

## **Panda Lucu (DALU) Flash Card Media: The Effect of the Make-a-Match Model on Improving Beginning Reading Skills of First-Grade Students at SDN 2 Wonokerso**

### **Media Flash Card Panda Lucu (DALU): Pengaruh Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 2 Wonokerso**

Hasna Rachmawati<sup>1</sup>, Hamidulloh Ibda<sup>2</sup>, Faizah<sup>3</sup>  
Institut Islam Nahdlatul Ulama' Temanggung<sup>1,2,3</sup>  
[hasnarachma732@gmail.com](mailto:hasnarachma732@gmail.com)<sup>1</sup>, [h.ibdaganteng@gmail.com](mailto:h.ibdaganteng@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[iezaahmad363@gmail.com](mailto:iezaahmad363@gmail.com)<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v19i2.682>

#### **ABSTRACT**

This study aims to reveal the effect of the make a match learning model assisted by flash card media with cute panda images (Dalu) to improve the initial reading ability in learning Indonesian language for first grade students of SDN 2 Wonokerso. This study was conducted because of the low initial reading ability of students (the highest score obtained by students was 40 in class 1 of SDN 2 Wonokerso), limited use of learning media, and less interesting learning, and students feel bored quickly, which are problems in this research. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental type, with test techniques (pretest and posttest), participant observation, and document study. The population in this study is two classes in class I of SDN 2 Wonokerso, namely the control class and the experimental class. The sampling technique is random sampling with a sample of 32 first grade They were then divided into two classes, namely the experimental class consisting 16 students and the control class, also 16 students. The results of the study indicates that The hypothesis in this study,  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Normality, homogeneity, and hypothesis (t-test) analyses were used to examine the data. Based on the results and discussion, the findings indicate that the experimental class showed an influence with an average increase of 51%, while the control class showed an increase of 44%. The experimental class experienced a substantial improvement from the pretest mean score of 55.13 to the posttest mean score of 83.25. Meanwhile, the control class improved from a pretest mean of 52.82 to a posttest mean of 76.25. These results indicate that the use of the make a match learning model assisted by Panda Lucu (Dalu) flashcard media significantly enhanced early reading skills in the experimental class, and this improvement was greater than that observed in the control class, which used conventional learning without media. The implications of this research confirm that the integration of cooperative learning models with contextual and interesting visual media has a real contribution in improving the early literacy of elementary school students, while also offering novelty in the form of developing thematic character media (Panda Lucu/Dalu) that is adaptive to the characteristics of early grade students.

**Keywords:** *Beginning Reading, Make a Match Learning Model, Panda Lucu (Dalu) Media.*

### ABSTRAK

Studi ini dalam rangka mengungkap pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 2 Wonokerso. Studi ini dilaksanakan karena rendahnya kemampuan membaca permulaan murid dengan skor tertinggi 40 pada kelas 1 SDN 2 Wonokerso, terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran, dan pembelajaran kurang menarik, dan murid merasa cepat bosan, menjadi permasalahan dalam riset ini. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe eksperimen semu, dengan teknik tes (*pretest* dan *posttest*), observasi partisipan, dan studi dokumen. Populasi dalam studi ini dua rombel pada kelas I SDN 2 Wonokerso yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik samplingnya yaitu *random sampling* dengan sampel 32 murid kelas I dan dibagi menjadi dua rombel yaitu kelas eksperimen 16 siswa dan kelas kontrol 16 siswa. Hipotesis dalam studi ini adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (t-tes) digunakan untuk analisis data. Merujuk hasil dan pembahasan dapat dijelaskan terdapat pengaruh rata-rata kelas eksperimen yaitu 51% dan kelas kontrol 44%. Studi ini mengalami peningkatan signifikan dalam jumlah rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 55,13 dan *posttest* yaitu 83,25, *pretest* kelas kontrol yaitu 52,82 dan *posttest* yaitu 76,25. Simpulannya adalah terdapat pengaruh dan peningkatan kemampuan membaca permulaan di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu) lebih unggul daripada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional tanpa media. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media visual kontekstual dan menarik memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi awal siswa sekolah dasar, sekaligus menawarkan kebaruan berupa pengembangan media karakter tematik (Panda Lucu/Dalu) yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik kelas awal.

**Kata Kunci:** *Membaca Permulaan, Model Make a Match, Media Panda Lucu (Dalu).*

### PENDAHULUAN

Membaca memiliki keterkaitan yang erat dengan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sarana strategis dalam membentuk individu yang cerdas, berakhlak, serta bertanggung jawab (Utomo & Ifadah, 2020). Kenyataannya, minat membaca pada siswa sangat tergolong rendah. Contohnya, siswa cenderung menyukai game yang tidak ada gunanya (Arifah, 2018; Ibda, et al., 2023). Pengembangan kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar memerlukan pendekatan terstruktur dan bertahap (Mar'atussolichah et al., 2024). Pada tahap awal pendidikan dasar yaitu kelas I dan II, fokusnya adalah keterampilan membaca permulaan, dimana siswa belajar dasar dalam membaca tanpa penekanan dan pemahaman kompleks. Guru umumnya memulai pengajaran dengan mengenalkan huruf. Namun, tidak semua siswa mampu menguasainya dengan benar. Seringkali siswa

mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, sehingga tertinggal dari teman-temannya saat memasuki pelajaran berikutnya, seperti menyusun kata menjadi kalimat dan mampu membaca dengan lancar ([Ningsih et al., 2022](#)).

Kesulitan belajar merupakan fenomena umum dalam proses pembelajaran, namun tetap memerlukan perhatian dan penanganan yang tepat. Permasalahan timbul pada pembelajaran seharusnya segera ditindak lanjuti. Kesalahan membaca pada tahap awal harus segera dibenahi karena berpengaruh terhadap kompetensi membaca lanjutan siswa ([Li et al., 2025](#); [Song et al., 2025](#)). Pembelajaran membaca permulaan menjadi bagian penting dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar, terutama pada kelas awal ([Supartinah et al., 2025](#)). Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan sebagai landasan bagi seluruh mata pelajaran lainnya, dan membaca yang baik sangat krusial untuk keberhasilan akademik siswa secara keseluruhan ([Kartini' et al., 2025](#)). Adapun beberapa permasalahan utama yang sering ditemukan dalam keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar yaitu mampu membaca secara teknis tetapi masih kesulitan dalam memahami isi bacaan, siswa kesulitan mengenal huruf dan mengeja, siswa sering membaca dengan terbata-bata, rendahnya minat dan motivasi membaca siswa ([Nasution, 2025](#)).

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kolaborasi yang erat antara pendidik, wali (orang tua), dan lingkungan lembaga pendidikan untuk membangun ekosistem kondusif guna meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa secara komprehensif. Di era sekarang ini, menuntut guru untuk senantiasa meningkatkan kreativitas serta aktif mengikuti perkembangan zaman ([Faizah et al., 2024](#)). Untuk mewujudkan pendidikan yang baik tak dapat bisa terlepas dari aspek penentu pada aspek keberhasilan murid. Di antara faktor penentunya yaitu kompetensi pendidik dalam menggunakan model pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran ([Sastromiharjo et al., 2025](#)). Metode dan model yang diterapkan pendidik pastinya berdampak terhadap kegiatan murid, ketika pendidik menerapkab model dengan pelibatan murid dengan tujuan agar belajarnya lebih disiplin. Namun sebaliknya, ketika pendidik sekadar menjelaskan saja, maka murid merasa bosan dan jenuh di dalam proses belajar ([Ibda, 2022](#); [Arega & Hunde, 2025](#)).

Inovasi penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan bisa berupa digital atau konvensional. Tujuannya yaitu untuk mengoptimalkan pencapaian hasil

pembelajaran ([Ibda, 2019](#); [Luo et al., 2025](#)). Media pembelajaran adalah semua bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dengan tujuan merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar siswa ([Lubis et al., 2023](#); [Rambe & Erika, 2025](#)). Artinya, media dapat dimaknai sebagai sarana untuk mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Model pembelajaran adalah sebuah kerangka kerja konseptual atau pola sistematis yang memberikan pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu ([Kilbane & Milman, 2013](#)). Intinya model pembelajaran adalah menjadi dasar untuk memperbaiki dan mengembangkan praktik kegiatan belajar mengajar di kelas.

Rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari kesulitan mengenal huruf, rendahnya motivasi, hingga kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif pendidik dalam kegiatan menentukan model dan media pembelajaran yang pas serta dukungan dari orang tua murid dan lingkungan lembaga pendidikan untuk menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan dan efektif. Inovasi dalam penggunaan model serta media pembelajaran, baik konvensional maupun digital, menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa secara komprehensif.

Hasil studi awal pra riset melalui wawancara dan dokumen hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Wonokerso menghadapi kendala dalam membaca. Mereka masih kesulitan membaca kata dan memahami teks bacaan, bahkan masih berada pada tahapan mengenal huruf dan mengeja. Kesulitan ini disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Variasi kemampuan siswa di SDN 2 Wonokerso menunjukkan bahwa beberapa siswa menunjukkan kemampuan membaca yang baik, sementara masih ada pula yang mengalami kesulitan dalam memahami dan melafalkan bacaan. Berbagai upaya telah guru lakukan untuk mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan pada siswa, mulai dari pemanfaatan buku cerita gambar hingga media audio visual. Akan tetapi, efektivitas penggunaan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk menarik perhatian dan membangun asosiasi positif pada siswa kelas I masih perlu digali lebih dalam. Untuk mendukung

kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dibutuhkan media, metode, dan alat pembelajaran yang tepat.

Dari berbagai jenis model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media pembelajaran ([Ibda & Sari, 2024](#)), *flash card* memiliki peluang besar untuk dimanfaatkan secara optimal ([Pratama & Zubaedi, 2025](#)). Model *make a match* mempunyai keunggulan daripada model pembelajaran lainnya. Keunggulan model kooperatif tipe *make a match* adalah melahirkan rasa dan suasana gembira dapat tumbuh dalam proses pembelajaran, kerja sama antarsesama murid terbangun dinamis, dan munculnya dinamika gotong royong merata pada murid ([Savitriana et al., 2025](#)). Keunggulan media pembelajaran juga terletak pada kesederhanaannya, kemudahan penggunaannya, dan kemampuan untuk menampilkan visual yang menarik, sehingga dapat membantu siswa mengasosiasikan bentuk huruf atau kata dengan gambar secara lebih cepat dan menyenangkan ([Krisdiana & Jamaludin, 2023](#)).

Model *make a match* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan, sehingga siswa akan lebih bekerjasama lebih aktif ([Hadi, 2024](#)). Media *flash card* merupakan media yang berupa kartu-kartu yang di dalamnya terdapat gambar atau tulisan serta dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan edukatif ([Candra et al., 2025](#)). Media ini memiliki potensi besar dalam menarik minat siswa untuk memahami materi pelajaran. Mengingat masa anak usia dini identik dengan bermain, maka pembelajaran bagi siswa kelas I yang masih tahap pertumbuhan perlu dirancang secara optimal dan mengandung unsur permainan ([Gultom & Mudiono, 2024](#)). Kehadiran media *flash card* bergambar memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan melalui aktivitas bermain ([Paldy et al., 2025](#)). Hal ini meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membuat proses belajar membaca lebih menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maupun penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, sebagian besar studi tersebut masih memposisikan model dan media secara terpisah atau menggunakan media visual yang bersifat umum dan tidak berbasis karakter tematik. Selain itu, penelitian tentang pembelajaran membaca permulaan pada kelas awal cenderung berfokus pada peningkatan

kemampuan teknis membaca tanpa mengintegrasikan unsur permainan kooperatif dan keterikatan emosional siswa terhadap media pembelajaran. Namun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan (*make a match*) dengan media flash card berbasis karakter tematik yang dirancang untuk membangun asosiasi positif dan motivasi belajar siswa kelas I sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran membaca permulaan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian tersebut dengan menawarkan inovasi pembelajaran berupa integrasi model *make a match* dan media flash card bergambar karakter Panda Lucu (Dalu) sebagai pendekatan pedagogis yang menyenangkan, kontekstual, dan adaptif terhadap karakteristik perkembangan siswa kelas awal, sekaligus memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan praktik pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Berdasarkan kebutuhan akan model pembelajaran *make a match* yang inovatif dan efektif, penelitian mengenai penerapan model *make a match* berbantuan media flash card bergambar Panda Lucu (Dalu) menjadi penting untuk dilakukan. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada beberapa aspek utama. Pertama, pengembangan media pembelajaran berbasis karakter tematik Panda Lucu (Dalu) merupakan bentuk inovasi media visual-afektif yang belum banyak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada kelas awal sekolah dasar. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan (*make a match*) dengan media flash card visual yang dirancang tidak hanya untuk pengenalan kosakata, tetapi secara spesifik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Ketiga, fokus penelitian diarahkan pada siswa kelas I sekolah dasar sebagai kelompok usia yang masih jarang menjadi sasaran integrasi model kooperatif dan media karakter tematik secara simultan. Keempat, penelitian ini memberikan pembuktian empiris melalui desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol, sehingga mampu menunjukkan efektivitas perlakuan secara lebih objektif.

Adapun kontribusi penelitian ini adalah memberikan rujukan pedagogis bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran membaca permulaan yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal. Selain itu, hasil penelitian ini berkontribusi pada pengayaan khazanah keilmuan

pendidikan dasar, khususnya terkait inovasi integrasi model pembelajaran kooperatif dan media visual-afektif berbasis karakter, serta dapat dijadikan dasar bagi pengembangan media dan model pembelajaran membaca permulaan pada konteks dan jenjang yang lebih luas. Berdasarkan kajian di atas, peneliti mengajukan dua pertanyaan riset, yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu), dan bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan?

## KAJIAN TEORI

### Model Pembelajaran *Make a Match*

Model *make a match* adalah model pembelajaran untuk memotivasi semua murid dalam rangka aktif dan memberi kesempatan kepada mereka bernalar, menyampaikan argumen berdasarkan hasil pikiran para siswa sendiri ([Chen et al., 2025](#)). *Make a match* dalam konteks ini mempunyai unsur *game* yang menggembirakan, dan dapat meningkatkan kemampuan murid dalam memahami materi dan meningkatkan spirit belajar ([Jannah et al., 2025](#)). *Make a match* adalah bagian dari model *cooperative learning* yang digunakan dalam rangka memotivasi peserta didik mencari jawaban pada sebuah pertanyaan / pasangan dari konsep tertentu lewat suatu *game* kartu yang berpasangan ([Johnson, 1984](#); [Hanifudin et al., 2025](#)). *Make a match* diimplementasikan dengan sebuah teknik oleh guru yang meminta murid mencari pasangan kartu yang menjadi bagian dari jawaban atau pertanyaan sebelum batas waktunya. Di sini, murid melakukan aktivitas mencocokkan kartu dan pendidik memberikan poin. *Make a match* adalah bagian dari model pembelajaran di mana peserta didik diinstruksikan mencari pasangan kartu jawaban/soal dengan batas waktu tertentu ([Johnson et al., 1988](#)). *Make a match* di sini relevan diterapkan dalam rangka peningkatan aktivitas murid dalam proses pembelajaran ([Ibda & Sari, 2024](#)). Pasalnya, selama proses pembelajaran, murid diberi kesempatan oleh pendidik untuk berinteraksi dengan murid yang lain.

Kelebihan *make a match* adalah dapat menciptakan iklim pembelajaran aktif dan menyenangkan, akhirnya sehingga murid lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran ([Lompoliuw, 2019](#)). Selain itu, materi menjadi lebih menarik dan mudah ditangkap murid karena disajikan melalui aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Model ini telah

terbukti bisa meningkatkan hasil belajar murid sampai pada taraf ketuntasan klasikal. Suasana kegembiraan yang muncul dalam proses pembelajaran turut mendorong kerjasama dan interaksi positif antar siswa. Kegiatan gotong royong dalam pembelajaran juga terbangun secara merata di antara seluruh peserta didik ([Falakh et al., 2024](#)). Dari kajian di atas, dapat disimpulkan kelebihan model *make a match* terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Meski demikian, *make a match* mempunyai kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru. Pelaksanaan model ini sangat membutuhkan bimbingan intensif dari guru agar kegiatan tetap terarah dan tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, waktu pelaksanaan perlu diatur dengan baik karena terdapat kemungkinan siswa lebih banyak bermain daripada belajar. Guru juga dituntut untuk mempersiapkan bahan dan alat pembelajaran dengan matang agar kegiatan dapat berjalan lancar ([Rizal & Maharani, 2024](#)). Di sisi lain, suasana belajar bisa menjadi kurang kondusif jika siswa terlalu ramai, terutama di kelas besar, karena dapat mengganggu ketenangan kelas lain di sekitarnya. Jika guru tidak mampu mengelola kelas dengan bijak, suasana belajar bisa berubah seperti pasar yang penuh keramaian dan sulit dikendalikan ([Patmawati, 2025](#)). Oleh karena itu, kelemahan utama model *Make a Match* terletak pada kebutuhan akan bimbingan guru yang intensif, pengelolaan waktu yang ketat, kesiapan sarana pembelajaran, serta potensi gangguan terhadap ketertiban dan konsentrasi belajar.

### **Media Flash Card**

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada guru, yang diakui dengan peningkatan mutu. Guru harus fokus pada tugas profesional mereka ([Ibda, et al., 2023](#)). Hal ini sangat berkesinambungan dalam proses pembelajaran. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah media yang diimplementasikan pada pembelajaran ([Azizah et al., 2024](#)). Media *flash card* dijelaskan oleh Sri Wahyuni yaitu "*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar dengan ukuran 25x30cm. Gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, juga bisa memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*" ([Wahyuni, 2020](#)). Media *flash card* adalah kartu berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau symbol. Fungsinya untuk mengingatkan atau menuntun

siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan informasi visual tersebut (Pradana & Santosa, 2020). *Flash card* umumnya berukuran 25x30cm, namun bisa disesuaikan dengan ukuran kelas. Kartu-kartu ini berisi gambar atau huruf, dan berfungsi untuk melatih pengejaan serta memperkaya kosa kata. Berdasarkan uraian tersebut, media *flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar. Ukurannya dapat disesuaikan dengan kelas, dan bertujuan untuk memudahkan proses belajar siswa.

### **Membaca Permulaan**

Keterampilan membaca sangat kuat memungkinkan siswa memperdalam pemahaman tentang dunia di sekitar mereka, memperkaya kosakata mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide atau pikiran dalam bentuk tulisan yang jelas dan efektif ([Muttaqin et al., 2024](#)). Membaca permulaan yaitu kemampuan membaca yang dikuasai murid SD kelas 1 dan kelas 2. Membaca permulaan merupakan fase dasar dalam proses pembelajaran membaca yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca dasar pada siswa ([Goouch & Lambirth, 2011](#); [Fry, 2015](#)). Tahap ini, siswa belajar untuk mengenal huruf, memahami hubungan antara huruf dengan suara, serta membaca kata dan memahami kalimat sederhana ([Aprilia & Pangestu, 2024](#)). Dalam membaca awal, tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan keterampilan literasi. Ini berarti siswa harus mampu mengenali, mengidentifikasi, dan menjelaskan huruf, serta menyusunnya menjadi suku kata, kata, dan kalimat. Tahap ini dimulai dengan pengenalan huruf vokal dan konsonan. Selanjutnya, siswa didorong untuk menyusun huruf-huruf ini menjadi suku kata, lalu mereka diperkenalkan pada menyusun suku kata menjadi kata-kata sederhana dan kalimat ([Fadhilah & Hikmat, 2022](#)).

Kemampuan bahasa awal seorang murid sangat dipengaruhi oleh bahasa ibu mereka. Anak-anak yang dibesarkan oleh ibu yang banyak bicara cenderung memiliki perkembangan bahasa yang lebih cepat. Sebaliknya, anak-anak yang dibesarkan oleh ibu yang pendiam kemungkinan besar akan mengalami kesulitan bicara hingga dewasa. Oleh karena itu, para ahli pendidikan sepakat bahwa cerita merupakan media yang sangat efektif untuk pembelajaran bahasa. ([Bebhe et al., 2024](#)). Mengajarkan membaca merupakan kewajiban bagi pendidik dan orang tua. Seperti pepatah mengatakan, "Membaca adalah jendela menuju dunia dan pengetahuan." Hal ini berarti membaca menjadi metode utama

untuk memahami dunia dan semua pengetahuan di dalamnya ([Sarwa, 2024](#)). Dalam kehidupan manusia, membaca sangat penting karena berfungsi sebagai pintu gerbang menuju pengetahuan. Melalui membaca, kita dapat memperoleh informasi yang kita butuhkan dan memperluas wawasan kita. Jika pendidik tak menguasai materi pembelajaran, proses pembelajaran akan kurang optimal dan bahkan gagal ([Ibda, et al., 2023](#)). Tujuan utama dari kegiatan membaca adalah untuk memperoleh informasi dan memahami makna atau isi yang terkandung dalam suatu bacaan. Tujuan umum membaca permulaan adalah agar siswa memahami dan membaca dengan lancar. Tujuan khusus membaca tergantung pada jenis kegiatan membaca yang dilakukan, misalnya membaca permulaan ([Janawati et al., 2022](#)). Oleh karena itu, tujuan dari pembelajaran membaca awal yaitu membekali murid dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami teknik membaca, isi bacaan dengan benar, dan memberikan dasar bagi murid agar dapat membaca kalimat dengan lancar.

## **METODE PENELITIAN**

Riset ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment berbentuk nonequivalent control group design. Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran make a match berbantuan media flash card bergambar Panda Lucu (Dalu), sedangkan variabel dependen (Y) adalah peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang meliputi kemampuan mengenal huruf, mengeja suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana secara lisan. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas I SDN 2 Wonokerso yang berjumlah 32 siswa dan terbagi ke dalam dua rombongan belajar, yaitu kelas I A sebagai kelas kontrol (16 siswa) dan kelas I B sebagai kelas eksperimen (16 siswa). Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model make a match berbantuan media flash card bergambar Panda Lucu (Dalu), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media khusus.

Pelaksanaan *treatment* dilakukan selama empat pertemuan dalam kurun waktu dua minggu, dengan durasi setiap pertemuan 2 × 35 menit. Setiap sesi pembelajaran dilaksanakan secara konsisten dengan tahapan yang sama, yaitu: (1) guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa; (2) siswa mencari pasangan kartu yang sesuai secara berpasangan

atau berkelompok; (3) siswa membaca kata atau kalimat pada kartu secara lisan untuk melatih keterampilan membaca permulaan; dan (4) guru memberikan penguatan melalui diskusi singkat dan umpan balik. Pola kegiatan ini diterapkan secara berulang pada setiap pertemuan untuk menjaga konsistensi perlakuan dan keterlibatan aktif siswa.

Instrumen pengumpulan data meliputi tes lisan membaca permulaan, lembar observasi partisipan, dan studi dokumentasi. Validitas instrumen tes dan observasi diuji melalui *expert judgment* dengan melibatkan dua ahli, yaitu dosen bidang pendidikan dasar dan guru senior kelas awal, untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan butir instrumen, dan keterwakilan konstruk kemampuan membaca permulaan. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi validitas isi dan layak digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis, serta uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan membaca permulaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah seluruh perlakuan diberikan, kedua kelas menjalani *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir membaca permulaan siswa dan membandingkan efektivitas perlakuan yang diberikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data hasil penelitian *pretest* membaca permulaan siswa kelas I SDN 2 Wonokerso sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil *Pretest*

Distribusi Frekuensi	Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	50	40
Nilai Tertinggi	65	60
Rata-Rata	55,13	52,82
Median	60	55
Standar Deviasi	5,13	6,58

Data hasil penelitian *posttest* membaca permulaan siswa kelas I SDN 2 Wonokerso sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil *Posttest*

Distribusi Frekuensi	Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	75	65
Nilai Tertinggi	90	85
Rata-Rata	83,25	76,25
Median	85	77,5
Standar Deviasi	4,36	6,46

### Hasil Analisis Data

Dalam studi ini, uji prasyarat dipraktikan lewat 3 segemen, yang terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Di bawahini merupakan hasil dari uji prasyarat yang telah dilaksanakan:

#### Uji Normalitas

Pada uji normalitas, dalam riset ini bermanfaat untuk menguji apakah data *pretest* dan *posttest* pada hasil peningkatan kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdistribusi normal. Hasil uji normalitas *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

	Kelas	Statistic	Df	Sig	Kesimpulan
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	0,177	16	0,196	Normal
Hasil Belajar Siswa	Kontrol	0,206	16	0,069	Normal

Merujuk tabel uji normalitas hasil membaca permulaan di atas, terungkap bahwa nilai signifikansi (sig) *posttest* kelas eksperimen yaitu ( $0,196 \geq 0,05$ ), dan untuk taraf sig *posttest* kelas kontrol ( $0,069 \geq 0,05$ ). Maka disimpulkan, seluruh data hasil membaca permulaan berdistribusi normal. Secara rinci, berikut hasil uji normalitas *pretest* pada tabel 4:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

	Kelas	Statistic	Df	Sig	Kesimpulan
--	-------	-----------	----	-----	------------

Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	0,159	16	0,200	Normal
Hasil Belajar Siswa	Kontrol	0,213	16	0,050	Normal

Dari tabel uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa, nilai signifikan (sig) *pretest* kelas eksperimen sebesar ( $0,200 \geq 0,05$ ), sedangkan untuk kelas kontrol yaitu ( $0,50 \geq 0,05$ ). Merujuk data itu, simpulannya adalah semua data pada hasil *pretest* kemampuan membaca permulaan dikatakan berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Taraf signifikansi pada uji homogenitas yaitu 5%  $\alpha = 0,05$ . Syarat pengambilan keputusan pada uji hipotesis adalah ketika nilai sig  $\geq 0,05$  maka bisa disimpulkan homogen, sementara ketika nilai sig  $\leq 0,05$  bisa disimpulkan tidak homogen. Secara rinci, berikut hasil uji homogen dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Membaca Permulaan

		Levene Statistic	df1	df2	Sig	Kesimpulan
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	2,106	3	60	0,109	Homogen

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas menunjukkan bahwa nilai sig pada hasil membaca permulaan bernilai ( $0,109 \geq 0,05$ ) yang artinya nilai sig  $\geq 0,50$ . Maka dapat dikatakan bahwa varians data hasil kemampuan membaca permulaan siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada uji diatas bersifat homogen.

### Uji Hipotesis (Uji-t)

Analisis uji hipotesis menerapkan uji-t dalam rangka mengungkap apakah *make a match* dengan bantu media *flash card* bergambar Dalu berpengaruh dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan. Untuk kriteria pengambilan keputusan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang bermakna bahwa terdapat perbedaan atau pengaruh signifikan. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang bermakna bahwa tidak ada perbedaan atau pengaruh signifikan. Hasilnya uji hipotesis secara rinci bisa

dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Membaca Permulaan

		$t_{hitung}$	Sig	Kesimpulan
Pair 1	Pretest Kontrol	0,805	0,434	$H_0$ ditolak
	Posttest Kontrol			
Pair 2	Pretest Eksperimen	9,625	0,000	$H_a$ diterima
	Posttest Eksperimen			

Berdasarkan tabel yang disajikan bahwa, nilai  $t_{hitung}$  kelas kontrol sebesar  $0,805 < t_{tabel} 2,120$  dengan nilai signifikansi senilai  $0,434$ . Sedangkan untuk nilai  $t_{hitung}$  kelas eksperimen adalah  $9,625 > t_{tabel} 2,120$  dengan nilai signifikansi sebanyak  $0,000$ . Merujuk data ini, simpulannya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dan temuan ini dinyatakan signifikan. Hal ini menegaskan ada pengaruh model *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Dalu dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan murid kelas I SDN 2 Wonokerso.

Merujuk analisis data di atas, sampel sudah memenuhi uji prasyarat, yaitu semua sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai variasi homogen. Implementasi model *make a match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam studi ini telah menampilkan kesuksesan signifikan. Rekapitulasi rata-rata nilai di atas yaitu pada kelas eksperimen nilai *pretest* sebesar  $55,13$  dan *posttest* sebanyak  $83,25$ . Sedangkan untuk rekapitulasi rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh murid di kelas kontrol yaitu  $52,82$ , sementara untuk nilai rata-rata *posttest* meningkat  $76,25$ . Kelas eksperimen dengan penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Dalu terjadi peningkatan sebesar  $51\%$  daripada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional yang hanya terjadi peningkatan  $44\%$ .

## PEMBAHASAN

### Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Flash Card* Bergambar Panda Lucu (Dalu)

Media ini peneliti menamai dengan media *Flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu).

Peneliti mengambil nama Dalu ini adalah singkatan dari "Panda Lucu". Alasannya karena panda merupakan hewan paling menggemaskan dan disukai banyak orang apalagi dikalangan anak kecil. Bentuk inovasi media pembelajaran ini sangat berdampak positif bagi siswa, karena inovasi pembelajaran dengan media permainan ini merupakan respon terhadap kebutuhan belajar siswa di sekolah.



Gambar 1. Media *Flash Card* Bergambar Dalu

Penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Dalu dengan langkah sebagai berikut:

- a. Perhatikan dan sebutkan, ambil satu kartu, tunjukkan hurufnya dan sebutkan nama hurufnya dengan jelas.



Gambar 2. Guru Menjelaskan Media

- b. Selanjutnya, guru melihatkan gambar yang sudah disediakan ke semua siswa.



Gambar 3. Guru Melihat Gambar Soal

- c. Kemudian siswa disuruh maju satu per satu untuk menjawab gambar tersebut.
- d. Siswa menjawab kartu tersebut dengan menggunakan media *flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu), kartu di letakkan di meja guru secara acak, siswa diarahkan untuk mencari kartu serta merangkainya sesuai nama gambar.
- e. Kemudian, kartu yang sudah ditemukan ditempelkan di papan tulis sampai selesai nama gambar tersebut.



Gambar 4. Siswa Menempelkan Hasil Soal

- f. Jika sudah selesai, siswa diminta untuk tetap ditempat serta guru mencocokkan kartu tersebut dan memperlihatkan ke semua siswa.



Gambar 4. Guru Mencocokkan Bersama

- g. Semua siswa diminta untuk belajar dan bermain secara bergantian.
- h. Permainan selesai.

Penerapan *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Dalu dapat menarik minat peserta didik dan membuat mereka termotivasi dalam pembelajaran, sebab melalui media itu peserta didik lebih memperhatikan. Pendapat tersebut didukung oleh peneliti terdahulu yaitu, media *flash card* ini merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang relatif mudah diterapkan serta sangat efektif. Pemanfaatan media *flash card* ini sangat berpengaruh dan mendapatkan dampak positif sebagai media pembelajaran yang inovatif khususnya di kelas rendah ([Maghfiroh, 2013](#)). Penerapan *make a match* dalam riset ini menunjukkan bentuk inovasi pedagogis yang menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran. Model *Make a Match* berbasis permainan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* ([Kolb, 2015](#)) yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif melakukan pencocokan, pengenalan huruf, dan penyusunan kata, yang secara tidak langsung memperkuat daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, penggunaan karakter panda lucu sebagai daya tarik visual mampu memunculkan emosi positif siswa. Di dalam studi ([Fredrickson, 2004](#)), menegaskan dapat memperluas kapasitas berpikir dan meningkatkan motivasi belajar.

Dari perspektif psikologi pendidikan, media Dalu berfungsi sebagai scaffolding visual

yang membantu siswa usia dini dalam proses asimilasi konsep bahasa dan gambar. Pembelajaran efektif terjadi ketika anak diberi dukungan yang sesuai dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)* mereka, dan media visual seperti flash card berperan penting dalam menjembatani pemahaman dari konkret menuju abstrak ([Vygotsky & Cole, 1978](#)),. Penelitian-penelitian modern mendukung hal ini, seperti studi tentang *Dual Coding Theory*, yang menjelaskan bahwa penggabungan informasi verbal dan visual mampu memperkuat proses memori dan pemahaman konsep ([Clark & Paivio, 1991](#)). Temuan lain menegaskan bahwa penerapan Panda Dalu relevan diterapkan karena secara khusus menekankan bahwa kartu bergambar/interaktif bukan hanya memfasilitasi pengenalan visual, tapi juga meningkatkan motivasi anak yang masih muda yaitu usia SD/MI ([Paldy et al., 2025](#)). Dari kajian di atas maka penerapan model *Make a Match* berbantuan media Dalu tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip *student-centered learning* yang banyak dikembangkan dalam pendidikan Barat modern.

### **Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Flash Card* Bergambar Panda Lucu (Dalu) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan**

Model *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Dalu dalam kelas eksperimen ini, diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Dengan adanya gambar Panda Lucu (Dalu), siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan lebih mudah mengingat kosakata. Siswa juga mampu menyebutkan huruf-huruf yang terdapat pada media *flash card* bergambar Panda Lucu (Dalu) tersebut.

Hasil rekapitulasi menunjukkan peningkatan pada rata-rata membaca permulaan siswa. Untuk kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* 55,13 dan *posttest* menjadi 83,25. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 52,82, sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 76,25. Dari perbandingan ini, dapat dikemukakan bahwa hasil membaca permulaan siswa mengalami peningkatan di kedua kelas. Artinya, model *make a match* yang diterapkan dengan bantuan media *flash card* bergambar Dalu dalam studi ini hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan model konvensional.

Mengacu temuan hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kelas

eksperimen ditemukan terjadi adanya peningkatan 51% yang menunjukkan hasil lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan peningkatan 44%. Berdasarkan perhitungan tersebut, penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media flash card bergambar Panda Lucu (Dalu) terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 2 Wonokerso.

Temuan studi ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media Flash Card Bergambar Panda Lucu (Dalu) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Kebaruan utama penelitian ini terletak pada integrasi antara model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan media visual-emosional yang dirancang secara khas, yaitu karakter panda lucu sebagai visual cue yang memicu emosi positif dan atensi belajar anak. Dalam konteks teori *Affective Filter Hypothesis* ([Krashen, 2009](#)), desain media seperti Dalu membantu menurunkan hambatan emosional (kecemasan dan kebosanan) yang sering dialami siswa saat belajar membaca. Ketika emosi positif terbangun, siswa lebih reseptif terhadap input bahasa dan lebih termotivasi untuk mengenal huruf maupun kata. Selain itu, temuan ini memperkuat teori *Multimedia Learning* ([Mayer, 2009](#)), yang menegaskan bahwa penggabungan teks, gambar, dan aktivitas interaktif memperkuat proses kognitif melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Dengan demikian, keberhasilan media Dalu tidak hanya bersumber dari unsur visualnya, tetapi juga dari pengalaman belajar multimodal yang dihadirkan dalam suasana menyenangkan.

Secara teoretis, studi ini menawarkan kebaruan dalam ranah pendidikan dasar melalui pendekatan "*edutainment literacy model*", yaitu perpaduan antara literasi dasar (membaca permulaan) dan media edukatif-emosional berbasis permainan ([Saipol et al., 2025](#)). Pendekatan ini belum banyak dijumpai dalam literatur pembelajaran membaca permulaan di Indonesia, terutama yang mengintegrasikan simbol karakter hewan lucu sebagai alat stimulasi kognitif dan afektif. Temuan ini mengonfirmasi studi ([McKenzie, 2001](#)) dan ([Paldy et al., 2025](#)) yang menunjukkan bahwa *flashcard-based learning* yang dirancang dengan unsur visual menarik dan interaksi sosial mampu meningkatkan retensi kosa kata dan motivasi anak. Akan tetapi, berbeda dari studi-studi sebelumnya yang fokus pada *e-flashcard digital* atau kosa kata bahasa asing, media Dalu memperluas implementasinya ke konteks pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia dengan karakter visual khas

yang kontekstual terhadap dunia anak SD/MI. Maka dari itu, studi ini memberikan kontribusi baru pada pengembangan model pembelajaran literasi anak usia awal yang berbasis visual-affective engagement, yang secara empiris terbukti meningkatkan performa membaca dan membangun pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, keterbatasan tetap perlu diperhatikan, terutama karena ukuran sampel relatif kecil dan hanya melibatkan 32 siswa dari satu sekolah, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Selain itu, konteks penelitian yang hanya dilakukan pada satu satuan pendidikan memungkinkan karakteristik siswa dan lingkungan belajar memengaruhi hasil penelitian. Keberhasilan penerapan model juga sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan kreativitas guru, serta penelitian ini belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap keberlanjutan kemampuan membaca permulaan siswa.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media Dalu pada sampel yang lebih besar dan lintas sekolah guna meningkatkan validitas eksternal temuan. Selain itu, pengembangan media Dalu berbasis digital atau augmented reality serta kajian terhadap dampak jangka panjang penggunaan model Make a Match terhadap kemampuan membaca lanjutan perlu dilakukan. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi peran variabel moderator, seperti kompetensi guru, gaya belajar siswa, dan dukungan orang tua, serta menguji adaptabilitas model pada jenjang kelas dan mata pelajaran lain.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar dengan menawarkan pendekatan inovatif melalui integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis permainan Make a Match dan media visual-afektif berbasis karakter Panda Lucu (Dalu). Studi ini memperkaya praktik pedagogis literasi awal dengan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca dapat dirancang secara menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal. Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa desain pembelajaran yang menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada siswa (*student-centered learning*).

Secara praktis, temuan penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran membaca permulaan yang lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan media karakter tematik. Model *Make a Match* berbantuan media Dalu dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada kelas awal. Selain itu, media ini relatif mudah dikembangkan dan diadaptasi oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di sekolah. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) dan pembelajaran multimodal dengan menegaskan pentingnya integrasi aktivitas permainan, visual, dan interaksi sosial dalam pembelajaran literasi awal. Studi ini juga memberikan kontribusi pada kajian literasi pendidikan dasar dengan mengembangkan konsep pembelajaran membaca permulaan berbasis *visual-affective engagement*, yang masih terbatas dibahas dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan temuan riset ini, disarankan agar guru SD/MI lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta menggunakan model dan media pembelajaran, khususnya dalam materi membaca permulaan, dengan mengikuti pelatihan dan pendampingan agar proses belajar lebih terarah, interaktif, dan efektif. Penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* bergambar Dalu terbukti efektif meningkatkan kemampuan dan motivasi membaca permulaan siswa, sehingga layak dimanfaatkan sebagai pelengkap pembelajaran Bahasa Indonesia. SD / MI diharapkan menyediakan sarana, prasarana, serta dukungan kebijakan dan ruang bagi guru untuk berinovasi melalui pelatihan dan pendampingan, guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan mutu pembelajaran. Bagi peneliti ke depan disarankan melakukan studi komparatif dengan model pembelajaran lain pada jenjang atau mata pelajaran berbeda agar hasilnya lebih komprehensif. Pengembang kurikulum perlu mengintegrasikan model pembelajaran berbantuan media seperti *make a match* secara sistematis dalam kurikulum kelas rendah agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, relevan dengan usia murid, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar.

REFERENSI

- Aprilia, R., & Pangestu, W. T. (2024). Pengaruh Metode Struktural Analitik Sinetik Berbantuan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SDN Rang Perang Laok. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4), 79–101. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1079>
- Arega, N. T., & Hunde, T. S. (2025). Constructivist instructional approaches: A systematic review of evaluation-based evidence for effectiveness. *Review of Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1002/rev3.70040>
- Arifah, Z. (2018). Penguatan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui "Gernas Baku." *Jurnal Ilmiah Citra Ilmu*, IV(April), 51–63. <https://ejournal.inisnu.ac.id/index.php/JICI/article/download/37/31>
- Azizah, F. N., Nisak, M., Wildan, M. K., & Widyastuti, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis It Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Di Labschool Unnes. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 5(01), 21–29. <https://doi.org/10.51875/jispe.v5i01.296>
- Bebhe, A., Vianey Sayangan, Y., Partisia Wa' u, M., & Qondias, D. (2024). Penggunaan Kartu Kata Bergambar Melalui Pendekatan Bahasa Ibu untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 15(1), 95–107. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15\(1\).16889](https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15(1).16889)
- Candra, P. D., Hendratno, H., & Sukartiningsih, W. (2025). Flash Card Learning Media to Improve Javanese Writing Skills in Elementary School. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3). <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1461>
- Chen, H.-L., Yohannes, A., & Hung, N.-L. (2025). Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience. *British Journal of Educational Technology*, 56(3). <https://doi.org/10.1111/bjet.13519>
- Clark, J., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3). <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Fadhilah, A. N., & Hikmat, A. (2022). Inhibiting Factors in Beginning Reading Ability of Class I Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 675. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5629>
- Faizah, A'yuni, K., & Al-Hakim, M. F. (2024). Development Of The Alibaba Media Game Assisted With The Make A Match Model In Arabic Language Learning To Improve The Vocabulary Mastery Of Class Iv Primary School Students. *Journal of Education*, 7(1), 55–65. <https://doi.org/10.32478/kpve1947>
- Falakh, B. M., Setiawan, D., & Fardani, M. A. (2024). The Influence of The Make A Match Learning Model on Learning Outcomes of Pancasila Education in Class IV Students at SD 2 Burikan. *International Conference on Education, Culture, Literacy, Numeracy and Humanities (INCECINS)*, 3(2). <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.281>
- Fredrickson, B. L. (2004). The Broaden-and-Build Theory of Positive Emotions. *Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci*, 359. <https://doi.org/10.1098/rstb.2004.1512>
- Fry, E. B. (2015). *The Reading Teacher's Book of Lists*. John Wiley & Sons. [https://books.google.co.id/books/about/The\\_Reading\\_Teacher\\_s\\_Book\\_of\\_Lists.html?id=Q4qbCgAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/The_Reading_Teacher_s_Book_of_Lists.html?id=Q4qbCgAAQBAJ&redir_esc=y)
- Goouch, K., & Lambirth, A. (2011). *Teaching Early Reading and Phonics: Creative Approaches*

- to Early Literacy. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781473914728>
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). *Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 4(3), 287–294. <https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Hadi, W. (2024). Use of the Make A Match Learning Model Against Elementary School Students' Learning Outcomes. *Cendekiawan : Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 3(1). <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v3i1.228>
- Hanifudin, Saputro, H., & Apriani, D. R. (2025). Implementation of the Cooperative Learning Model Type Make a Match to Improve Students Collaboration Skills on the Topic of Earth and the Solar System in Grade VII of SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *ICoTPE Proceedings* 2025, 3(1). <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/view/3473>
- Ibda, H. (2019). Development of Plants and Animals Puppet Media Based on Conservation Values in Learning to Write Creative Drama Scripts in Elementary Schools. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(2), 121–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1564>
- Ibda, H. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar: Fenomena, Teori, dan Implementasi*. CV. Pilar Nusantara. [https://doi.org/https://www.google.co.id/books/edition/Belajar\\_dan\\_Pembelajaran\\_Sekolah\\_Dasar\\_F/giaGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hamidulloh+ibda&pg=PA187&p rintsec=frontcover](https://doi.org/https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Sekolah_Dasar_F/giaGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hamidulloh+ibda&pg=PA187&p rintsec=frontcover)
- Ibda, H., Al-Hakim, M. F., Saifuddin, K., Khaq, Z., & Sunoko, A. (2023). Esports Games in Elementary School: A Systematic Literature Review. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(2). <https://doi.org/10.30630/joiv.7.2.1031>
- Ibda, H., Azmi, M. K., Faizah, & Muanayah, N. A. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Botoputih Temanggung. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia (APIC)*, 6(1). <https://doi.org/10.54583/apic.vol6.no1.105>
- Ibda, H., & Sari, E. N. (2024). Model Make-A-Match Berbasis Kearifan Lokal Temanggung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 8(1). <https://doi.org/10.37730/edutraind.v8i1.265>
- Ibda, H., Syamsi, I., & Rukiyati, R. (2023). Professional elementary teachers in the digital era: A systematic literature review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1). <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i1.23565>
- Janawati, D. P. A., Darmayanti, N. W. S., & Sustiani, N. (2022). *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Surya Dewata. <https://jurnal.markandeyabali.ac.id/index.php/rarepustaka/article/view/110>
- Jannah, L., Arifin, J., & Hakim, U. (2025). Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.6782>
- Johnson, D. W. (1984). *Circles of Learning: Cooperation in the Classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED241516.pdf>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1988). *Cooperation in the Classroom*. Interaction Book Company. [https://books.google.co.id/books/about/Cooperation\\_in\\_the\\_Classroom.html?id=hB0i](https://books.google.co.id/books/about/Cooperation_in_the_Classroom.html?id=hB0i)

- AQAIAAJ&redir\_esc=y
- Kartini', K., Dewi, A. C., Hakim, M. N., & Djafar, C. (2025). Integrating Local Culture in the Development of Indonesian Language Teaching Materials for General Education. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 17(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.5891>
- Kilbane, C. R., & Milman, N. B. (2013). *Teaching Models: Designing Instruction for 21st Century Learners*. Pearson Education. [https://books.google.co.id/books/about/Teaching\\_Models.html?id=sXkrAAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Teaching_Models.html?id=sXkrAAAAQBAJ&redir_esc=y)
- Kolb, D. A. (2015). *Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education, Incorporated. [https://books.google.co.id/books/about/Experiential\\_Learning.html?hl=id&id=o6DfBQAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Experiential_Learning.html?hl=id&id=o6DfBQAAQBAJ&redir_esc=y)
- Krashen, S. (2009). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press Inc. [https://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf)
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>
- Li, H., Avendaño, S. M., & Bak, M. Y. S. (2025). Analyzing the Effects of a Repeated Reading Intervention on Reading Fluency With Generalized Linear Mixed Models. *Evaluation & the Health Professions*, 48(1). <https://doi.org/10.1177/01632787241257>
- Lompoliuw, B. A. (2019). The Implementation Of Make A-Match Model In Social Science Learning To Improve Student Learning Outcomes In Class IV SDN 115 Manado. *Journal of Educational Method and Technology*, 2(2). <https://doi.org/10.36412/JEMTEC.V2I2.1013>
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *The International Journal of Education, Social Studies, and Management (IJESSM)*, 3(2). <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Luo, J., Boland, R., & Chan, C. H. (2025). How to Use Technology in Educational Innovation. In *Roberts Academic Medicine Handbook*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-91745-5\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-031-91745-5_17)
- Maghfiroh, L. (2013). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3031>
- Mar'atussolichah, M., Ibda, H., Hakim, M. F. Al, Faizah, F., Aniqoh, A., & Mahsun, M. (2024). Benkangen game: Digital media in elementary school Indonesian language. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21091>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- McKenzie, J. (2001). *Planning Good Change with Technology and Literacy*. FNO Press. <https://www.hpb.com/planning-good-change-with-technology-and-literacy/P-4475593-USED.html>
- Muttaqin, M. F., Citrawati, T., Azizah, F. N., S, M. B. I., Shobirin, M., Rokhman, F., & Utomo, U.

- (2024). *Membangun Literasi Bahasa dan Budaya yang Ramah Anak (Menggali Kreativitas dan Kebudayaan dalam Pembelajaran)*. Cahya Ghani Recovery. [https://books.google.co.id/books/about/Membangun\\_Literasi\\_Bahasa\\_dan\\_Budaya\\_yan.html?id=0ugjEQAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Membangun_Literasi_Bahasa_dan_Budaya_yan.html?id=0ugjEQAAQBAJ&redir_esc=y)
- Nasution, M. H. (2025). Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *AMI: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 3(1), 50–56. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4327>
- Ningsih, B., Istingsih, S., & Jiwandono, I. (2022). Pengaruh penggunaan media flash Card terhadap keterampilan membaca muatan materi bahasa indonesia. *Journal of Classroom Action Researc*, 4(3), hlm.130. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Paldy, P., YR, S., Baharuddin, M. R., & Yunus, R. Y. I. (2025). Creating Engaging Flashcard Materials for Young Learners: A Developmental Study on English Language Teaching in Primary Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1). <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.13009>
- Patmawati, L. (2025). The Influence of the Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes in Aqidah Akhlak Learning at MI Syamsul Iman NW in Senurus. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(1). <https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i1.493>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekeyasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Pratama, Z. H., & Zubaedi, Z. (2025). Implementing Flash Card Learning Media to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes in Prayer Material. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru*, 2(2). <https://doi.org/10.64420/jippg.v2i2.256>
- Rambe, J. A., & Erika, E. (2025). The Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at Elementary Schools. *ALACRITY: Journal of Education*, 5(1). <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.660>
- Rizal, M. S., & Maharani, S. L. P. (2024). The Use of The Make a Match Learning Model in Learning to Analyze Observation Report Texts. *Proceedings of the International Conference on Advances in Humanities, Education and Language (ICEL 2024)*. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icel-24>
- Saipol, H. F. S., Ken, T. L., Bakar, S. A., & Abidin, A. M. F. Z. (2025). Gamification in Statistics: The Impact of Flashcard-Based Learning on Engagement and Comprehension. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*, 14(4). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i4/26675>
- Sarwa. (2024). *Membuka Jendela Dunia (Sebuah Ajakan Untuk Lebih Mencintai Membaca)*. PT. Adab Indonesia. [https://books.google.co.id/books/about/Membuka\\_Jendela\\_Dunia\\_Sebuah\\_Ajakan\\_Untu.html?id=eSE4EQAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Membuka_Jendela_Dunia_Sebuah_Ajakan_Untu.html?id=eSE4EQAAQBAJ&redir_esc=y)
- Sastromiharjo, A., Ansas, V. N., Mulyati, Y., & Damaianti, V. S. (2025). Demystifying Pedagogic Discourse of Indonesian Language In-Service Teachers in the Pre-Teaching Phase of Communication. *International Journal of Language Education*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.71703>
- Savitriana, H., Apriza, B., & Darwanto. (2025). The Effectiveness of Using the Make-A- Match Learning Model in Improving Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1).

<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.92313>

- Song, X., Razali, A. B., Sulaiman, T., & Jeyaraj, J. J. (2025). Effectiveness of online project-based learning on Chinese EFL learners' critical thinking skills and reading comprehension ability. *Thinking Skills and Creativity*, 56(June). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101778>
- Supartinah, S., Nurhayati, E., & Dwijonagoro, S. (2025). Teaching Reading Comprehension of Javanese Texts Using Graded Readers in Elementary Schools. *Proceedings of The 8th International Conference on Education Innovation (ICEI 2024)*. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-360-3\\_107](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-360-3_107)
- Utomo, S. T., & Ifadah, L. (2020). Inovasi Kurikulum dalam Dimensi Tahapan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 3(1). <https://doi.org/10.24260/jrtie.v3i1.1570>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>