagaimana dikutip dalam buku yang ditulis oleh Regina Ade Darman, adalah suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjalin interaksi komunikasi belajar-mengajar antara guru, murid, dan komponen pembelajaran lainnya demi mencapai tujuan pembelajaran (Darman, 2020). Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan murid, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu pembelajaran muatan lokal yang wajib dalam kurikulum di setiap jenjang pendidikan (SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK) adalah bahasa Jawa. Adapun salah satu standar isi dalam pembelajaran bahasa Jawa tersebut adalah kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa (Pitarto, 2018) .

Penerapan pembelajaran di SD, khususnya dalam penyampaian materi, mengharuskan guru menggunakan benda-benda konkret. Hal ini dikarenakan anak usia sekolah dasar belum mampu memahami konsep-konsep abstrak dengan baik. Sejalan dengan teori Jean Piaget, perkembangan

kognitif anak melibatkan perubahan dalam proses dan kemampuan kognitif, di mana anak usia 8–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan teori tersebut, murid SD berada pada fase operasional konkret sehingga proses pembelajaran sudah seharusnya memanfaatkan media konkret. Begitu pula pada materi Aksara Jawa, penggunaan benda konkret sangat diperlukan dalam penyampaian materi agar murid lebih mudah menyerap informasi dan mengingatnya sebagai pembelajaran yang bermakna (Fitrianti dkk, 2019).

2.1.3.2 Kemampuan membaca aksara Jawa

Sesuai dengan pandangan Ida Muamalah, membaca merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang didefinisikan sebagai proses menerjemahkan simbol atau gambar menjadi bunyi. Bunyi-bunyi tersebut kemudian dirangkai menjadi kata-kata terstruktur agar maknanya dapat dipahami oleh orang lain (Muamalah, 2017). Sebagai sebuah kegiatan yang terpadu, membaca melibatkan beberapa tahapan seperti mengenali huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi dan makna, serta menyimpulkan tujuan dari bacaan tersebut. Aktivitas ini dinilai sebagai instrumen pembelajaran yang sangat efektif karena mendukung murid dalam mengambil keputusan yang tepat untuk mengoptimalkan proses belajar dan kognitif mereka. Proses ini pada akhirnya membentuk kemampuan pembaca untuk memahami dan menilai teks (Trisiantari dan

Sumantri, 2016). Membaca pada hakikatnya adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai dimensi, tidak terbatas pada pelafalan teks tertulis saja, melainkan juga mengintegrasikan aktivitas visual, berpikir, metakognitif, serta psikolinguistik. Dalam konteks visual, membaca dimaknai sebagai proses mengonversi simbol-simbol grafis (huruf) ke dalam wujud bahasa lisan. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa membaca pada hakikatnya melibatkan proses pengenalan bentuk huruf dan struktur bahasa, sekaligus kemampuan untuk memperoleh serta memahami isi gagasan yang terkandung dalam bacaan, baik secara tersurat maupun tersirat.

Keberhasilan murid dalam proses pembelajaran serta penguasaan sains dan pengetahuan juga ditentukan oleh sejauh mana kemampuan membaca yang mereka miliki. Kegiatan membaca dapat terlaksana karena adanya keseimbangan kerja antara mata dan otak. Proses kompleks ini melibatkan berbagai tindakan mandiri, mulai dari penggunaan pemahaman, pengamatan imajinatif, hingga memori. Oleh karena itu, kemampuan membaca dan mengenali lambang merupakan potensi individu untuk menginterpretasikan simbol tulisan. Pembelajaran membaca harus menekankan kepada murid bahwa esensi dari membaca adalah menghasilkan pemahaman. Adapun kemampuan membaca pemahaman didefinisikan sebagai kecakapan individu dalam merekonstruksi dan memahami makna serta pesan yang disampaikan di dalam suatu teks.

Kemampuan membaca aksara Jawa didefinisikan sebagai kecakapan hasil belajar yang memungkinkan seorang individu membaca tulisan Jawa secara akurat, tepat, dan selaras dengan kaidah keahsaannya (Setianingrum, 2021).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa berarti murid mampu menerjemahkan simbol, gambar, atau bentuk aksara tersebut menjadi bunyi (suara). Melalui media kartu huruf, murid diharapkan dapat mengenali, menyimak, mengucapkan, membaca, sekaligus memahami visual aksara Jawa secara utuh.

Aksara Jawa merupakan aksara turunan Brahmi dan Pallawa yang awalnya digunakan untuk menulis bahasa Sanskerta bahasa internasional di wilayah Asia Selatan. Aksara Jawa kemudian disusun dan dikembangkan kembali dari aksara Kawi. Untuk memudahkan masyarakat Jawa dalam menghafalnya, aksara ini disusun menjadi sebuah cerita dengan urutan HANACARAKA yang terdiri dari 20 huruf, yang dikenal sebagai aksara *legena*. Setiap aksara pokok memiliki aksara pasangan yang berfungsi menghubungkan suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya. Aksara pasangan ini digunakan untuk mematikan vokal pada huruf yang diberi pasangan di tengah kata atau kalimat.

2.1.3.2.1. Aksara Legena

Aksara *legena* merupakan aksara dasar asli yang belum menggunakan *sandhangan* (tanda vokal). Aksara yang berjumlah 20 huruf ini juga memiliki nama lain, yaitu *dentawyanjana*, yang berarti urutan aksara Jawa yang dimulai dari aksara *ha* hingga *nga* (Maulana, 2020).

𑀓𑀶 Ha	𑀓𑀸 Na	𑀓𑀺 Ca	𑀓𑀼 Ra	𑀓𑀾 Ka
𑀔𑀶 Da	𑀔𑀸 Ta	𑀔𑀺 Sa	𑀔𑀼 Wa	𑀔𑀾 La
𑀕𑀶 Pa	𑀕𑀸 Dha	𑀕𑀺 Ja	𑀕𑀼 Ya	𑀕𑀾 Nya
𑀖𑀶 Ma	𑀖𑀸 Ga	𑀖𑀺 Ba	𑀖𑀼 Tha	𑀖𑀾 Nga

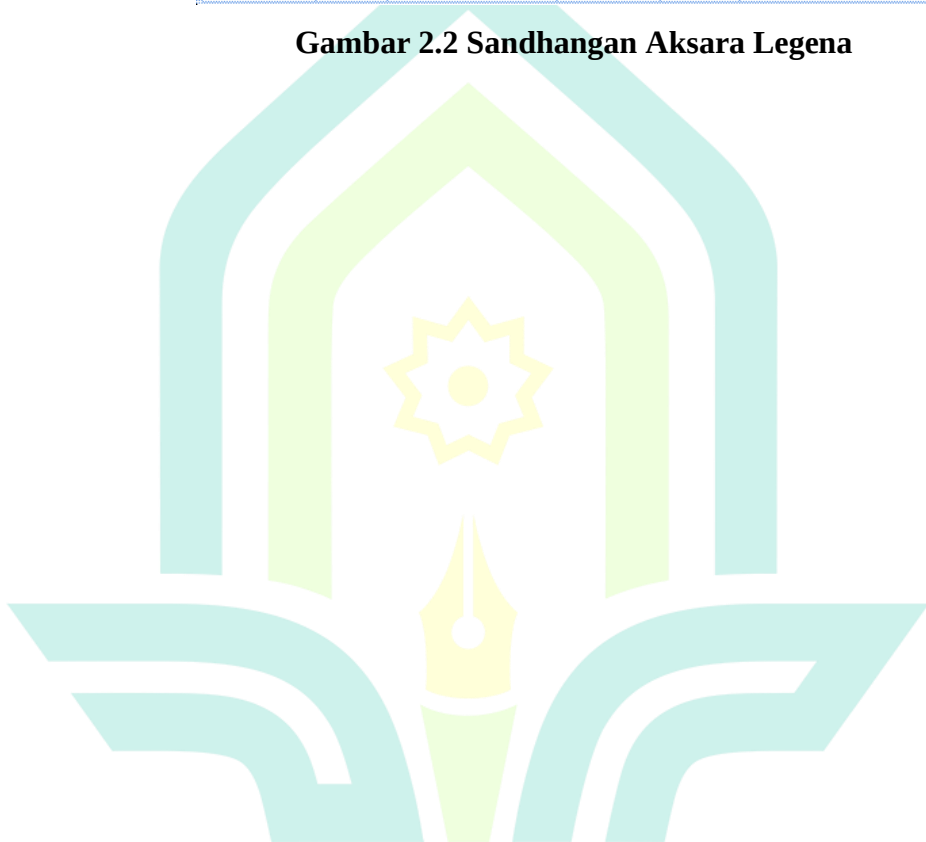
Gambar 2.1 Aksara Legena dan Pasangan

2.1.3.2.2 Sandhangan

Sandhangan merupakan tanda diakritik yang digunakan untuk mengubah atau memberi bunyi vokal pada aksara pokok maupun pasangannya. *Sandhangan* ini dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu *sandhangan swara* (bunyi vokal) yang berjumlah lima, *sandhangan panyigeg wanda* (konsonan penutup suku kata) yang berjumlah empat, dan *sandhangan wyanjana* yang berjumlah tiga.

Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan	Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan
Wulu	◌◌	tanda vokali	Wignyan	ꦗꦒꦤꦺ	tanda ganti konsonan h
Suku	◌ꦸ	tanda vokali u	Cecak	ꦚꦏꦏ	tanda ganti konsonan ng
Taling	◌ꦠꦭꦶꦁ	tanda vokali é	Pangkon	ꦑꦁꦏꦺꦴꦤ	tanda penghilang vokal
Pepet	◌ꦥꦺꦥꦺꦠ	tanda vokali e	Pengkal	ꦑꦁꦏꦭ	tanda ganti konsonan ya
Taling Tarung	◌ꦠꦭꦶꦁꦠꦂꦸꦁ	tanda vokali o	Cakra	ꦚꦏꦫ	tanda ganti konsonan ra
Layar	◌ꦭꦪꦂ	tanda ganti konsonan r	Cakra keret	ꦚꦏꦫꦏꦺꦠ	tanda ganti konsonan re

Gambar 2.2 Sandhangan Aksara Legena



2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini kumpulan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian

Tabel 2.1 Kajian Relevan

No.	Nama, tahun dan judul penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Anisatul Khusniah, tahun (2022), berbentuk skripsi berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Media Papan Onet Terhadap Kemampuan Membaca Murid Kelas 1”.	penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> berbantu media papan onet dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada murid kelas I secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil <i>pretest</i> semula dengan rata-rata 58 dan nilai hasil <i>posttest</i> diperoleh rata-rata 77, dan 19 murid mengalami peningkatan nilai.	Pertama, pada penggunaan model pembelajaran berupa <i>make a match</i> . Kedua, teknik pengumpulan data dengan tes.	Pertama, variabel y (terikat) menjelaskan tentang kemampuan membaca aksara jawa murid kelas V. kedua metode penelitian berupa eksperimen dengan jenis penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .

2.	Novia Riska Amerinda, tahun (2026) berbentuk skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas III di MIN 2 Bandar Lampung”.	penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan media <i>flashcard</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika murid. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai <i>n gain</i> ternormalisasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan juga hasil uji t menunjukkan signifikan antara kedua kelompok.	penggunaan model pembelajaran berupa <i>make a match</i> .	variabel y (terikat) menjelaskan tentang kemampuan membaca aksara jawa pada murid kelas V SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan.
3.	Selfi Soraya , tahun (2025) berbentuk skripsi berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Global	pengaruh signifikan metode pembelajaran global berbantuan media kartu huruf terhadap	Penggunaan media berupa kartu huruf.	pertama jenis penelitian menggunakan eksperimen dengan desain <i>one group pretest posttest</i> , kedua

	Ber bantu Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I di SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung”.	keterampilan membaca permulaan murid kelas I di SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung. Hal ini berdasarkan <i>Uji Independent T Test</i> dengan hasil yang Hasil penelitian menunjukkan didapatkan Sig. (2-tailed) adalah diperoleh Sig. (2-tailed) adalah $0,049 < 0,05$.		populasi penelitian pada kelas V, ketiga pengambilan sampel menggunakan sampel metode jenuh
4.	Erifa Noviana Salma berbentuk jurnal tahun (2026) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> Terhadap	bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika	model pembelajaran yang diterapkan	jenis penelitian yang berupa eksperimen dengan desain <i>one group pretest posttest design</i>.

	Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Negeri 03 Rajabasa Bandar Lampung”.	Kelas II SD Negeri 03 Rajabasa Bandar Lampung berdasarkan uji <i>indpeendent sample</i> .		
5.	Riska Jofankha Shella, tahun 2025 berbentuk jurnal dengan judul “Pengaruh Pembelajaran <i>Make a Match</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas III di MIN 11 Bandar Lampung”.	Hasil penelitian terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini berdasarkan hasil <i>uji t</i> diperoleh nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$.	Persamaan penelitian ini terdapat pada penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> .	jenis penelitian berupa eksperimen dengan desain <i>one group pretest posttest design</i> .

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah kerangka model atau gambaran berupa konsep dengan tujuan menjelaskan tentang hubungan antara variabel satu dan yang lainnya (Hardani et. al, 2020 : 321). Dalam penelitian ini kerangka

berpikir yang dimaksud adalah pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan. Pada penelitian ini penulis membahas pada ketrampilan murid dalam membaca aksara Jawa.

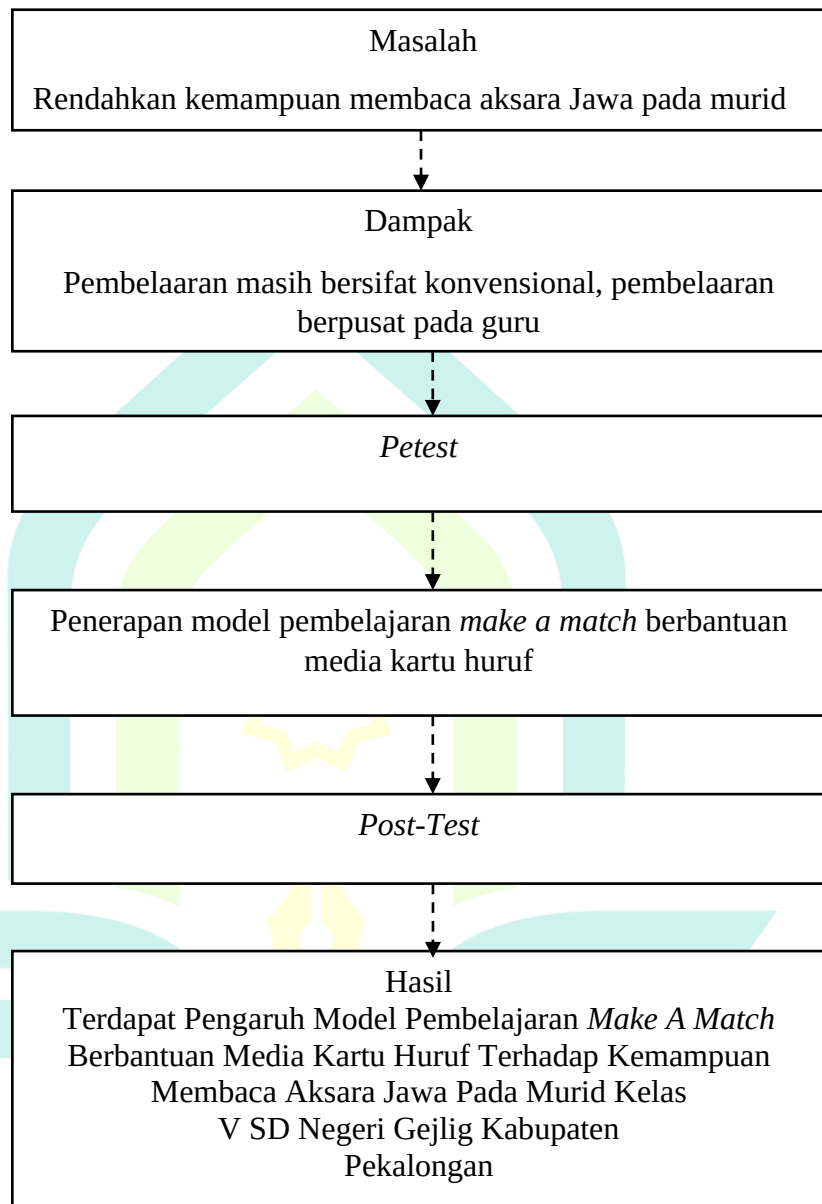
Kemampuan membaca aksara Jawa merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh murid sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Namun, dalam pelaksanaannya masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf, memahami pasangan, serta membaca kata atau kalimat yang ditulis menggunakan aksara Jawa. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran dan media yang digunakan sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan murid cenderung pasif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* yang dipadukan dengan media kartu huruf. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak murid mencari pasangan kartu yang sesuai melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Model ini mendorong murid untuk aktif, bekerja sama, berdiskusi, dan berpikir cepat dalam menemukan jawaban yang benar.

Penggunaan media kartu huruf sebagai pendukung model *Make a Match* membantu murid mengenali bentuk aksara Jawa secara lebih konkret. Melalui kartu huruf, murid dapat mengamati, mencocokkan, dan menyusun huruf menjadi suku kata maupun kata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk berlatih membaca aksara Jawa secara berulang, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Berdasarkan teori pembelajaran kooperatif dan karakteristik media visual, penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu huruf diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya keaktifan dan intensitas latihan membaca, kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V SD diharapkan mengalami peningkatan. Oleh karena itu, diduga terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V SD 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan.

Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

(Wiayanto, 2023 p.125) menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban seara teorit terhadap rumusan masalah kita.

Pendapat ahli lain (Niam & Lidyawati, 2023, p. 121) (Niam et al. 2023:121) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan-peranyaan penelitian. Pentingnya hipotesis penelitian diantaranya sebagai berikut :

- a. hipotesis memiliki dasar yang kuat bahwa peneliti telah memiliki pengetahuan yang cukup untuk melakukan penelitian pada bidang tersebut.
- a. Hipotesis memberikan arah pada pengumpulan dan penafsiran data.
- b. Hipotesis merupakan petunjuk tentang prosedur pa saja yang harus diikuti dan jenis data apa saja yang harus dikumpulkan
- c. Hipotesis memberikan kerangka ntuk melaporkan kesmpulan penelitian.

Hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara jawa murid kelas V SD Negeri 02 Gejlig Pekalongan”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sanulita, 2024:65) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan menyusun intervensi dalam kehidupan individu yang dilakukan oleh peneliti untuk menilai akibatnya pada mereka (Boniface 1995). Penelitian eksperimen dipahami sebuah intervensi yang diatur secara formal dengan tujuan mengidentifikasi sebab akibat. Biasanya intervensi ini disebut dengan penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental memerlukan aturan yang tepat dan pengambilan sampel yang sesuai untuk memberikan kepastian generalisasi atas inferensiasi benar adanya.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara Jawa. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre Eksperimen* dengan model *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu menerapkan *pretest* sebelum variabel mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Penelitian ini dapat membantu membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (Haryanti & Maknunah, 2025:40).

Berikut ini desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* yang didapatkan sebelum perlakuan

X = Variabel Independent (Variabel Eksperimen/ Variabel diberikan perlakuan)

O_2 = Nilai *posttest* yang diberikan perlakuan.

Tahap awal penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada murid untuk mengetahui kemampuan membaca aksara sebelum perlakuan dilaksanakan. Selanjutnya, pembelajaran materi aksara jawa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf. Setelah proses pembelajaran selesai, murid diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah perlakuan. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan program SPSS.

3.2 Lokasi Dan Waktu

3.2.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini di mulai pada tanggal 2 April - Mei 2026.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan konsep, sifat atau karakteristik yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Suraatmadja & Recky, 2024:69). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

3.3.1 Variabel bebas/*independen* (x)

Variabel bebas merupakan variabel yang diberikan perlakuan oleh peneliti dalam penelitian. Variabel ini yang diduga mendapatkan pengaruh terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini peneliti memunculkan variabel bebas yaitu pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf.

3.3.2 Variabel terikat/*dependen* (y)

Variabel bebas merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel ini diukur atau diamati pada proses penelitian untuk mengetahui bagaimana perubahan pada

variabel *independen* dapat mempengaruhi hasilnya. Pada penelitian ini peneliti memunculkan variabel terikat berupa kemampuan membaca aksara Jawa.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut (Darsimon, 2024:74) menjelaskan bahwa populasi merupakan kumpulan dari Individu dengan kualitas dan ciri-ciri yang telah ditentukan. Kualitas tersebut dinamakan variabel. Populasi dengan jumlah individu tertentu dinamakan finit, sedangkan populasi dengan jumlah individu tak terhingga dinamakan infinit. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan Tahun ajaran 2026.

3.4.2 Sampel

Sampel menurut (Arikunto 2010) adalah bagian kecil atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel penelitian ini merupakan murid kelas V SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan berjumlah 16 murid dengan 10 perempuan dan 6 laki laki. Peneliti mengambil sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Berdasarkan pendapat (Mubarak, et al. 2022:84) menjelaskan bahwa sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi yang dijadikan

sampel. Teknik ini digunakan sebab populasi relatif kecil atau kurang dari 30 orang.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan pendapat (Helpiastuti et.al, 2025:93). menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data biasanya digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang merujuk pada satu kata abstrak yang tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya. Misalnya adalah melalui angket, wawancara, pengamatan, ujian atau tes, dokumentasi dan lain sebagainya. Peneliti melaksanakan pengumpulan data agar data dan teori yang terdapat didalamnya valid dan juga sesuai dengan kenyataan, sehingga peneliti harus benar-benar terjun langsung untuk mengetahui teknik pengumpulan data tersebut. Dengan demikian, peneliti akan mengetahui validitas atau kebenaran konsep penelitiannya. Penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut :

3.5.1.1 Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil kemampuan atau hasil belajar murid sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut (Sugiono, 2024) teknik tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau tugas kepada subjek penelitian. Untuk mengetahui

perkembangan hasil belajar murid setelah pembelajaran, penelitian ini menerapkan metode *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan aksara Jawa dengan teks Latin yang disusun secara acak. Alat evaluasi ini mencakup lembar uji keterbacaan huruf, kata, serta kalimat sederhana beraksara Jawa. Murid juga diminta menyelesaikan soal mandiri untuk mengubah alfabet Latin ke dalam aksara Jawa dan menemukan tulisan yang sesuai. Sebelum digunakan, instrumen tes ini telah melalui proses validasi oleh guru kelas V serta dosen ahli yang kompeten.

3.5.1.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kumpulan data dalam bentuk catatan tertulis, tercetak, atau pindaian (data yang melibatkan benda mati). Metode ini digunakan untuk memperoleh data seperti dokumen-dokumen atau arsip-arsip yang terdapat di lokasi penelitian seperti identitas sekolah, visi misi, sejarah, struktur organisasi, sarana prasarana, guru dan karyawan, proses pembelajaran serta data hasil belajar murid.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

3.5.2.1 Penyusunan Instrumen Data

Tes kemampuan membaca aksara Jawa digunakan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Instrumen objektif yang memuat 15 butir soal tersebut diterapkan melalui skema tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada murid kelas V. Secara mendetail, instrumen ini

terbagi menjadi 10 soal pilihan ganda dengan opsi jawaban A, B, C, dan D, serta 5 soal menjodohkan. Pada bagian soal menjodohkan, pilihan jawaban yang disediakan mencakup kategori huruf, pasangan, sandhangan aksara, kalimat Latin (bahasa Indonesia), hingga kalimat beraksara Jawa.

1. Instrumen tes ini memiliki bobot nilai total sebesar 100 apabila seluruh butir soal dijawab dengan benar,
2. setiap jawaban yang tepat bernilai 6,67 poin.
3. Adapun rancangan penyusunan instrumen tersebut mengacu pada kisi-kisi tes kemampuan membaca aksara Jawa (kisi-kis terdapat dilampiran).

3.5.2.2 Uji Coba Instrumen Data

Uji coba instrumen data digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan tersebut benar-benar sahih (valid) dan handal (reliabel). Maksud dari sahih atau valid adalah melihat apakah alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan yang dimaksud handal atau reliabel adalah melihat apakah suatu alat ukur mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam waktu dan tempat yang berbeda. Uji coba instrumen dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas.

3.5.2.2.1 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas ahli (*expert judgment*). Menurut Judijanto dkk. (2025, hlm. 140 dalam Intan Sari & Yuhemy Zurziah, 2024), validitas ahli merupakan proses penelaahan instrumen oleh pakar di bidangnya untuk memastikan bahwa butir pertanyaan telah mewakili aspek yang diukur. Sejalan dengan hal tersebut, Lastiana (2024, hlm. 82) menjelaskan bahwa teknik ini berfungsi untuk menjamin instrumen evaluasi yang dikembangkan tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi ini mencakup tiga tahapan utama, yaitu penyusunan instrumen, penilaian oleh ahli, dan revisi berdasarkan masukan yang diberikan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes kemampuan membaca aksara Jawa diuji kelayakannya oleh ahli materi. Proses penilaian ini memanfaatkan lembar validasi berbasis skala *Likert* (1–5) yang mencakup tiga aspek utama: kelayakan materi, kebahasaan, serta evaluasi/keterbacaan. Selanjutnya, data hasil penilaian dianalisis melalui perhitungan skor total dan persentase kelayakan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan;

$\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh;

$\sum X_I$ = jumlah skor maksimum.

Persentase hasil validasi dari para ahli kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat validitas guna mengukur sejauh mana instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Adapun rincian pengkategorianya adalah sebagai berikut:

Persentase

Kategori

81–100%

Sangat Layak

61–80%

Layak

41–60%

Cukup Layak

21–40%

Kurang Layak

0–20%

Tidak Layak

3.5.2.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas mencerminkan tingkat konsistensi instrumen penelitian saat mengukur suatu variabel, sehingga mampu menghasilkan data yang relatif stabil meskipun digunakan berulang kali pada kondisi serupa. Instrumen dengan reliabilitas tinggi menandakan bahwa alat ukur tersebut memberikan hasil yang konsisten dan terpercaya. Atas dasar tersebut, uji reliabilitas krusial dilakukan guna mengukur sejauh mana keajegan

instrumen tersebut sebagai alat pengumpul data penelitian.. Menurut Sugiyono (2022), uji reliabilitas diterapkan guna memastikan konsistensi instrumen agar layak bertindak sebagai alat pengumpul data. Metode *Cronbach's Alpha* dipilih dalam penelitian ini karena instrumen yang digunakan terdiri dari beberapa butir soal untuk mengukur satu konstruk sejenis. Koefisien *Cronbach's Alpha* ini bergerak dalam rentang nilai 0 hingga 1, di mana skor yang lebih tinggi mencerminkan tingkat reliabilitas yang lebih kuat. Sebagai standar umum, sebuah instrumen dapat dikategorikan reliabel jika koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh mencapai nilai minimal 0,70 (Sugiono, 2022).

Tabel 3.1 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,827	15

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,827 untuk 15 butir instrumen pernyataan yang diuji. Sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,5. Karena nilai Alpha yang diperoleh ($0,827 > 0,5$), maka

dapat disimpulkan bahwa seluruh butir instrumen tersebut sangat reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi, sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian selanjutnya.

3.5.3 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh, sehingga hasilnya dapat diinformasikan pada orang lain (Sugiyono, 2023).

3.5.3.1 Uji Pra Syarat Hipotesis

3.5.3.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kelompok eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Sampel data yang diambil untuk melakukan penelitian kurang dari 100, sehingga uji normalitas yang digunakan oleh peneliti adalah *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS, dengan pengambilan dasar keputusan sebagai berikut:

- a. Jika $p > \text{tingkat sig}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti nilai tersebut berdistribusi normal,
- b. Jika nilai $p < \text{tingkat sig } 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak, maka nilai tersebut tidak berdistribusi normal

Apabila hasil uji menunjukkan data tidak berdistribusi normal, maka analisis statistik inferensial

untuk menguji hipotesis (perbedaan pretest dan posttest) akan dialihkan dari statistik parametrik ke statistik non-parametrik menggunakan Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*. (Hartoyo, et al. 2023 p, 34).

3.5.4 Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian ini tidak berdistribusi normal, sehingga asumsi untuk melakukan uji parametrik tidak terpenuhi. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dialihkan menggunakan analisis non-parametrik, yaitu uji *Wilcoxon*. Menurut Wiliyanti et al. (2025: 59), uji *Wilcoxon* (*Wilcoxon Signed Rank Test*) merupakan metode statistik non-parametrik yang dikembangkan oleh Frank Wilcoxon pada tahun 1945 sebagai alternatif dari *paired t-test* ketika data tidak normal atau berskala ordinal. Uji ini bekerja dengan cara memberikan peringkat pada nilai absolut selisih dua pengukuran berpasangan, lalu membandingkan jumlah ranking bertanda positif dan negatif guna mendeteksi ada tidaknya perbedaan median antara dua kondisi yang diukur pada subjek yang sama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Hasil Penelitian

4.1.1.1 Keadaan Murid

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen desain one group pretest posttest. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran make a match berbantu media kartu huruf terhadap kemampuan membaca aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitian. Populasi penelitian ini diambil dari kelas V SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan sebanyak 16 murid, terdiri dari 6 laki-laki dan 10 perempuan.

Tabel 4.1
Data murid tahun pelajaran 2025/2026

No	Kelas	Jumlah
1.	I	24
2.	II	28
3.	III	21
4.	IV	20
5.	V	17
6.	VI	21
	Jumlah	131

Data murid SD Negeri 02 Gejlig tahun pelajaran 2025/2026 dapat dilihat pada tabel berikut :

4.1.1.2 Identitas Sekolah

Berdasarkan sumber data sekunder yang diperoleh melalui dokumentasi SD Negeri 02 Gejlig, terdapat identitas sekolah yang ditulis pada table 4.3

Tabel 4.2
Identitas Sekolah

Nama Lembaga	SD Negeri 02 Gejlig
Status Sekolah	Negeri
Tahun Berdiri	1975
Terakreditasi	B
Alamat/Desa	Alan Pahlawan No. 244 Gejlig
SK dari	Gub. Jateng
Nomor	42/2/020/49/1945
Tanggal	01/01/1985
NSS/NPSN/NIS	101032608029/20332447/100300

Kecamatan	Kajen
Kabupaten	Pekalongan
Kode Pos	51161
Email	Sdn02gelig@gmail.com

4.1.1.3 Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

Terwujudnya generasi pelajar pancasila yang berwawasan lingkungan.

2) Misi

1. Menanamkan nilai keimanan dan ketaqwaan melalui ajaran agama.
2. melaksanakan keteladanan dan pembiasaan akhlak mulia berdesarkan profil pelajar pancasila.
3. Menjalin kerasaman yang harmonis abtar warga sekolah dan lembaga lain yang terkait melalui kegiatan sekolah.
4. Meningkatkan kemampuan bernalar kritis murid.
5. Menciptakan suasana pembelaaran yang inovatif dan kreatif.
6. Membina kemandirian murid melalui kegiatan pembiasaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan mealui kegiatan kepramukaan. Menimbulkan rasa cinta lingkungan dan hidup sehat sepanjang hayat, sehingga mempunyai kepedulian

dengan kelestarian dan keindahan lingkungan khususnya dapat menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekolah.

4.1.2 Analisis Data

4.1.2.1 Uji Instrumen

4.1.2.1.1 Validitas Ahli

Instrumen penilaian kemampuan membaca aksara Jawa berupa 15 butir soal *pretest* dan 15 butir soal *posttest* divalidasi oleh dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan serta guru wali kelas V SDN 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan. Validasi ahli ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan instrumen dari aspek kelayakan materi, kebahasaan, dan keterbacaan. Hasil berupa saran dan masukan dari validator tersebut ditindaklanjuti oleh peneliti untuk merevisi dan memperbaiki kualitas instrumen penelitian sebelum diujikan kepada murid.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Validator I (Dosen)

Aspek	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kelayakan materi	25	20	96%	Sangat Layak
Kebahasaan	15	10	86,67%	Sangat Layak
Evaluasi/Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
Total	50	47	94%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh validator I (dosen ahli Bahasa Jawa) menunjukkan skor 47 dari maksimal 50, atau setara dengan persentase kelayakan 94% (kategori sangat layak). Secara rinci, aspek materi meraih nilai tertinggi sebesar 96%, aspek kebahasaan sebesar 86,67%, dan aspek evaluasi/keterbacaan mencapai 100%; ketiganya masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, instrumen tes kemampuan membaca aksara Jawa ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam penelitian, dengan penyesuaian akhir berdasarkan saran dan masukan validator.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Validator II (Guru Kelas V)

Aspek	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kelayakan materi	25	20	80%	Layak
Kebahasaan	15	10	66,67%	Layak
Evaluasi/Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
Total	50	40	80%	Layak

Hasil validasi oleh Validator II (guru kelas V) menunjukkan skor 40 dari maksimum 50, atau setara dengan persentase kelayakan 80% (kategori layak). Penilaian per aspek meliputi: kelayakan materi sebesar 80% (layak), kebahasaan sebesar 66,67% (layak), serta evaluasi/keterbacaan yang mencapai 100% (sangat layak). Berdasarkan capaian ini, instrumen tes kemampuan membaca aksara Jawa dinyatakan layak untuk penelitian. Meski begitu, perbaikan tetap dilakukan berdasarkan saran dari validator demi menyempurnakan isi dan penyajian sebelum pengumpulan data.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Rekomendasi
Validator I (Dosen)	50	47	96%	Layak digunakan dengan revisi
Validator II (Guru)	50	40	80%	Layak digunakan dengan revisi
Jumlah	100	87	87%	Layak digunakan dengan revisi

Validasi instrumen melibatkan dua validator, yaitu dosen pengampu mata kuliah Bahasa Jawa selaku ahli materi serta guru kelas V SD sebagai praktisi pembelajaran. Prosepenilaian ini mencakup 10 indikator yang dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama: kelayakan materi, kebahasaan, dan evaluasi/keterbacaan.

Dari hasil validasi tersebut, diperoleh skor total sebesar 87 dari skor maksimum 100, atau setara dengan 87%. Capaian persentase ini menempatkan instrumen pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Walaupun, terdapat beberapa saran perbaikan dari validator, meliputi

penyempurnaan penulisan aksara Jawa, penyesuaian penggunaan sandhangan, serta perbaikan redaksi pada petunjuk pengerjaan. Semua masukan tersebut telah ditindaklanjuti secara menyeluruh sebelum instrumen diimplementasikan pada tahap pengambilan data.

4.2.1.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan guna memastikan konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Kriteria reliabel terpenuhi jika instrumen menghasilkan data yang konsisten ketika mengukur objek yang sama secara berulang. Penelitian ini mengukur reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* berbantuan program SPSS.

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,827	15

Hasil uji menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,827 dari total 15 item pernyataan (Tabel 4.6) Nilai 0,827 ini menandakan tingkat reliabilitas yang sangat baik karena berada di atas ambang batas standar, yaitu 0,70. Hal ini mengonfirmasi bahwa

kelima belas butir pernyataan memiliki konsistensi internal yang kuat. Dengan demikian, semua item instrumen dinyatakan reliabel dan layak dipakai sebagai alat ukur untuk analisis data berikutnya.

Menurut Sugiyono syarat reliabilitas suatu instrumen adalah memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,60. Karena instrumen penelitian ini telah memenuhi ambang batas tersebut, maka tingkat reliabilitasnya tergolong tinggi. Dengan demikian, instrumen ini sudah siap dan layak digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

Menurut Arikunto (2010), koefisien reliabilitas dengan nilai antara 0,60 sampai 0,79 masuk ke dalam kriteria berikut:

Tabel 4.7 Kriteria *Cronbach's Alpha*

Nilai	Kriteria
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 — 0,79	Tinggi
0,40 — 0,59	Cukup
<0,40	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji reliabilitas yang sangat tinggi menunjukkan kualitas konsistensi instrumen yang baik. Instrumen ini terbukti mampu

menghasilkan data yang relatif konsisten meskipun digunakan berkali-kali pada subjek dan situasi yang sama.

4.1.3 Analisis Statistik

4.1.3.2 Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah bidang atau metode statistik yang fokus pada pengumpulan, pengolahan, penyajian, dan peringkasan data guna memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan informatif mengenai karakteristik suatu kumpulan data. Tujuan utama dari metode ini adalah merangkum data agar lebih mudah dipahami oleh pembaca, tanpa bertujuan untuk melakukan pengujian hipotesis, menarik kesimpulan yang lebih luas, atau melakukan generalisasi terhadap populasi (Abadi & Sukmana, 2022; Wardhana et al., 2022). Berdasarkan hasil statistik deskriptif, diperoleh informasi mengenai ukuran sampel (n), nilai rata-rata, simpangan baku (*standard deviation*), beserta nilai minimum dan maksimum. Output data dari pengujian statistik deskriptif tersebut selengkapnyanya dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama Murid	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	AIA	93,3	93,3
2	AI	93,3	100
3	AN	80	86,7
4	DF	86,7	86,7
5	D	100	93,3
6	NF	93,3	86,7
7	FS	93,3	93,3
8	KA	93,3	86,7
9	L	40	60
10	N	86,7	100
11	N	33,3	40
12	RK	93,3	93,3
13	R	80	66,7
14	S	100	100
15	SH	66,7	93,3
16	ZA	33,3	33,3

Tabel 4.9 Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Nilai pretest	16	33.30	100.00	1266.50	79.1563	23.20689
Nilai posttest	16	33.30	100.00	1313.30	82.0813	20.90053
Valid N (listwise)	16					

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa data *pretest* menggambarkan kemampuan awal 16 murid kelas V sebelum diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu huruf. Pada tahap ini, nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh murid adalah 33,30, sedangkan nilai tertinggi (*maximum*) yang berhasil dicapai menyentuh angka 100,00. Akumulasi dari keseluruhan skor *pretest* (*sum*) murid adalah sebesar 1.266,50, dengan perolehan rata-rata (*mean*) sebesar 79,16 dan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 23,21.

Sementara itu, data *posttest* menunjukkan kemampuan murid setelah menerima perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran dan media yang sama. Dengan jumlah sampel yang konsisten (16 murid), nilai terendah dan tertinggi pasca-perlakuan tidak mengalami perubahan, yakni masing-masing tetap berada di angka 33,30 dan 100,00. Kendati demikian, akumulasi nilai keseluruhan (*sum*) pada tahap

posttest ini meningkat menjadi 1.313,30, yang berdampak pada kenaikan nilai rata-rata (*mean*) kelas menjadi 82,08 dengan nilai standar deviasi sebesar 20,90.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan total skor dari 1.266,50 menjadi 1.313,30 serta kenaikan rata-rata kelas dari 79,16 menjadi 82,08. Di samping itu, nilai standar deviasi pada data *posttest* (20,90) yang lebih kecil dibandingkan *pretest* (23,21) mengindikasikan bahwa sebaran nilai murid setelah diberikan perlakuan menjadi lebih homogen. Hal ini membuktikan bahwa tingkat kemampuan membaca aksara Jawa murid di kelas tersebut menjadi lebih merata setelah adanya intervensi.

4.1.4 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf

Pertemuan Pertama:

Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa doa bersama dan presensi kehadiran murid. Setelah pelaksanaan *pre-test* selesai, guru menyampaikan materi mengenai aksara Jawa, khususnya terkait penggunaan *pasangan* dan *sandhangan*. Penyampaian materi ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantu media kartu huruf. Secara keseluruhan, pemaparan materi pada hari pertama berlangsung secara kondusif dan diakhiri dengan pemberian tugas terstruktur kepada murid.

Pertemuan Kedua:

Untuk menguji peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa murid, guru menyiapkan 16 lembar kartu yang memuat 8 kartu pertanyaan (berupa aksara Jawa) dan 8 kartu jawaban (berupa huruf Latin). Aktivitas dimulai dengan pemberian orientasi dan arahan oleh guru mengenai tata cara simulasi pencocokan kartu. Setelah murid memahami mekanismenya, guru membagikan 16 kartu yang telah dikocok secara acak, sehingga setiap murid memegang satu kartu (baik berupa soal maupun jawaban).

Seluruh kartu terdistribusi, guru memberikan instruksi hitung mundur dari angka lima hingga satu sebagai tanda dimulainya pencarian pasangan kartu yang selaras. Ketika hitungan mencapai angka lima, murid yang telah berhasil menemukan pasangannya diarahkan untuk duduk bersama guna mendiskusikan struktur aksara yang tertera pada kartu tersebut. Diskusi kelompok difokuskan pada identifikasi bentuk aksara, jenis *sandhangan*, serta *pasangan* yang digunakan, yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas. Bagi murid yang belum berhasil menemukan pasangannya pada kesempatan pertama, guru memberikan aba-aba tambahan untuk memberikan waktu perluasan pencarian hingga seluruh murid mendapatkan kelompoknya.

Setelah seluruh murid terbagi ke dalam kelompok berpasangan, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mandiri

dalam batas waktu yang telah ditentukan, kemudian beralih ke sesi presentasi kelompok secara bergantian. Dinamika emosional murid terlihat beragam selama presentasi; sebagian murid masih menunjukkan sikap malu-malu saat memaparkan hasil, sebagian menyampaikannya dengan artikulasi suara yang lantang, dan beberapa murid tampil secara ekspresif di depan teman-temannya. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan presentasi, guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan bersama serta pembagian hadiah kecil (*reward*) sebagai bentuk motivasi. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan pemberian penguatan materi (*reinforcement*) oleh guru, absensi akhir, dan doa penutup.

3.2 Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis uji statistik peneliti melakukan uji normalitas data sebagai prasyarat untuk melanjutkan analisisnya. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $> 0,05$. Apabila taraf signifikansinya $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Dari data uji normalitas dengan menggunakan *SPSS* data berdistribusi tidak normal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		Sig.
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	
Pretest	,287	16	,001	,787	16	,002
Posttest	,321	16	,000	,764	16	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 25, diperoleh hasil nilai signifikansi pretest sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$) dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,001 lebih kecil dari ($0,001 < 0,05$). Artinya nilai pretest dan posttest tersebut dinyatakan berdistribusi tidak normal karena signifikansinya $< 0,005$. Penelitian ini tidak melakukan uji prasyarat homogenitas, karena uji homogenitas ditujukan untuk penelitian yang menggunakan dua atau lebih kelompok data sampel yang diambil dari populasi yang sama.

3.3 Uji Hipotesis Non Parametrik

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi tidak

terpenuhi sehingga uji hipotesis menggunakan non

parametrik berupa uji *Wilcoxon*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon* :

Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_0

diterima. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari $<$

$0,05$ maka H_a Ditolak.

Tabel 4.11 Hasil Uji Wilxocon

Test Statistics ^a	
	Posttest – Pretest
Z	-1,964 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,050

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai Z sebesar -1,964 dengan signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,050. Karena nilai signifikansi ini tepat berada pada batas alfa 5% dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Arah nilai Z yang negatif mengindikasikan dominasi

peringkat negatif, yang berarti terjadi perubahan skor yang nyata setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima, yang membuktikan bahwa intervensi tersebut memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil yang diukur.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Analisis Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Murid Kelas

V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan

Sebelum dan Sesudah Penggunaan Model

Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media

Kartu Huruf

Sebelum model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu huruf diterapkan, guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi aksara Jawa, *sandhangan*, dan *pasangannya*. Analisis kemampuan membaca aksara Jawa murid melalui *pretest* menunjukkan nilai minimum 33,3 dan nilai maksimum 100. Total skor pada tahap *pretest* ini mencapai 1.266,50 dengan nilai rata-rata 79,16 (kategori cukup). Hal ini menyimpulkan bahwa murid kelas V cukup menguasai materi aksara Jawa beserta *sandhangan* dan *pasangannya*.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu huruf pada sampel yang sama (16 murid), nilai terendah dan tertinggi tidak mengalami perubahan, yaitu tetap 33,3 dan 100. Kendati demikian, total skor pada tahap *posttest* meningkat menjadi 1.313,30 seiring dengan kenaikan rata-rata kelas menjadi 82,08.

Menurut hasil skripsi Anisatul Khusniah (2022), kemampuan membaca murid kelas I SD dipengaruhi secara signifikan oleh metode *Make A Match* berbantuan media papan Onet. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai murid dari 58 (*pretest*) menjadi 77,6 (*posttest*). Hasil uji statistik *Wilcoxon* dengan signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05) turut memperkuat efektivitas metode tersebut. Lebih dari itu, pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan kartu ini terbukti membuat murid lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi membaca (Khusniah, 2022).

Penelitian oleh Riska Jofankha Shella (2025) menyimpulkan bahwa kombinasi model *Make a Match* dan media *flashcard* berpengaruh positif serta signifikan terhadap pemahaman konsep matematika murid. Berdasarkan analisis statistik, terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep yang

nyata antara murid di kelas eksperimen dengan murid di kelas konvensional. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya meningkatkan keaktifan murid, mempermudah pemahaman materi melalui aktivitas mencocokkan kartu, serta menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dan menyenangkan (Riska, 2025).

Penjelasan di atas mendukung pernyataan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan murid dalam membaca aksara Jawa.

4.2.2 Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan metode pembelajaran sambil bermain dimana guru menyediakan 8 pertanyaan dan jawaban 8 jawaban dalam sebuah kartu, setelah kartu pertanyaan dan jawaban dibagikan pada setiap anak, guru memberikan aba-aba untuk memulai pencarian dengan mencocokkan pertanyaan dan jawabannya, murid harus berhenti ketika mendengar aba-aba dari guru, bagi murid yang telah menemukan jawabannya

Penggunaan model pembelajaran *make a match* membuat murid menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena guru akan membagikan pertanyaan dan jawaban kepada murid akan mendapatkan kartu mendapatkan materi aksara jawa sandhangan dan pasangan dengan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf.

Berdasarkan pengamatan visual di lapangan, hambatan diferensiasi yang dialami murid kelas V SDN 02 Gejlig berpusat pada aksara-aksara yang memiliki kemiripan struktur grafis (*visual serupa*). Murid mengalami kerancuan kognitif saat membedakan bentuk fisik antara aksara **da** (ꦢ), **sa** (ꦱ), **nga** (ꦒ), **nya** (ꦚ), dan **ba** (ꦧ). Pola lekukan dan kemiripan bentuk kaki aksara tersebut memicu terjadinya *interference effect* (gangguan memori akibat informasi visual yang mirip).

Guna mengatasi kebingungan murid dalam membedakan bentuk aksara, nama *sandhangan*, dan letak *pasangan*, guru menerapkan teknik intervensi berbasis urutan urut-pikir (*sequential cueing*). Guru tidak langsung mendiktekan jawaban, melainkan memberikan stimulus berupa petunjuk (*clue*) urutan huruf sebelum atau sesudah aksara yang dipertanyakan.

Sebagai contoh, ketika murid bingung mengidentifikasi aksara **sa** (𑊑𑊒), guru memicu ingatan mereka dengan

mengarahkan pada urutan aksara sebelumnya melalui jembatan verbal, seperti bertanya: "*Aksara apa yang terletak tepat setelah aksara 'ga' dalam deretan hanacaraka?*". Pola *scaffolding* ini merangsang proses berpikir asosiatif murid untuk merekonstruksi kembali ingatan urutan dasar *Hanacaraka*.

Dampak terhadap Akurasi Hasil Akhir

Setelah intervensi dan implementasi model pembelajaran *Make a Match* berbantu kartu huruf selesai dilaksanakan, peneliti mencatat adanya dualisme dampak pada hasil belajar murid. Di satu sisi, hambatan visual belum sepenuhnya tereliminasi secara instan; masih ditemukan beberapa murid yang melakukan kesalahan minor akibat terkecoh saat mentransliterasikan lambang aksara ke dalam huruf Latin pada lembar evaluasi. Namun, di sisi lain, mayoritas atau sebagian besar murid menunjukkan peningkatan ketelitian yang signifikan dalam pengerjaan soal. Visualisasi konkret pada kartu pasangan terbukti melatih kepekaan visual (*visual literacy*) murid, sehingga mereka menjadi jauh lebih cermat, detail, dan tidak tergesa-gesa saat

menganalisis kompleksitas aksara Jawa beserta perangkat *sandhangan* dan *pasangan*-nya.

Pada tahap awal peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca murid dengan pembelajaran seperti biasa. Berdasarkan hasil uji Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai Z sebesar -1,964 dengan signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,050. Karena nilai signifikansi ini tepat berada pada batas alfa 5% dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Arah nilai Z yang negatif mengindikasikan dominasi peringkat negatif, yang berarti terjadi perubahan skor yang nyata setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima, yang membuktikan bahwa intervensi tersebut memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil yang diukur.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, dan hasil analisis yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Murid Kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan”. Merujuk pada hasil pengumpulan data dan pengujian menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, kesimpulan rinci penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pada nilai kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan antara sebelum kemampuan membaca aksara Jawa murid melalui *pretest* menunjukkan nilai minimum 33,3 dan nilai maksimum 100. Total skor pada tahap *pretest* ini mencapai 1.266,50 dengan nilai rata-rata 79,16 (kategori cukup). Hal ini menyimpulkan bahwa murid kelas V cukup menguasai materi aksara Jawa beserta *sandhangan* dan *pasangannya*. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu huruf pada sampel yang sama (16 murid), nilai terendah dan tertinggi tidak mengalami perubahan, yaitu tetap 33,3 dan 100. Kendati

demikian, total skor pada tahap *posttest* meningkat menjadi 1.313,30 seiring dengan kenaikan rata-rata kelas menjadi 82,08.

2. Berdasarkan hasil uji hipotesis non-parametrik dengan uji *Wilcoxon*, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,050. Karena nilai signifikansi ini tepat berada pada batas alfa 5% dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca aksara Jawa murid kelas V di SD Negeri 02 Gejlig Kabupaten Pekalongan setelah penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu huruf.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari masih banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang bermanfaat dan memberikan masukan dalam melaksanakan pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

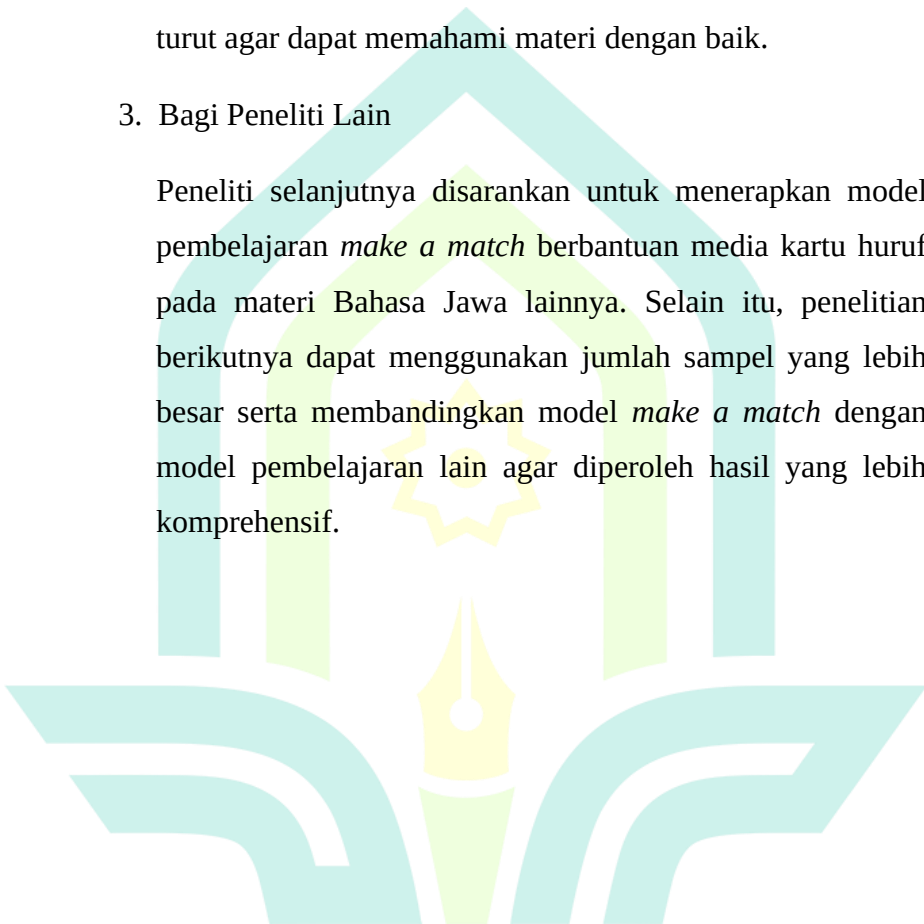
Guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik untuk murid, supaya murid lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu huruf untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar murid lebih memahami pelajaran dengan maksimal.

2. Bagi Murid

Murid hendaknya mengikuti pembelajaran dengan baik, mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, murid diharapkan untuk belajar berturut-turut agar dapat memahami materi dengan baik.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu huruf pada materi Bahasa Jawa lainnya. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar serta membandingkan model *make a match* dengan model pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade, D. R. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Al Fatia, S. dkk. (2024). Media Pembelajaran IPS. *TIPS*.
- Akbar, M. R. (2022). *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: CV Haura Utama.
- Alti, R. M. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Geet Pres.
- Amerinda, Novia Riska. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di MIN 2 Bandar Lampung*. Skripsi. Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriani, L., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Multimedia. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 148. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14338>
- Fitrianti Wenti Ferdina dkk. (2019). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Kooperatif Tipe Round Table dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas IV SD*, *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*. 12 nomor 2.
- Ginting dkk. (2026). *rti dan Manfaat Media Pembelajaran*. *Kaian Pendidikan*, 8. nomor 1.
- Helpiastuti, S. B., Fitriani, Haryati, T., Sasongko, R. W., Irwanto, Rumahlewang, E., Susanto, H., Widnyani, I. A. P. S., Girindra, I. A. G., Enas, U., & Simalango, E. M. (2025). *Dasar-Dasar Penelitian Administrasi (Teknik dan Pendekatan Metodologis)*. Bandung: Widina Media Utama.
- Khusniah, Anisatul. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran Make a*

- Match Berbantu Media Papan Onet terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD di Desa Pingit*. Skripsi. Magelang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Arman. (2019). *Media Flash Card*. Goresan Pena.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Haryanti, N., & Maknunah, L. U. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Riset Sosial: Teori dan Praktik Mengungkap Pola dan Fakta Sosial*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Hidayatur Rohmah, Khamdun, W. S. R. (2023). No Title. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9, nomor 3, 1787–188.
- Judijanto, L., Pranata, A., Yanuarti, M., Sari, N., Rahmawati, Hartoyo, T., Mutoharoh, Ardiansyah, W., Suroso, Agus, F., Rahmani, I., Asyari, L., & Erna, A. (2025). *Metode Penelitian Ilmiah: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia.
- Lestari, N., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa MENERAPKAN METODE QUANTUM LEARNING BERBANTU MEDIA. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.78188>
- Maulana Ridwan. (2020). *Aksara-aksara di Nusantara*.
- Muamalah, Ida. (2017). *“Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di RA Hidayatutthullab Lampung Selatan*.
- Niam, M. F., & Lidyawati. (2023). *Statistik Pendidikan*. Wdina Media Utama.
- Nurfadhillah, S., & 4C PGSD. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher)
- Nofiyanti, D., Ngatman, & W. (2924). 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/https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.86268>
- Pitarto Estu. (2018). *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode AMBAR*. Komunitas Wedangae.
- Rijalul, A. M. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*.
- Riska, J. (2025). *Pengaruh Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flashcard Terhadap Kemahaman Konsep Matematika Kelas III di MIN 11 Bandar Lampung*.
- Salma, Noviana Erifa. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Negeri 03 Rajabasa Bandar Lampung*. Skripsi. Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sanulita, H., Putra, P. P., Laka, L., Amalia, M., Fitri Anggraeni, A., Ardiansyah, W., Azizah, N., Saktisyahputra, D., Suprayitno, D., Sumiati, & Judijanto, L. (2024). *Panduan Praktis Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia.
- Setianingrum Qori. (2021). *“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III Di MI At-Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Shella, Riska Jovanka. (2025). *Pengaruh Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flashcard terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas II di MIN 11 Bandar Lampung*. Skripsi. Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Soraya, Selfi. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Global Berbantu Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung*. Skripsi. Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sugiono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2, Cetakan ke-5). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Cetakan ke-30). Bandung: Alfabeta.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model*. Euteka Media Aksara.

Surjaatmadja, S., & Recky. (2024). *Metodologi Penelitian: Untuk Kualitas Riset Terbaik*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.

Sutrisno, Wardah Panaitan, M, dkk. (2023). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Tahta Media Group.

Trisiantari Ni Ketut Desia dan I Made Sumantri. (2016). “Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis. *Urnal Pendidikan Indonesia*.

Wiayanto, H. (2023). *Teknik Menulis Skripsi, Tesis, dan Artikel Ilmiah*. Andi.

Wiliyanti, V., Raharjo, R., Listiani, H., Rahman, A., Setiyana, R., Rini, S., & Lede, Y. U. (2025). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Zaenal, M. (2018). *Strategi dan Model Pembelajaran*. IAIN Pekalongan Press.

Zaenuri H, Krisnaresanti, A., Mahmudi, M. A., D. (2024). *Media Pembelajaran*. CV HEI Publidhing Indonesia.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

Jl. Pahlawan Rowolaku Pekalongan, Telp. (0285) 412575 ext : 112 | Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id | Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lili Indah Khusniati
NIM : 2319045
Prodi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / FTIK
E-mail address : liliindahkhusniati@mhs.uingusdur.ac.id
No. Hp : 0856-0165-6719

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Tugas Akhir ☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
AKSARA JAWA MURID KELAS V DI SD NEGERI 02 GEJLIG KABUPATEN
PEKALONGAN**

Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 17 Juli 2026



LILI INDAH KHUSNIATI

NIM. 2319045