

**UPAYA MENINGKATKAN LITERASI ANAK DALAM MENGENALI SIMBOL
MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DI PAUD BANJARMASIN**

Dewi Noviana¹, Abdul khair Amrullah², Maulidha³

STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin^{1,2,3}

e-mail: divacinta22@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan literasi anak usia dini menjadi perhatian penting dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka, khususnya dalam kemampuan mengenali simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan literasi anak dalam mengidentifikasi simbol-simbol melalui penerapan model *Make a Match* pada PAUD di Kota Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain naratif. Partisipan penelitian adalah seorang guru PAUD Islam Baitul Makmur Banjarmasin yang telah berpengalaman menerapkan model *Make a Match*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Anak lebih mudah mengenali dan memahami makna simbol melalui kegiatan bermain sambil belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing anak, mempersiapkan media yang menarik, dan memberikan pijakan awal untuk membangun pemahaman simbolik anak. Kendala berupa perbedaan fokus dan pemahaman anak dapat diatasi dengan pendampingan individual dan penyederhanaan instruksi. Kesimpulannya, model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan literasi simbol anak, menumbuhkan motivasi belajar, serta rasa percaya diri mereka. Model ini dapat menjadi strategi inovatif dalam memperkuat literasi awal sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Literasi Anak Usia Dini, Simbol, Make a Match*

ABSTRACT

Improving early childhood literacy has become an important focus in learning based on the Merdeka Curriculum, particularly in developing children's ability to recognize symbols found in their surrounding environment. This study aims to describe teachers' efforts to enhance children's literacy in identifying symbols through the implementation of the Make a Match model in early childhood education institutions in Banjarmasin City. The study employed a qualitative approach with a narrative design. The research participant was a teacher at PAUD Islam Baitul Makmur Banjarmasin who had experience implementing the Make a Match model. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of the Make a Match model creates an active, enjoyable, and contextual learning environment. Children are able to recognize and understand the meaning of symbols more easily through play-based learning activities. Interview findings show that the teacher plays an active role as a facilitator by guiding children, preparing engaging learning media, and providing initial scaffolding to build children's symbolic understanding. Challenges such as differences in children's focus and comprehension can be addressed through individualized assistance and simplified instructions. In conclusion, the Make a Match model is effective in improving children's

symbolic literacy, fostering learning motivation, and enhancing their self-confidence. This model can serve as an innovative strategy to strengthen early literacy in accordance with the principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Early Childhood Literacy, Symbols, Make a Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar anak, karena pada fase ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya. Literasi merupakan kemampuan dasar yang perlu ditanamkan sejak usia dini karena berfungsi membantu individu memahami lingkungan di sekitarnya serta membangun kesiapan belajar yang berkelanjutan hingga ke jenjang pendidikan berikutnya (Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Kepulauan Riau, 2022). Literasi pada anak usia dini tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali simbol, gambar, tanda, dan bentuk yang bermakna sebagai bagian dari proses awal berbahasa dan berpikir simbolik (Agustina & Radiansyah, 2023; Aulia et al., 2025). Peran literasi visual juga dianggap penting karena melalui keterampilan menafsirkan pesan visual anak mampu mengembangkan pemahaman simbolik dan makna yang lebih mendalam, yang secara signifikan dapat meningkatkan minat baca serta kemampuan interpretasi visual anak usia dini.

Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak, kontekstual, dan bermakna melalui pendekatan bermain, sehingga kegiatan belajar bukan semata transfer pengetahuan tetapi pengalaman bermakna. Dalam konteks PAUD, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi fondasional anak, termasuk kemampuan berbahasa dan mengenali simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitar (Kemdikbudristek, 2022). Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berinteraksi, serta membangun pengetahuannya secara alami, yang sesuai dengan prinsip perkembangan kognitif anak usia dini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi simbol sederhana seperti huruf, angka, dan tanda karena pembelajaran yang cenderung bersifat instruktif dan kurang variatif. Kondisi tersebut menunjukkan kesenjangan antara harapan kebijakan kurikulum yang berpusat pada pengalaman anak dengan praktik pembelajaran yang masih kurang memberikan pengalaman langsung dan kontekstual.

Kemampuan mengenali simbol merupakan bagian integral dari literasi visual pada anak usia dini karena pemahaman simbol visual membantu anak menghubungkan bentuk dengan makna dan fungsi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Literasi visual tidak hanya melibatkan pengenalan simbol, tetapi juga kemampuan menganalisis dan memahami pesan visual yang terkandung dalam gambar atau media visual, sehingga anak dapat memberi makna pada simbol tersebut secara fungsional. Untuk itu, pengembangan literasi visual memerlukan strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif anak, penggunaan media konkret, serta interaksi sosial yang bermakna. Dengan pendekatan pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan, anak diharapkan dapat memahami konsep simbol lebih efektif melalui pengalaman bermain yang kaya dan bermakna.

Dalam konteks tersebut, penggunaan model pembelajaran seperti *Make a Match* menjadi relevan untuk dikaji lebih lanjut karena model ini mengedepankan aktivitas mencocokkan pasangan kartu antara gambar, simbol, dan maknanya melalui interaksi sosial yang menyenangkan (Handaryani & Pudjawan, 2021). Aktivitas ini secara langsung melatih

kemampuan literasi visual anak, karena anak dituntut untuk mengamati, membandingkan, serta menghubungkan simbol dengan representasi maknanya secara aktif. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model permainan edukatif seperti ini mampu meningkatkan pengenalan huruf dan simbol pada anak usia dini dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik mengkaji proses peningkatan literasi simbol anak dalam konteks Kurikulum Merdeka, khususnya aspek literasi visual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan model *Make a Match* serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan literasi simbol anak usia dini, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain naratif karena bertujuan menggambarkan pengalaman guru dalam menerapkan model *Make a Match* untuk meningkatkan literasi simbol anak usia dini. Pendekatan naratif dipilih agar peneliti dapat menggali makna dan refleksi mendalam dari pengalaman partisipan dalam konteks pembelajaran nyata. Penelitian dilaksanakan di PAUD Islam Baitul Makmur Banjarmasin pada April–Agustus 2025. Lokasi ini dipilih karena menerapkan pembelajaran berbasis sentra yang relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Partisipan penelitian adalah seorang guru PAUD berpengalaman sembilan tahun yang telah menggunakan model *Make a Match* dalam kegiatan tematik, dipilih secara purposif berdasarkan kompetensi, pengalaman, dan keterlibatan langsungnya dalam proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran di sentra seni bertema “Alat Transportasi” yang menggunakan model *Make a Match*. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pandangan guru terkait langkah-langkah penerapan model, tantangan yang muncul, dan dampaknya terhadap literasi simbol anak. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta media pembelajaran dikumpulkan untuk memperkuat validitas data. Ketiga teknik ini digunakan secara terpadu sehingga data yang diperoleh bersifat komprehensif dan mencerminkan kondisi pembelajaran secara autentik.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, & Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi informasi penting dari observasi, wawancara, dan dokumentasi agar lebih terfokus. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menemukan pola dan hubungan antar-temuan. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui verifikasi berulang dengan triangulasi metode dan sumber, serta *member checking* untuk memastikan keabsahan informasi. Melalui tahapan ini, penelitian mampu memberikan gambaran utuh tentang proses penerapan model *Make a Match* sebagai upaya meningkatkan literasi simbol anak usia dini dalam konteks Kurikulum Merdeka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* pada pembelajaran di PAUD memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi simbol anak usia dini. Temuan ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di TK Islam Baitul Makmur Banjarmasin.

Secara umum, anak menunjukkan peningkatan dalam hal fokus belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan memahami makna simbol. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung.

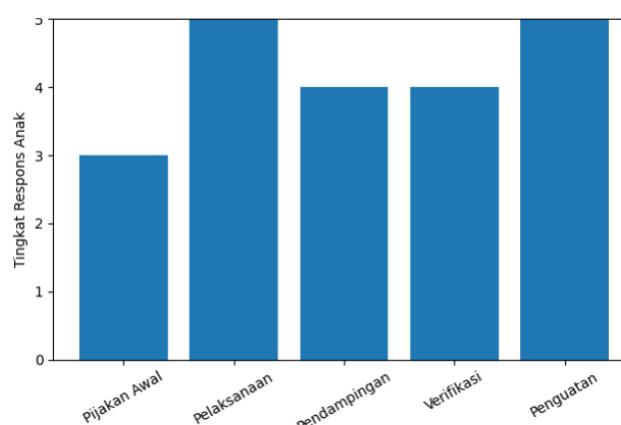
Pada tahap pijakan awal, guru menyiapkan kegiatan dengan menggunakan media kartu yang berisi gambar alat transportasi dan simbol lalu lintas. Guru menjelaskan aturan permainan serta memberikan contoh cara mencocokkan kartu secara sederhana agar mudah dipahami anak. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan perhatian terhadap simbol yang diperkenalkan, meskipun beberapa anak masih memerlukan pengulangan instruksi. Guru menyampaikan bahwa kondisi ini wajar terjadi pada awal kegiatan, sebagaimana diungkapkan P1, *“Di awal memang ada anak yang harus diulang aturannya, tapi setelah itu mereka bisa mengikuti dengan lancar.”* Tahap pelaksanaan menunjukkan respons anak yang paling menonjol. Anak tampak antusias, aktif bergerak, dan berusaha mencari pasangan kartu yang sesuai dengan simbol yang mereka pegang. Aktivitas mencocokkan kartu mendorong anak untuk mengamati simbol secara lebih teliti dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa keterlibatan langsung dengan media konkret memudahkan anak memahami simbol, sebagaimana diungkapkan P1, *“Anak-anak lebih cepat paham kalau mereka langsung memegang kartu dan mencocokkannya sendiri, karena terasa seperti bermain.”*

Pada tahap pendampingan, guru memberikan bantuan secara individual kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan kartu, dengan arahan singkat yang tetap mendorong keterlibatan aktif anak. Pendekatan ini membuat anak yang semula ragu menjadi lebih percaya diri dan berani mencoba kembali hingga berhasil menyelesaikan tugas. Tahap verifikasi dilakukan melalui pengecekan kecocokan kartu dan pemberian pertanyaan sederhana terkait makna simbol, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengenali serta menjelaskan fungsi simbol lalu lintas dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pada tahap penguatan, guru memberikan pujian dan ulasan singkat terhadap hasil kegiatan, yang direspon anak dengan sikap positif seperti rasa bangga dan antusiasme untuk mengulangi permainan. Secara keseluruhan, rangkaian tahapan tersebut menunjukkan peningkatan literasi simbol dan literasi visual anak serta terbentuknya motivasi belajar yang positif melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Ringkasan hasil observasi pada setiap tahapan penerapan model *Make a Match* tersebut disajikan secara sistematis dalam Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian

Tahapan Kegiatan	Hasil Observasi	Respon
Pijakan awal	Guru jelaskan aturan & contoh sederhana.	Anak fokus, mengenali simbol awal.
Pelaksanaan	Anak mencari pasangan kartu.	Anak antusias & aktif bergerak.
Pendampingan	Guru membantu anak yang bingung.	Anak lebih percaya diri & mencoba lagi.
Verifikasi	Guru cek kecocokan & tanya makna simbol.	Anak mampu menyebutkan makna simbol.
Penguatan	Guru memberi pujian & ulasan singkat.	Anak senang & ingin mengulang permainan.

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap tahapan kegiatan *Make a Match* memberikan kontribusi yang berbeda terhadap respons dan perkembangan anak. Tahap pelaksanaan dan penguatan menunjukkan respons anak yang paling tinggi, ditandai dengan antusiasme dan keterlibatan aktif anak. Sementara itu, tahap pijakan awal dan pendampingan berfungsi sebagai fondasi yang membantu anak memahami aturan dan meningkatkan kepercayaan diri. Secara keseluruhan, tabel ini menggambarkan proses pembelajaran yang sistematis dan mendukung peningkatan literasi simbol anak. Selain tabel, kecenderungan respons anak pada setiap tahapan kegiatan juga disajikan dalam bentuk diagram batang untuk memperjelas pola temuan penelitian. Lihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Respons Anak

Gambar 1 menunjukkan variasi tingkat respons anak pada setiap tahapan penerapan model *Make a Match*. Pada tahap pijakan awal, tingkat respons anak berada pada skor 3, yang menunjukkan bahwa anak mulai fokus dan mengenali simbol, meskipun masih dalam tahap penyesuaian terhadap aturan permainan. Respons anak meningkat secara signifikan pada tahap pelaksanaan dengan skor 5, yang menandakan antusiasme dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan mencocokkan kartu. Pada tahap pendampingan, tingkat respons anak berada pada skor 4, menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik setelah mendapatkan bantuan dan arahan dari guru. Tahap verifikasi juga menunjukkan skor respons 4, yang mengindikasikan bahwa anak telah mampu mengenali serta menjelaskan makna simbol dengan cukup baik. Respons tertinggi kembali terlihat pada tahap penguatan dengan skor 5, yang mencerminkan rasa senang, motivasi tinggi, serta keinginan anak untuk mengulangi permainan. Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa aktivitas inti permainan dan penguatan memberikan dampak paling kuat terhadap keterlibatan dan pemahaman simbol anak usia dini.

Hasil dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa media kartu yang digunakan memiliki warna cerah, simbol yang jelas, dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media tersebut memudahkan anak untuk mengamati dan memanipulasi simbol secara langsung selama kegiatan berlangsung. Penataan ruang sentra memungkinkan anak bergerak bebas sehingga proses pencarian pasangan kartu dapat dilakukan tanpa hambatan. Guru juga menyampaikan bahwa interaksi sosial muncul secara alami selama kegiatan, sebagaimana diungkapkan P1, "Mereka sering saling menunjukkan kartunya dan membantu temannya yang belum ketemu pasangan."

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi

anak usia dini. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali simbol, tetapi juga mendukung perkembangan fokus belajar, kepercayaan diri, dan interaksi sosial anak. Selain itu, guru menilai bahwa model ini fleksibel dan mudah diterapkan pada berbagai tema pembelajaran, sebagaimana dinyatakan P1, "Model ini bisa dipakai lagi di tema lain, tinggal menyesuaikan kartu dan simbolnya." Temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk pembahasan lebih lanjut pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini, yang tercermin dari meningkatnya keterlibatan aktif dan kemampuan anak dalam mengenali simbol. Peningkatan tersebut tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media permainan semata, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang bersifat konkret, berulang, dan terstruktur. Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, membandingkan, serta mengaitkan simbol dengan maknanya melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu yang dilakukan secara langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata dan penguatan kompetensi fondasional anak sejak dini (Kemdikbudristek, 2022). Dengan demikian, *Make a Match* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman konkret dan pengulangan terarah untuk mendukung perkembangan literasi simbol anak (Sehati & Pohan, 2025).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Handaryani dan Pudjawan (2019) yang melaporkan bahwa permainan mencocokkan kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan simbol pada anak usia dini. Namun, penelitian ini memberikan penguatan tambahan dengan menyoroti secara lebih rinci peran guru dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari pijakan awal, pendampingan, hingga verifikasi dan penguatan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada hasil akhir pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan *Make a Match* sangat dipengaruhi oleh strategi scaffolding yang diterapkan guru secara bertahap. Temuan ini menguatkan pandangan Nelawati et al. (2019) bahwa pembelajaran berbasis permainan akan lebih efektif apabila dirancang secara sistematis dan didampingi oleh guru sebagai fasilitator aktif. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa desain aktivitas pembelajaran yang terencana serta peran guru dalam memfasilitasi pengalaman bermain bermakna menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan permainan sebagai media pengembangan literasi anak usia dini (Zosh et al., 2017).

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *Make a Match* berkontribusi terhadap perkembangan sosial emosional anak. Interaksi sederhana seperti berdiskusi singkat, bekerja sama, saling menunggu giliran, dan membantu teman yang kesulitan menciptakan konteks sosial yang memperkuat pemahaman simbol. Temuan ini memperluas hasil penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa pembelajaran literasi simbol tidak berlangsung secara individual, tetapi terbangun melalui proses sosial yang bermakna. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Saleem et al. (2021), yang menyatakan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Dengan berinteraksi bersama teman sebaya, anak tidak hanya menguatkan pemahamannya terhadap simbol, tetapi juga belajar mengomunikasikan makna secara sederhana.

Variasi kemampuan dan tingkat fokus anak yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan pentingnya penerapan diferensiasi pembelajaran dalam konteks PAUD.

Beberapa anak memerlukan pengulangan instruksi, pendampingan lebih intensif, atau penyesuaian tingkat kesulitan agar kegiatan berada dalam zona perkembangan yang optimal. Temuan ini memperkuat prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpihak pada kebutuhan dan karakteristik individual anak (Ramadani et al., 2025). Dibandingkan pendekatan pembelajaran yang seragam, penggunaan media visual yang menarik dengan warna cerah dan ukuran yang sesuai terbukti meningkatkan perhatian dan motivasi anak. Hasil ini sejalan dengan temuan Amanda (2024) yang menyatakan bahwa media konkret dan visual dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran literasi awal.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa model *Make a Match* merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan literasi simbol anak usia dini. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan pembelajaran aktif, pengalaman konkret, interaksi sosial, dan pendampingan guru dalam satu rangkaian kegiatan bermain yang terstruktur. Temuan penelitian ini tidak hanya menguatkan hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memperjelas posisi *Make a Match* sebagai model pembelajaran yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka (Kemdikbudristek, 2022). Dengan penggunaan media yang tepat dan peran guru yang optimal, *Make a Match* dapat dijadikan alternatif praktis dan aplikatif dalam meningkatkan literasi simbol anak di PAUD. Penelitian ini sekaligus menegaskan bahwa pembelajaran yang konkret, interaktif, dan kontekstual memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan literasi anak pada tahap pendidikan selanjutnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan literasi anak usia dini, terutama dalam kemampuan mengenali dan memahami simbol-simbol yang mereka jumpai dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain yang bersifat interaktif, anak tidak hanya menghafal bentuk simbol, tetapi juga membangun pemahaman bermakna melalui proses mencocokkan, berdiskusi, dan memverifikasi secara langsung. Guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang merancang media visual menarik, mengelola alur permainan, serta memberikan pendampingan diferensiatif sehingga setiap anak dapat terlibat sesuai ritme dan kemampuan belajarnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *Make a Match* turut meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan sosial anak, sehingga memberikan dampak holistik yang selaras dengan prinsip pembelajaran berpusat pada anak dalam Kurikulum Merdeka.

Selain itu, penelitian ini membuka prospek pengembangan lebih lanjut, yaitu pemanfaatan model *Make a Match* pada ragam tema pembelajaran PAUD lainnya, seperti literasi angka, simbol keselamatan, atau kosa kata awal, sehingga penerapannya menjadi lebih luas dan adaptif. Model ini juga berpotensi dikembangkan dalam versi digital atau multimedia sederhana yang tetap mempertahankan unsur bermain, sehingga sesuai dengan kebutuhan pedagogis era abad ke-21. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak partisipan atau membandingkan efektivitas *Make a Match* dengan model permainan edukatif lainnya untuk memperkaya temuan empiris tentang strategi pengembangan literasi simbol pada anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD, tetapi juga menawarkan landasan teoretis bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., & Radiansyah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model Make a Match Dengan Media Kartu Angka. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 9-16. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i1.7708>
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185-199. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Aulia, R. N., Habibah, U., Nabila, P. S., & Hendarwati, E. (2025). Strategi literasi visual dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui buku bergambar. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 180–192. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v11i2.27185>
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Kepulauan Riau. (2022). *Kajian Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) 2022*. Pemerintah Provinsi Kepulauan Riau. https://ppid.kepriprov.go.id/resources/informasi_publik/27/KAJIAN_IPLM_2022.pdf
- Gunawan, H. S., Kurniasih, I., Nurhayati, M., & Rahayu, A. P. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penerapan Model Make A Match. *Jurnal Al Burhan*, 2(2), 22–31. <https://doi.org/10.58988/jab.v2i2.77>
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 270–279. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15714>
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 101-108. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15721>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen PAUD: Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek. <https://online.anyflip.com/lwqfj/kohs/mobile/index.html>
- Mulfajril, R., Hadiyanto., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*, 8(1), 40–45. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nelawati, N. C., Karsono, K., & Palipi, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara cendekia*, 7(4), 394-402. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35365>
- Nikmah, S., Monika, R., Wibowo, F. P., & Nurrona, A. (2025). Analisis Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK SM. *Teaching and Learning Research Journal*, 1(2), 46-50. <https://jurnal.permataedukasi.com/TLRJ/article/view/49>
- Puspita, W. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 36-44. <https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.35>
- Ramadani, F., Asti, A. S. W., & Mutmainnah, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Proses Belajar. *Pinisi Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.57579>

- Saleem, A., Kausar, H., & Deeba, F. (2021). Social Constructivism: A New Paradigm in Teaching and Learning Environment. *Perennial Journal Of History*, 2(2), 403-421. <https://doi.org/10.52700/pjh.v2i2.86>
- Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235-239. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/2265>
- Shofa, M. F. (2023). Pengembangan Literacy Digital Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Computer Kids. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(2), 101-110. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i2.23331>
- Zidna, Muhammad H. I. Q., Bakar, M. Yunus A., & Zakariyah. (2025). Transformasi Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka Melalui Pendekatan Konstruktivistik. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 152–169. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2108>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Pasek, K. H., ... & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. <https://www.ucviden.dk/ws/portalfiles/portal/195855686/LEGO-Foundation---Learning-through-play---review-of-evidence-2017.pdf>