

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan *Make A Match* Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Kelompok B TK Negeri 02 Keruak

Diyan Hastika*, Abdul Kadir Jaelani, Aulia Dwi Amalina Wahab

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: dianhastika65@gmail.com

Article History

Received : September 26th, 2025

Revised : October 23th, 2025

Accepted : November 25th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* untuk meningkatkan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri 02 Keruak. Subjek pada penelitian ini adalah 15 peserta didik pada kelompok B. Jenis penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain *control group pretest post-test*. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* untuk meningkatkan literasi awal anak kelompok B. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Make A Match* terdapat pengaruh untuk meningkatkan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak Tahun ajaran 2024/2025.

Keywords: Anak Usia Dini, literasi awal anak, *Make A Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu jenjang Pendidikan ditempuh anak sebelum masuk ke jenjang Pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini memberikan suatu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (Fatimatuz et al., 2022). Kemampuan literasi awal merupakan fondasi penting bagi perkembangan akademik anak di jenjang pendidikan berikutnya. Literasi awal (*early literacy*) tidak hanya mencakup kemampuan membaca, tetapi juga meliputi pengenalan huruf, pengucapan bunyi huruf, pemahaman kata sederhana, serta minat anak dalam kegiatan membaca dan menulis (Hayati & Syahrul, 2021). Anak usia dini yang memiliki literasi awal yang baik akan lebih siap mengikuti pembelajaran formal di sekolah dasar, sedangkan anak dengan kemampuan literasi rendah berisiko mengalami kesulitan belajar di masa mendatang. Oleh karena itu, stimulasi literasi sejak dini sangat penting dilakukan, terutama di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menjadi tahap awal pembentukan keterampilan bahasa. Sayangnya, pembelajaran literasi awal di

banyak lembaga PAUD masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas monoton, sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar (Siti Komariah, Yulianingsih, & Kurnia, 2021). Pendekatan seperti ini kurang mendukung karakteristik anak usia dini yang belajar secara optimal melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial. Untuk itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang memadukan unsur bermain dan belajar agar anak lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam mengembangkan literasi awal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Make a Match*, yaitu model pembelajaran kooperatif berbasis permainan mencocokkan kartu berisi konsep atau informasi tertentu (Mayasari, Murtono, & Purbasari, 2020). Pada dasarnya, anak diberikan kartu soal dan kartu jawaban, lalu mereka diminta mencari pasangan yang sesuai. Kegiatan ini menuntut anak untuk berpikir cepat, bekerja sama dengan teman, sekaligus melatih keterampilan bahasa melalui proses membaca dan memahami isi kartu. Melalui aktivitas ini, anak dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan.

Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar. (Nufitasari, Mardiyyaningsih, & Tenriawaru 2024) menemukan bahwa penerapan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar sains siswa secara signifikan melalui pembelajaran aktif dan kolaboratif. Di tingkat PAUD, penelitian dari (Siti Komariah et al. 2021) menunjukkan hubungan positif antara permainan *Make a Match* dan kemampuan berhitung anak usia dini, sementara (Ariyani & Apon, 2023) membuktikan bahwa permainan kartu berbasis *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis permainan *Make a Match* terhadap kemampuan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran literasi yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk anak usia dini.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain quasi eksperimen (eksperimen semu). Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiono, 2019). Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas model pembelajaran berbasis permainan "*Make A Match*" dalam meningkatkan literasi awal anak di TK Negeri 02 Keruak. Pemberian tes dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum pemberian perlakuan peserta didik pada sampel diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan literasi awal yang dimilikinya, kemudian dilakukan analisis uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-wilk untuk mengetahui apakah data dari

nilai pretest dan posttest terdistribusi normal atau tidak normal dan uji homogenitas menggunakan uji varians (Sugiyono, 2017). Setelah diberikan perlakuan, anak diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar capaian peserta didik yang telah diberikan perlakuan tersebut. Analisis data untuk tes akhir meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro-wilk, uji homogenitas menggunakan uji varians, uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan nilai sig. (2 tailed) = (0.001 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Kemampuan Literasi Awal Anak

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 diperoleh uji homogenitas yang berdasarkan hasil penelitian, dan yang diperoleh berupa kemampuan literasi awal anak diperoleh dari hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan kepada anak. Hasil *pretest* kemampuan literasi awal anak kelompok B dapat dilihat pada tabel 1 dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 18,6. Rendahnya kemampuan literasi awal anak sehingga memerlukan pendampingan dalam mengenali huruf, memahami bunyinya, serta mengaitkannya dengan kata atau gambar yang sesuai. Selain itu, minat anak dalam aktivitas literasi seperti membaca atau melihat huruf juga masih tergolong rendah. Dengan demikian, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, salah satunya melalui model pembelajaran berbasis permainan seperti *Make a Match*. Hasil *post-test* kemampuan literasi awal anak dapat dilihat dari table 2 dengan perolehan rata-rata sebesar 42,1 sehingga bisa dilihat nilai rata-rata dari hasil capaian belajar anak terbilang beda jauh.

Tabel 1. Data hasil *pretest* kemampuan literasi awal anak kelompok B

No.	Nama anak	Nilai indikator					Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	ABS	3	5	5	2	3	18	BB
2.	AN	3	4	3	2	4	16	BB
3.	APR	5	5	3	2	3	18	BB
4.	AHZ	3	5	3	2	3	16	BB
5.	ANA	5	6	5	3	4	23	MB
6.	AM	6	6	5	3	4	24	MB
7.	ARA	5	3	5	2	2	17	BB
8.	AAA	6	6	5	4	4	25	MB
9.	BAS	3	3	5	2	3	16	BB
10.	BJR	5	4	3	2	3	17	BB
11.	L.AZ	3	3	4	2	3	15	BB
12.	L.NA	3	3	3	2	3	14	BB
13.	NIM	4	5	5	2	3	19	BB
14.	NAA	5	5	5	2	3	20	BB
15.	TAS	5	5	5	3	3	21	BB
Total		64	68	64	35	48	279	BB
Rata-rata							18,6	

Tabel 2. Hasil *post-test* kemampuan literasi awal anak kelompok B

No.	Nama anak	Nilai indikator					Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	ABS	11	11	9	7	8	46	BSB
2.	AN	9	8	6	7	7	37	BSh
3.	APR	11	9	9	7	7	43	BSB
4.	AHZ	10	11	9	7	7	44	BSB
5.	ANA	11	11	11	8	8	49	BSB
6.	AM	12	11	10	7	8	48	BSB
7.	ARA	8	10	7	7	5	37	BSh
8.	AAA	11	12	11	8	8	50	BSB
9.	BAS	9	8	9	5	5	36	BSh
10.	BJR	10	10	9	7	7	43	BSB
11.	L.AZ	7	7	8	5	5	32	BSh
12.	L.NA	8	8	6	3	4	29	BSh
13.	NIM	10	11	9	7	8	45	BSB
14.	NAA	11	11	9	7	8	46	BSB
15.	TAS	11	11	10	7	8	47	BSB
Total		149	149	132	99	103	632	
Rata-rata							42,1	

Hasil *pretest* dan *post-test* kedua variabel diuji dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan data yang diperoleh uji normalitas untuk kedua capaian belajar anak terdistribusi

normal dengan nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari $\geq 0,05$. Sebaliknya jika nilai signifikan yang diperoleh lebih kecil dari $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak terdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas:

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Kolmogorov-Smirnova ^a			Shapiro-Wilk			
Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.	
poste st	.215	15	.061	.829	15	.009
prete st	.122	15	.200*	.973	15	.906

Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui uji analisis data statistik selanjutnya yaitu uji *Tests of Homogeneity of Variances*.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretestpostest	Based on Mean	1.479	1	28	.234
	Based on Median	.582	1	28	.452
	Based on Median and with adjusted df	.582	1	18.819	.455
	Based on trimmed mean	1.197	1	28	.283

Berdasarkan hasil uji homogenitas *based on mean* diatas, diketahui bahwa nilai signifikasi data lebih dari 0,05 yaitu 0.234. Oleh karena itu

nilai sig tersebut $>0,05$ maka data penelitian adalah homogen.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis *paired sample t-test*

		Paired Differences					t	df	Sig.(2tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error of the Difference	the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	postest - pretest	-9.933	2.631	.679	-11.391	-8.476	-14.621	14	.001

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ditentukan setelah uji normalitas dan homogenitas terpenuhi. Setelah melalui uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *paried sample T-test*. Uji *paried sample T-test* ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Pembahasan

A. Penggunaan *Make A Match*

Penelitian ini dilakukan dalam rentan waktu 24 Mei hingga 11 juni. Kegiatan diawali dengan pelaksanaan pembelajaran pretest untuk

mengukur kemampuan literasi awal yang dilakukan pada tanggal 26 Mei dan pembelajaran menggunakan model permainan *Make A Match* dilakukan selama empat kali pertemuan masing-masing berdurasi ± 60 menit dalam rentang waktu 2 Juni hingga 5 juni di TK Negeri 02 Keruak. Pada pertemuan pertama dan kedua anak diperkenalkan pada media permainan *Make A Match* dan cara penggunaannya yang dibawakan oleh peneliti. Pertemuan ketiga dan keempat digunakan untuk interaksi aktif, yakni pembelajaran mencocokkan kartu gambar dengan huruf. Setelah itu dilakukan penilaian *posttest* pada tanggal 10 Juni 2025 untuk mengukur perkembangan kemampuan literasi awal anak setelah perlakuan diberikan. Subjek dalam

penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak. Pembelajaran pada tanggal 2 Juni diawali dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru membuka kegiatan dengan memberikan salam, mengajak anak berdoa bersama, bernyanyi, berdiskusi mengenai tema serta rencana kegiatan hari itu, dan tidak lupa menetapkan aturan kesepakatan bermain bersama. Setelah tahap pendahuluan, guru melanjutkan ke kegiatan inti sesuai dengan tema yang telah dijelaskan. Dalam proses ini, media permainan *Make A Match* digunakan sebagai media pembelajaran baru yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga anak-anak lebih mudah memahami pembelajaran dan terlibat secara aktif. Setelah dilakukannya kegiatan inti, anak-anak diajak untuk mencuci tangan, mengambil bekal, membaca doa sebelum makan, makan bersama, membaca doa setelah makan, dan kembali diarahkan untuk mencuci tangan. Kemudian anak-anak diberikan waktu untuk istirahat dan bermain, baik menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia maupun bermain di luar kelas. Setelah waktu istirahat, anak-anak kembali ke dalam kelas untuk mengikuti kegiatan *recalling* dan penutup.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya, sebagai bentuk antisipasi dan pembiasaan bagi anak-anak. Selama proses pembelajaran, peneliti berperan sebagai guru, dan berperan aktif dalam membimbing dan menyampaikan materi melalui media permainan *Make A Match*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Anak-anak terlihat lebih semangat, serta dapat menyampaikan pendapat mereka dengan lebih lancar dalam hal kemampuan literasi awal anak meningkat seperti anak dapat menyebutkan satu per satu huruf yang ada di dalam kartu dan dapat membedakan huruf yang hampir sama seperti huruf “b” dengan huruf “d” dan huruf “p” dengan huruf “q”, anak dapat menyebutkan huruf dan membaca sebuah kata, mampu mengenali gambar yang didalam kartu tersebut dan menulis nama gambar tersebut di bukunya sendiri.

B. Kemampuan Literasi Awal Anak Kelompok B

Berdasarkan hasil pretest yang telah

dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match*, kemampuan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak secara umum berada dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari skor pretest yang diperoleh, dengan nilai minimum sebesar 5 dan maksimum sebesar 7. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahap mulai berkembang, ditandai dengan kurangnya kemampuan membedakan huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama seperti huruf “b” dengan huruf “d” dan huruf “p” dengan huruf “q”, dari itu anak belum dapat membedakan bentuk dan nama huruf, menyebutkan huruf dan membaca membaca kata dengan menebak tanpa memahami huruf-hurufnya, anak-anak masih belum mampu mengeja dan menuliskan nama mereka sendiri, selain itu mereka juga belum mampu Menyusun huruf menjadi sebuah kata. Hal ini tampak dari hasil *post-test*, dimana nilai minimum meningkat menjadi 16, dan nilai maksimumnya 20. Kenaikan skor ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* dalam membantu anak lebih semangat dalam belajar dan aktif serta meningkatkannya kemampuan literasi awal. Secara umum, peningkatan hasil *post-test* dibandingkan pretest menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* efektif digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak. Hal ini model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* sangat mudah beradaptasi dan dapat diterapkan sambil bermain, dengan ini anak-anak senang karena mereka dapat diklaim belajar sambil bermain. Mereka sangat bosan saat belajar membaca sebelumnya. Tetapi setelah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* suasana anak di dalam kelas menjadi hidup.

C. Pengaruh Permainan *Make A Match* Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* untuk meningkatkan

literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test*, dimana diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0.001. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, perbedaan antara hasil pretest dan hasil post-test dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Artinya, peningkatan skor yang terjadi setelah diberikan perlakuan bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan memang akibat dari intervensi pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match*. Nilai rata-rata hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pretest menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca anak. Hasil ini sejalan dengan temuan observasi dilapangan, dimana selama proses pembelajaran anak sudah mampu membedakan huruf “b” dengan huruf “d” dan huruf “p” dengan huruf “q”, dapat membedakan bentuk dan nama huruf dan membaca sebuah kata, mampu mengeja dan menuliskan nama mereka sendiri anak juga mampu mengerti beberapa interaksi secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks mampu memahami aturan dalam suatu permainan, mampu melanjutkan cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan serta meningkatnya semangat belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis permainan *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, kata, dan kalimat sederhana. Metode ini membuat anak lebih tertarik karena pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan berbasis pasangan kartu, Nurhayati, L. (2020). Sejalan dengan itu, Putri dan Suryana (2021) menyatakan bahwa anak-anak menunjukkan perkembangan signifikan dalam aspek fonologis dan kosakata setelah pembelajaran dengan model *Make a Match*. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat bahwa model pembelajaran berbasis permainan seperti *Make a Match* sangat relevan diterapkan untuk meningkatkan literasi awal pada anak kelompok B.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *paired*

sample t-test, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan *Make A Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak kelompok B di TK Negeri 02 Keruak. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada ibu kepala sekolah, ibu baiq Irma Sugini S.Pd selaku wali kelas kelompok B1 serta ibu-ibu guru yang telah membantu dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian di TK Negeri 02 Keruak.

REFERENSI

- Andini, R., Pramono, E., & Suryana, D. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 4(2), 905–915.
- Ariyani, A., & Apon, A. (2023). Children's early reading ability through make-a-match based number card play activities. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Astini, B. N., Mertina, Fahrudin, (2024), *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Kelompok B Di Paud Semai Harapan Bangsa Tahun 2024*, Universitas Mataram, Vol. 4, No. 3 (2024), p-ISSN: 2829-0348, eISSN:2829-033X.
- Astini, B. N., Nuraini, Abdul Kadir Jaelani, I Nyoman Suarta, (2022), *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Bahasa Anak*, *Jurnal Of Classroom Action Research*, program studi PG PAUD, Universitas Mataram, DOI: 10.29303/jcar.v5il.2817.
- Astuti, D., & Lestari, I. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3456–3464.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2567>
- Hayati, N. N., & Syahrul, S. (2021). The development of matching game as media to teach vocabulary for elementary school students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106.
- Kemendikbud. (2021). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 2021*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 45–57.
- Lestari, S., & Wulandari, T. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 15–24.
- Mayasari, J., Murtono, M., & Purbasari, I. (2020). Implementasi model pembelajaran Make A Match berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. *Journal on Education*, 2(4), 343–351.
- Nufitasari, N., Mardiyyaningsih, A. N., & Tenriawaru, A. B. (2024). Improving students learning outcomes through implementing Make-a-Match cooperative model on human respiratory system topic. *Jurnal Pijar Mipa*, 19(5), 922–927.
- Prasetyo, A., & Hidayati, S. (2021). Efektivitas Model Make a Match terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/cd.v12i2.37892>
- Pratiwi, Y. (2019). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui model Make a Match di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 28(2), 117–126.
- Rahayu, F., & Sutrisno, S. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Edukatif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.29313/ga.v4i1.5602>
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, D., & Putra, M. (2020). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–9.
- Siti Komariah, A., Yulianingsih, Y., & Kurnia, A. (2021). Hubungan antara kegiatan bermain make a match dengan kemampuan berhitung anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2).
- Snow, C. E., & Matthews, T. J. (2022). Reading and language development: A critical perspective. *Annual Review of Applied Linguistics*, 42, 23–45.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wardani, K., & Astuti, S. (2020). Inovasi model pembelajaran kooperatif di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 123–134.
- Yuliani, N., & Suryani, D. (2022). Strategi pembelajaran literasi anak usia dini di PAUD.

