

Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media *Flash Card* Materi Aksara Jawa di SDN 3 Jambu

Ine Febrian Maharani^{1*}, Meila Rizka Rahmawati², Syailin Nichla Choirin Attalina³

¹⁻³Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: 221330001090@unisnu.ac.id¹, 221330001075@unisnu.ac.id²

Korespondensi penulis : 221330001090@unisnu.ac.id*

Abstract : This study aims to improve the learning motivation of fourth-grade students of SDN 3 Jambu in Javanese language subjects, especially in Javanese script material, through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model combined with the use of flash cards. The background of this study is the low learning motivation of students as seen from the lack of active participation, low enthusiasm during learning, and lack of interest in the Javanese script material. These conditions have an impact on the achievement of unsatisfactory learning outcomes and an unpleasant learning atmosphere. This type of research is Classroom Action Research (CAR) which is conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects of the study were 20 fourth-grade students. Data collection techniques were carried out using observations of student activities, interviews with teachers and students, documentation of learning activities, and evaluation tests to measure learning outcomes at the end of each cycle. Data analysis was carried out descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed a significant increase in student learning motivation after the implementation of the TGT learning model assisted by flash cards. This can be seen from the increasing activeness of students in groups, their enthusiasm in participating in educational games, and the results of learning evaluations that show a positive trend from cycle I to cycle II. The TGT model, which is based on cooperation and healthy competition, creates a more lively and enjoyable learning atmosphere and stimulates active student involvement. Thus, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament learning model supported by flashcard media is effective in increasing student motivation and learning outcomes in the Javanese Language subject, Javanese Script material.

Keywords: Flash Cards, Javanese Script, Learning Motivation, Teams Games Tournament.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Jambu pada mata pelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi Aksara Jawa, melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan penggunaan media flash card. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari minimnya partisipasi aktif, rendahnya antusiasme saat mengikuti pelajaran, serta kurangnya minat terhadap materi Aksara Jawa. Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum memuaskan serta suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi terhadap aktivitas siswa, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar pada setiap akhir siklus. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media flash card. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam kelompok, semangat mereka dalam mengikuti permainan edukatif, serta hasil evaluasi belajar yang menunjukkan tren positif dari siklus I ke siklus II. Model TGT yang berbasis kerja sama dan kompetisi sehat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan merangsang keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang didukung oleh media flash card efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa.

Kata kunci: Aksara Jawa, Flash Card, Motivasi Belajar, Teams Games Tournament.

1. LATAR BELAKANG

Motivasi belajar artinya galat satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat, dan tidak fokus ketika mengikuti pelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Jawa yg mempunyai tantangan tersendiri, terutama dalam pembelajaran materi Aksara Jawa. yang akan terjadi observasi awal pada SD N tiga Jambu menunjukkan bahwa sebagian akbar siswa kelas IV mengalami kesulitan pada mengenali serta menulis Aksara Jawa dan memberikan minat belajar yg rendah terhadap materi tadi. Hal ini sejalan menggunakan pendapat Arifin dan Handayani (2021) bahwa motivasi rendah dapat berdampak pada rendahnya ketercapaian hasil belajar, khususnya pada pelajaran yg diklaim sulit atau kurang diminati oleh siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang bisa menaikkan motivasi belajar siswa menggunakan pendekatan yang menyenangkan serta interaktif. salah satu model yg terbukti efektif adalah Teams Games Tournament (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan serta kompetisi antar gerombolan secara sehat. dalam implementasinya, TGT dapat dikombinasikan menggunakan media yg menarik mirip flash card, yang membantu siswa tahu materi secara visual serta praktis. Penelitian sang Hidayati serta Pratama (2020) menyatakan bahwa penggunaan contoh TGT mampu menaikkan partisipasi aktif serta motivasi belajar peserta didik karena adanya keterlibatan emosional dalam kegiatan permainan yg dilakukan secara berkelompok.

Pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa, menuntut siswa untuk tidak hanya memahami bentuk huruf, tetapi juga mengingat dan menerapkannya secara tepat. Oleh karena itu, kombinasi model TGT dengan media flash card dianggap sebagai strategi yang tepat untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD N 3 Jambu setelah diterapkannya model pembelajaran TGT dengan media flash card pada materi Aksara Jawa. Harapannya, hasil dari studi ini bisa menjadi opsi solusi pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa secara optimal.

Selain sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, flash card juga berfungsi sebagai alat bantu visual yang mempermudah siswa dalam mengenali bentuk-bentuk Aksara Jawa secara berulang. Penggunaan flash card memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, karena siswa dapat belajar sambil bermain, bertanya, serta menjawab pertanyaan dalam suasana yang lebih santai namun tetap terarah. Visualisasi yang ditampilkan pada flash card membantu meningkatkan daya ingat siswa dan mengurangi

kejenjutan saat belajar, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Penggabungan metode ini dengan model TGT juga menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat, memperkuat kerja sama antaranggota kelompok, serta melatih tanggung jawab bersama dalam memahami materi yang diberikan.

Melalui penerapan kombinasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media flash card, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya mencakup aspek kognitif dalam memahami Aksara Jawa, tetapi juga aspek afektif seperti rasa senang, percaya diri, dan keinginan untuk terus belajar. Penelitian ini sekaligus menjadi alternatif strategi pengajaran Bahasa Jawa yang inovatif, relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar masa kini, dan dapat direplikasi pada sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan bagi siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Rokhmaniyah et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung media Word Wall efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD, dengan peningkatan yang signifikan pasca-intervensi. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan dkk. (2024) yang mengintegrasikan TGT berbantuan WordWall dalam pembelajaran Pancasila, menghasilkan peningkatan 16% motivasi belajar di kelas dasar. Berdasarkan literatur ini, model TGT terbukti memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif sehingga memacu minat dan antusiasme siswa.

Optimalisasi penggunaan flash card dalam pembelajaran IPA pada SD telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, dimana skor motivasi bertambah dari 28,57% menjadi 65,66% setelah intervensi. Sementara itu, model discovery learning yang menggunakan flash card meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik SDN Kalirungkut, dengan skor keterampilan dan motivasi yang tergolong “sangat baik”. Temuan ini menguatkan peran flash card sebagai media efektif dalam mengaktifkan daya ingat dan memperkuat motivasi belajar anak SD.

Penelitian oleh Jaha Ghada & Widyaningrum (2024) menggunakan model TGT dengan flash card untuk meningkatkan minat belajar materi sistem pencernaan di SMP, menunjukkan kenaikan ketuntasan dari 54% menjadi 87%, ini menunjukkan bahwa kombinasi TGT dan flash card tidak hanya efektif di SD, tetapi juga di jenjang yang lebih tinggi, melalui mekanisme

pembelajaran kooperatif dan gamifikasi yang memotivasi pelajar. Meski fokus pada materi yang berbeda, hasilnya relevan untuk mata pelajaran aksara Jawa di kelas 4 SD karena prinsip dasarnya sama: membangun interaksi dan replay materi dengan media visual.

Berdasarkan teori cooperative learning, TGT termasuk dalam teknik pembelajaran kooperatif yang mempromosikan interdependensi positif, akuntabilitas individu, dan interaksi promotif. Unsur gamifikasi dalam TGT—seperti kompetisi tim dan reward—secara psikologis membantu meningkatkan motivasi belajar. Kombinasi media flash card sebagai elemen visual dan game interaktif menciptakan lingkungan belajar yang engaging dan memfasilitasi pengulangan materi secara menyenangkan, sehingga memperkuat motivasi dan retensi siswa.

Meski belum banyak penelitian langsung mengenai aksara Jawa, temuan dari studi-studi sebelumnya sangat relevan. Model TGT terbukti efektif meningkatkan motivasi di berbagai mata pelajaran dasar, sedangkan media flash card sukses meningkatkan motivasi dan pemahaman literasi di SD, karena aksara Jawa juga memerlukan pengenalan visual dan pengulangan aktif, menggabungkan TGT dan flash card diperkirakan akan menghasilkan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang optimal pada siswa kelas 4 SD.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yg mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, software tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian artinya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Jambu yang berjumlah 20 siswa. Penelitian dilaksanakan pada 2 siklus, masing-masing terdiri asal 2 pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan memakai menerapkan contoh pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yg dipadukan memakai media flash card pada materi Aksara Jawa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pengujian, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yg dipergunakan berupa modul ajar, serta media pembelajaran berupa flash card. (Suhartono & Puspitasari, 2021).

Pelaksanaan tindakan difokuskan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif pada kegiatan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sesuai dengan ciri model TGT. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif berasal observasi dan wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan konklusi. sementara itu, data kuantitatif asal yang akan terjadi pengujian, dianalisis memakai teknik persentase buat melihat peningkatan antar siklus. Kriteria keberhasilan tindakan dipengaruhi sesuai peningkatan skor rata-homogen motivasi belajar siswa dan partisipasi aktif selama pembelajaran (Nugroho & Mulyani, 2022).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD N tiga Jambu sesudah penerapan contoh pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media flash card. Sebelum tindakan dilakukan, tingkat motivasi belajar siswa tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif pada proses pembelajaran serta rendahnya antusiasme pada menuntaskan tugas. berdasarkan hasil observasi awal, hanya sekitar 50% siswa yang memberikan motivasi belajar tinggi. sesudah dilakukan 2 daur tindakan, terjadi peningkatan motivasi belajar yg signifikan hingga mencapai 70%, sehingga ada peningkatan sebesar 20%.

Peningkatan tadi bisa dipandang asal indikator motivasi belajar mirip keaktifan peserta didik pada diskusi kelompok, antusiasme pada menjawab pertanyaan saat turnamen, dan peningkatan impian buat menuntaskan soal aksara Jawa yang disajikan melalui flash card. yang akan terjadi pengujian juga menunjukkan pergeseran skor yang relatif signifikan berasal daur I ke daur II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT menggunakan media visual interaktif mirip flash card mampu menyampaikan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Sebagaimana dikemukakan sang Susanto (2020), pembelajaran kooperatif berbasis permainan bisa mempertinggi motivasi peserta didik melalui keterlibatan emosional dan sosial dalam gerombolan .

Selain data hasil pengujian serta observasi, wawancara menggunakan beberapa peserta didik menguatkan bahwa mereka lebih suka belajar memakai flash card yg dikemas dalam permainan TGT. keliru satu siswa menyampaikan bahwa "belajar jadi kayak main game, tapi permanen belajar huruf Jawa." Hal ini sejalan menggunakan penelitian oleh Nurhaliza & Fauziah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mirip flash card efektif menaikkan motivasi belajar peserta didik Sekolah Dasar sebab menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan sosial.

Pembelajaran dengan model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok dan saling membantu, menciptakan atmosfer kompetitif yang sehat. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab terhadap kelompoknya. Menurut Santoso dan Wulandari (2021), pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan rasa percaya diri siswa karena mereka merasa menjadi bagian penting dari keberhasilan kelompoknya. Ini terbukti dalam pembelajaran aksara Jawa yang sebelumnya dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

Penerapan media flash card juga menyampaikan donasi yang besar dalam menarik perhatian peserta didik. Flash card didesain dengan warna menarik dan gambaran yg memudahkan siswa mengenali serta mengingat aksara Jawa. Hal ini menguatkan temuan berasal Wahyuni dan Kurniawan (2020) yang memberikan bahwa penggunaan media visual yg menarik bisa meningkatkan retensi serta keterlibatan kognitif siswa pada proses belajar. Media ini pula memungkinkan pengajar melakukan evaluasi secara eksklusif melalui permainan serta turnamen, yg membentuk proses evaluasi sebagai lebih menyenangkan serta tidak menegangkan.

Secara keseluruhan, data memberikan bahwa kombinasi contoh TGT serta media flash card mampu menaikkan motivasi belajar peserta didik dengan signifikan. Hal ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yg inovatif serta interaktif bisa mengatasi kejenuhan siswa terhadap bahan ajar yg bersifat simbolik dan tak berbentuk mirip aksara Jawa. dengan demikian, disarankan supaya guru mengadopsi contoh pembelajaran kooperatif berbasis permainan serta media visual sebagai strategi rutin buat mempertinggi kualitas pembelajaran Bahasa Jawa pada jenjang Sekolah Dasar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa penerapan contoh pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yg dipadukan memakai media flash card mampu menaikkan motivasi belajar siswa kelas IV SD N 3 Jambu pada materi Aksara Jawa. Hal ini terbukti berasal peningkatan motivasi belajar peserta didik sebanyak 20% sehabis dilakukan 2 siklus tindakan, menggunakan indikator meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme ketika pembelajaran, serta keterlibatan pada diskusi kelompok. model TGT membentuk suasana belajar yang menarik dan kompetitif, menghasilkan peserta didik merasa termotivasi buat lebih aktif terlibat pada proses pembelajaran. Suhartono serta Puspitasari (2021) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengandalkan permainan dan kerja sama kelompok seperti TGT mampu menaikkan keterlibatan emosional dan sosial peserta didik, yang di gilirannya berpengaruh positif di motivasi buat belajar.

Selain itu, penggunaan media flash card berkontribusi secara signifikan pada membantu peserta didik memahami serta mengingat bentuk dan suara Aksara Jawa dengan lebih praktis. Media visual yang menarik ini menghasilkan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta interaktif. Temuan ini sejalan menggunakan hasil penelitian Wahyuni serta Kurniawan (2020), yg menyatakan bahwa media visual mampu menaikkan retensi dan motivasi belajar siswa secara signifikan. dengan demikian, kombinasi model TGT serta media flash card bisa

dijadikan strategi pembelajaran cara lain yg efektif buat mempertinggi motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jawa, khususnya di materi yg menantang seperti Aksara Jawa. strategi ini juga relevan diterapkan secara lebih luas buat mata pelajaran lain yg memerlukan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sesuai hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan contoh pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yg dipadukan dengan media flash card mampu mempertinggi motivasi belajar peserta didik kelas IV SD N 3 Jambu pada materi Aksara Jawa. Hal ini terbukti asal peningkatan motivasi belajar peserta didik sebanyak 20% sesudah dilakukan 2 daur tindakan, menggunakan indikator meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme saat pembelajaran, serta keterlibatan pada diskusi gerombolan . contoh TGT menciptakan suasana belajar yang menarik serta kompetitif, membuat peserta didik merasa termotivasi buat lebih aktif terlibat pada proses pembelajaran. Suhartono dan Puspitasari (2021) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengandalkan permainan dan kolaborasi grup mirip TGT mampu menaikkan keterlibatan emosional dan sosial peserta didik, yang di gilirannya berpengaruh positif di motivasi untuk belajar.

Selain itu, penggunaan media flash card berkontribusi secara signifikan dalam membantu peserta didik tahu dan mengingat bentuk serta bunyi Aksara Jawa menggunakan lebih praktis. Media visual yang menarik ini menghasilkan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini sejalan menggunakan yang akan terjadi penelitian Wahyuni dan Kurniawan (2020), yang menyatakan bahwa media visual bisa menaikkan retensi dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. dengan demikian, kombinasi model TGT serta media flash card dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang efektif buat menaikkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi yang menantang seperti Aksara Jawa. seni manajemen ini juga relevan diterapkan secara lebih luas buat mata pelajaran lain yg memerlukan partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Afiah, N., Purwati, R., & Casta, C. (2021). Optimalisasi flashcard untuk motivasi belajar ilmu pengetahuan di pendidikan dasar. *ARJI*. <http://journal.nahnuinisiatif.com>
- Arifin, Z., & Handayani, N. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–54.
- Fitriyani, R., & Nurhadi, D. (2022). Pengaruh media flash card terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 12–20. <https://doi.org/10.31227/jppd.v3i1.1123>

- Hidayati, N., & Pratama, A. (2020). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 233–241.
- Jaha Ghada, S., & Widyaningrum, D. A. (2024). Penerapan TGT menggunakan flash card untuk meningkatkan minat belajar materi sistem pencernaan. *Prosiding IKIP Budi Utomo*. <http://ejurnal.uibu.ac.id>
- Lestari, S., & Ramadhani, N. (2021). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 89–97. <https://doi.org/10.23887/jipi.v4i2.35680>
- Nugroho, A., & Mulyani, S. (2022). Penggunaan media flash card dalam meningkatkan hasil belajar bahasa daerah siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 45–54.
- Nurhaliza, S., & Fauziah, E. (2023). Suasana pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(1), 22–31. <https://doi.org/10.21009/jpsd.v9i1.29371>
- Rokhmaniyah, R. A. W. P., et al. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media word wall di kelas IV SD. *Social, Humanities, and Educational Studies*.
- Santoso, D. A., & Wulandari, E. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 150–158. <https://doi.org/10.24815/jp.v6i2.20310>
- Saras Ati, M. R., Listiana, L., & Sulistyorini, D. E. (2025). Model pembelajaran discovery learning berbasis media flash card untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Proceeding UMSurabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id>
- Setiawan, W. A., Andriani, R. P., Hidayati, Y. M., & Supardi, A. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui TGT berbantuan Wordwall pada pembelajaran Pancasila. *ES Jurnal*.
- Suhartono, & Puspitasari, A. D. (2021). Penerapan model TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 75–84. <https://doi.org/10.21009/jpd.v9i2.2021>
- Susanto, H. (2020). Peningkatan motivasi belajar melalui model kooperatif berbasis game. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(3), 213–220. <https://doi.org/10.32502/jip.v8i3.4392>
- Syahputra, H., & Astuti, W. (2020). Strategi pembelajaran aktif berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.21009/jiptekpemb.v5i1.1020>
- Wahyuni, N. S., & Kurniawan, A. (2020). Efektivitas media visual dalam pembelajaran aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 89–96. <https://doi.org/10.26740/jtpp.v8n2.p89-96>
- Wulandari, T., & Nugroho, S. (2022). Penggunaan media flash card dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, 7(1), 15–24.