



## Pengembangan Papan Make and Match sebagai Media Penguasaan Multi-Literasi Peserta Didik TK

Arviani Sari<sup>1(\*)</sup>, Ngatmini<sup>2</sup>, Joko Siswanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana (S2) Universitas PGRI Semarang

### Abstract

Received : 10 Jan 2023  
Revised : 7 Feb 2023  
Accepted : 17 Mar 2023

Learning media is one of the important components used in learning activities. Good learning media can help students achieve competence. Based on observations, it is known that the multiliteracy abilities of group B students of TK Masyitoh Karangasem Batang such as: the ability to read, write and count are not maximized, teachers in providing learning still use conventional methods, as a result many students experience boredom and boredom. Boredom is a natural thing especially learning that tends to be monotonous. The feeling of boredom and saturation that comes is not good and will greatly affect the learning process of students. If you are bored then someone will be lazy to do it. If the feeling of laziness in learning is left longer, the result is that the achievement and academic value of students will certainly decrease. This study aims to describe the validity of the make and match board which was developed as a medium for mastering multiliteracy for kindergarten students. Describe the practicality of the make and match board which was developed as a medium for mastering multiliteracy for kindergarten students. This study uses a 4D development research approach adapted from the Thiagarajan and Semmel development model with 3 steps: 1) Define (defining); (2) Design (design); (3) Develop (development). Data collection techniques were carried out by tests, observations, questionnaires, interviews and documentation. The data analysis technique uses product data analysis, initial data analysis, t test and gain test. The results showed that the make and match board was feasible to use with the results of the validity test using aiken V in the medium and high categories and the reliability test in the strong category. Make and match boards are feasible to be effectively used in learning, it is known that based on learning outcomes there is an average difference through the t test of -10.578 and an average increase (gain) of 0.535 which based on the interpretation of the gain index is classified as moderate. The conclusion of this research is that the make and match board is feasible and effective to use in learning, especially in mastering multi-literacy materials to explore new knowledge from the make and match board media. Teachers are expected to be able to develop make and match boards that are similar to different materials, and the school is expected to facilitate.

**Keywords:** make and match board; media; multi-literacy

(\*) Corresponding Author: [arvianisari1989@gmail.com](mailto:arvianisari1989@gmail.com)

**How to Cite:** Sari, A., Ngatmini, N. & Siswanto, J. (2023). Pengembangan Papan Make and Match sebagai Media Penguasaan Multi-Literasi Peserta Didik TK. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (1): 124-131.

## PENDAHULUAN

Literasi tidak hanya dipandang sebagai kemampuan untuk menangkap makna dari simbol tertulis melainkan dari berbagai simbol yang mengandung makna yang ada di sekitar kita. Selain kemampuan dalam membuat makna, multiliterasi juga dapat dikatakan sebagai kemampuan memproduksi berbagai ide dalam berbagai bentuk media representasi baik melalui bahasa tradisional maupun kode-kode berteknologi canggih (Poynz, 2016). Papan *make and match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan dengan tujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu media (Sugiyanto, 2017).

Tujuan papan *make and match* adalah untuk meningkatkan penguasaan isi akademik dan mengajarkan keterampilan membaca, menulis dan berhitung pada peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa kemampuan multiliterasi peserta didik kelompok B TK Masyitoh Karangasem Batang seperti: kemampuan membaca, menulis dan berhitung belum maksimal, guru dalam memberikan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, di mana metode tersebut memosisikan guru sebagai pemilik ilmu atau otoritas pengetahuan.



Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2013), Menurut Sutirman (2013) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Papan *make and match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi di samping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu papan (Istarani, 2016). Papan *make and match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Slavin, 2018). Menurut Slameto (2017) papan *make and math* melatih peserta didik untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan peserta didik dalam bekerja sama di samping melatih kecepatan berfikir peserta didik.

Menurut Yunus (2015) pengertian “multiliterasi” adalah keterampilan menggunakan beragam cara untuk menyatakan dan memahami ide-ide dan informasi dengan menggunakan bentuk-bentuk teks konvensional maupun teks inovatif, simbol, dan multimodel. Pembelajaran multiliterasi bersifat multimodal dalam berbagai bentuk dan format literasi yang ada dalam kehidupan nyata yang digunakan sebagai model pembangkit, pembentuk, pemer kaya, maupun penyalur keterampilan dan pengetahuan, sehingga model pembelajaran multiliterasi bisa mencakup model tekstual hingga model digital (McQuiggan, 2015).

## METODE

*Research and Development (R&D)*, (Sugiyono, 2018). Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Arikunto, 2018).

Tempat penelitian ini adalah di TK Masyithoh Karangasem Utara Batang, sedangkan waktu penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket dan wawancara. Peneliti memberikan angket dalam tiga tahapan. Pertama, angket untuk mendapatkan data awal berupa angket kebutuhan guru dan peserta didik. Kedua, angket penilaian validator materi, validator media, dan validator bahasa terkait kevalidan bahan ajar tematik. Ketiga, angket untuk guru dan peserta didik terkait tanggapan setelah menggunakan produk yang dikembangkan peneliti. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Data, Subyek, dan Instrumen Penelitian

No	Data	Subjek	Instrumen
1.	Kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran papan <i>make and match</i> .	a. Guru b. Peserta didik kelompok B	Angket kebutuhan guru Angket kebutuhan peserta didik
2.	Validasi prototipe media pembelajaran papan <i>make and match</i> .	Validator	Lembar validasi
3.	Penilaian guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran papan <i>make and match</i> .	a. Guru b. Peserta didik Kelompok B	Angket tanggapan guru Angket tanggapan peserta didik
4.	Keefektifan.	Peserta didik kelompok B	Tes



Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis hasil validasi, analisis tanggapan guru dan peserta didik, analisis keefektifan papan *make and match*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan Papan *make and match* untuk mengembangkan penguasaan multi-literasi peserta didik Kelompok B TK Masyitoh Karangasem Utara Batang. Media ini digunakan untuk menggali pengetahuan baru yang terdapat pada media Papan *make and match* tersebut. Beberapa hal yang dikaji dalam penelitian pengembangan Papan *make and match* adalah : Hasil pengembangan Papan *make and match*, Penilaian kevalidan Papan *make and match*, Kepraktisan Papan *make and match*, Keefektifan Papan *make and match*.

#### **Hasil Pengembangan Papan *make and match***

Dalam media pembelajaran literasi dan numerasi juga dilengkapi dengan kegiatan berlatih untuk menguji pemahaman peserta didik. Dalam kegiatan berlatih media yang digunakan juga sesuai dengan potensi lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan, agar peserta didik mengetahui dan memahami bagaimana cara memanfaatkan bahan *lostpart* dari bahan daur ulang.

#### **Penilaian Hasil Pengembangan Papan *Make and Match***

Pada instrumen validasi media terdapat tiga aspek yakni aspek multi-literasi, kegrafikan, dan penyajian/isi. Pada aspek multi-literasi terdapat 7 indikator yang meliputi kesesuaian penggunaan bahasa dan ketepatan gambar. Pada aspek kegrafikan terdapat 7 indikator yang meliputi ketepatan dan kejelasan gambar dan ukuran. Sedangkan pada aspek penyajian terdapat 21 indikator yang memuat mengenai cara penggunaan. Dalam instrumen validasi materi terdapat dua aspek yakni pembelajaran dan isi/materi. Pada aspek pembelajaran terdapat tujuh indikator yang memuat kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Sedangkan pada aspek isi/materi terdapat enam indikator yang memuat keterkaitan materi dengan kedekatan lingkungan anak. Data yang diperoleh kemudian diuji kevalidan dan reliabilitasnya

Tabel 2. Hasil Penilaian Pengembangan Papan *Make and Match*

No	Indikator Penilaian	Hasil nilai kevalidan	Kategori
1	Kegrafikan	0,839	Tinggi
2	Multi-Literasi	0,786	Tinggi
3	Penyajian/Isi	0,851	Tinggi

Hasil penilaian pengembangan papan *make and match* berdasarkan penilaian validator adalah Koefisien validitas ketiga indikator tersebut menyatakan bahwa instrumen yang dibuat validitasnya berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach Alpha dengan berbantuan aplikasi SPSS (Priyatno, 2016). Berikut adalah hasil uji reliabilitas yang disajikan dalam bentuk Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Papan *Make and Match*

No	Indikator Penilaian	Hasil nilai reliabilitas	Kategori
1	Kegrafikan	0,771	Kuat
2	Multi-Literasi	0,904	Sangat kuat
3	Penyajian/Isi	1,000	Sangat kuat

Berdasarkan data tabel di atas, diperoleh reliabilitas pada instrumen kegrafikan sebesar 0,771 termasuk kategori kuat, multi-literasi sebesar 0,904 dan penyajian/isi yakni sebesar 1,000 dan termasuk pada kategori sangat kuat.



### ***Kepraktisan Papan Make and Match***

Kepraktisan Papan make and match dapat dilihat melalui hasil angket tanggapan peserta didik dan guru setelah menggunakan Papan make and match dalam pembelajaran. Dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik mendapatkan respon sebanyak 81% dan dari hasil angket yang di dapat dari respon guru juga terdapat 100%. Dengan demikian mengindikasikan bahwa hasil uji coba produk Papan make and match sangat praktis untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar khususnya pada muatan multi-literasi materi menggali informasi baru dari apa yang mereka dapatkan pengalaman dari kegiatan tersebut.

### ***Keefektifan Papan Make and Match***

#### *Uji Normalitas*

Analisis data awal dilakukan dengan menghitung uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan oleh peneliti apakah menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Data yang dihitung dalam uji normalitas adalah data hasil belajar peserta didik yakni nilai tes awal dan tes akhir Hasil uji normalitas Nilai tes awal mempunyai nilai sig sebesar 0.200 dan nilai tes akhir mempunyai nilai sig sebesar 0.007. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tes awal dan tes akhir berdistribusi normal

#### *Uji Paired Sample T-Test*

Berdasarkan data yang ada diperoleh thitung yaitu -8,912 dan ttabel yang diperoleh dari perhitungan dk kemudian dikonfirmasi pada tabel nilai distribusi t yaitu 2.42097. Thitung bernilai negatif karena hasil tes akhir lebih besar dari hasil tes awal. Diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa bahan ajar tematik pada muatan pelajaran multi-literasi materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks media gambar efektif digunakan karena terdapat perbedaan rata-rata nilaites awal dan tes akhir.

#### *Uji N-Gain*

Menguji besaran peningkatan rata-rata melalui perhitungan N-Gain. Uji N-gain diperlukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Data yang dihitung dalam uji n-gain adalah nilai tes awal dan tes akhir. Berdasarkan tabel Uji Peningkatan Rata-rata (Gain), diketahui bahwa peningkatan rata-rata (Gain) data tes awal dan tes akhir sebesar 0,618 dan tergolong dalam kriteria sedang. Perbedaan antara rata-rata nilai tes awal dengan tes akhir adalah 19,833. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa Papan *make and match* efektif digunakan dalam muatan pembelajaran multi-literasi kelompok B TK Masyitoh materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks kartu gambar.

## **Pembahasan**

### ***Pengembangan Papan Make and Match***

Analisis angket kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui solusi yang dibutuhkan guru dan peserta didik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik diperoleh informasi bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang ramah lingkungan dengan pemanfaatan lostpart, selama ini guru hanya menggunakan buku tematik yang diterbitkan oleh Kemendikbud yang materi dan isinya sangat jauh dari fisik dan psikis peserta didik sehingga guru sangat setuju dengan adanya media pembelajaran yang mengangkat tentang keragaman multi-literasi yang ada di Batang. Materi yang disajikan dalam papan make and match harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dipelajari. Tampilan media gambar juga harus menarik dengan warna-warna yang cerah serta dilengkapi dengan gambar-gambar konkret yang menarik minat peserta didik. Selain itu terdapat pula soal latihan untuk melatih kemampuan peserta didik. Sebagian besar peserta didik setuju apabila pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Papan Make And Match.

Setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, peneliti mengumpulkan materi tentang pemanfaatan bahan daur ulang di Batang dari beberapa sumber yang nantinya akan diintegrasikan ke muatan pelajaran Multi-literasi



kemudian mulai merancang desain Papan Make And Match. Papan Make And Match ini di-rancang menggunakan bahan daur ulang dan dengan konsep warna yang cerah agar tampak lebih menarik.

Papan Make And Match yang telah jadi, kemudian dilakukan uji kelayakan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan materi. Validator dalam uji kelayakan terdapat empat validator yang sesuai dalam bidangnya. Para ahli tersebut memberikan masukan, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran para tim ahli.

Setelah peneliti melakukan perbaikan, peneliti melakukan uji coba produk terhadap guru dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik dengan memberikan angket tanggapan. Berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik, Papan Make And Match efektif digunakan dalam muatan pembelajaran multi-literasi materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada media gambar. Seperti yang diungkapkan oleh Wijningsih (2017) bahwa melalui angket respon guru dan peserta didik dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang di-kembangkan masuk kategori sangat praktis dan layak digunakan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakaian untuk mengetahui keefektifan Papan Make And Match dengan model one group pretest posttest design. Dari hasil pelaksanaan uji coba pemakaian, peneliti membandingkan hasil belajar tes awal dan tes akhir dari peserta didik sehingga peneliti dapat mengetahui keefektifan Papan Make And Match pada muatan pelajaran multi-literasi.

#### ***Penilaian Kevalidan Media Papan Make and Match***

Kevalidan media Papan Make And Match di validasi oleh validator media, materi, dan bahasa. Penilaian kelayakan Media Papan Make And Match di uji dengan menggunakan uji aiken V untuk mengetahui kevalidan tiap instrumen. Pada lembar penilaian kegrafikan, mendapatkan indeks aiken V dengan rata-rata berkategori sedang dan tinggi. Untuk kategori sedang, indeks aiken V yang diperoleh yakni 1 dan 0.89. Sedangkan untuk kategori sedang, indeks aiken V yang didapatkan yakni 0.78. Hal yang sama juga didapatkan pada lembar penilaian isi, dimana tiap instrumen rata-rata mendapatkan indeks aiken V berkategori sedang dan tinggi. Sedangkan pada lembar penilaian kebahasaan, indeks aiken V yang didapatkan juga memiliki kategori sedang dan tinggi.

Setelah dilakukan uji kevalidan menggunakan aiken V, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan Cohen's Kappadengan menggunakan SPSS versi 16. Berdasarkan data, diperoleh reliabilitas pada instrumen kegravifikan yakni sebesar 0.771 dan termasuk pada kategori kuat. Pada instrumen isi, nilai reliabilitas yang diperoleh yakni sebesar 0.904 dan termasuk kategori sangat kuat. Sedangkan pada instrumen kebahasaan, nilai reliabilitas yang didapatkan yakni 1 dan termasuk kategori sangat kuat. Berdasarkan penilaian tersebut, media literasi dan numerasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### ***Kepraktisan Media Papan Make and Match***

Kepraktisan media literasi dan numerasi dapat dilihat melalui hasil angket tanggapan peserta didik dan guru setelah menggunakan media literasi dan numerasi dalam pembelajaran. Angket tanggapan peserta didik yakni instrumen penilaian yang diberikan kepada peserta didik untuk meminta tanggapan peserta didik sesuai dengan media literasi dan numerasi untuk peserta didik dan hasil respon peserta didik sebesar 100%. Dan hasil angket tanggapan yang diberikan kepada guru juga sama menunjukkan hasil 100%. Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik dan guru dalam uji coba menunjukkan bahwa media literasi dan numerasi praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Widyaningrum, (2012:15) pengintegrasian beberapa matapelajaran dalam satu tema akan memberikan keuntungan antara lain: (1) peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, (2) pemahaman terhadap media pelajaran lebih mendalam, (3) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, (4) peserta didik mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena media disajikan dalam konteks tema yang jelas.



### **Keefektifan Media Papan Make and Match**

Keefektifan Media Papan Make And Match dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar multi-literasi peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum menggunakan media Papan Make And Match, dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media Papan Make And Match. Berdasarkan rata-rata nilai tes awal yakni 67,916 dan tes akhir yakni 87,75 terdapat peningkatan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir sebesar 19,833. Selain itu, jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes awal dengan persentase 38,23%, dan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes akhir dengan persentase 97,05 %.

Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan Febryani, P.D.(2016) dengan judul “Penerapan Metode Make and Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Sentana Candikesuma“. Penelitian tersebut mendapatkan hasil penilaian yang menunjukkan persentase 90% dengan informasi sangat layak dan media pendamping literasi berhitung layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Implikasi Hasil**

##### *Implikasi Teoritis*

Implikasi teoritis yakni dampak hasil penelitian yang terdiri atas hasil pengembangan papan *make and match*, kelayakan papan *make and match*, kepraktisan papan *make and match* dan keefektifan papan *make and match*. Keinovasian dan kreativitas mulok Batang yang dikaji dalam kajian teori. papan Make And Match yakni papan multi-literasi yang dapat digunakan oleh guru, peserta didik, atau keduanya untuk melakukan kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran multi-literasi kelompok B materi menggali informasi baru dari media gambar.

Menurut Wijiningsih (2017) media pembelajaran berbasis kearifan lokal yakni media pembelajaran yang dikembangkan dari kompetensi dasar pada sebuah tema, dihubungkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik dan lingkungannya. Nilai-nilai budaya lokal daerah dimasukkan ke dalam pembelajaran, supaya peserta didik dapat belajar sesuai pengalaman yang di dapat sebelumnya pada kehidupan sehari-harinya. Dalam semua muatan pelajaran diperlukan kemampuan membaca pemahaman untuk mengetahui dan memahami apa yang dimaksud, pada pembelajaran materi menggali informasi baru dari media gambar, kemampuan membaca pemahaman sangat dibutuhkan. Chall dalam Shofiah (2017) menjelaskan apabila seseorang pembaca telah mempunyai pengetahuan tentang apa yang dibacanya, maka kemampuannya untuk memahami isi bacaan akan lebih baik.

##### *Implikasi Praktis*

Implikasi praktis dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan papan *make and match* mampu mempermudah kinerja guru dalam mengasah kemampuan peserta didik khususnya ketika memahami literasi. Pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih optimal, pembelajaran menjadi lebih menarik karena dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, menyenangkan, dapat meningkatkan kesiapan diri dan mental peserta didik untuk memahami isi media gambar, dan meningkatkan kemahiran peserta didik dalam menggali informasi yang diperoleh dari kegiatan tersebut.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Media papan *make and match* untuk peserta didik kelompok B yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian oleh validator media dan materi, sehingga media papan *make and match* valid untuk digunakan sebagai media pengembangan penguasaan multi-literasi peserta didik kelompok B TK Masyitoh Karangasem Utara Batang.



Kepraktisan papan *make and match* untuk peserta didik kelompok B praktis digunakan berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik dan guru dalam uji coba menunjukkan bahwa media literasi dan numerasi praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media papan *make and match* dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar multi-literasi peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum menggunakan media papan *make and match*, dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media papan *make and match*.

#### **Saran**

Disarankan hendaknya papan *make and match* dapat dijadikan referensi alternatif pilihan bahan untuk peserta didik dan guru TK dengan pengembangan (1) Komponen penyajian yang lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan (2) penggunaan media gambar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik tempat mengajar.

Papan *make and match* disarankan untuk dijadikan sebagai media dalam meningkatkan daya tarik dan aktivitas peserta didik dengan menambahkan variasi-variasi yang dapat merangsang stimulus peserta didik untuk belajar dan pengembangan yang lebih matang, seperti membuat tampilan lebih menarik dan melengkapi dengan permainan edukatif pada setiap pembelajaran

Hendaknya Guru sebaiknya pula dapat mengembangkan papan *make and match* dalam bentuk lain yang lebih bervariasi seperti bahan ajar berbasis lokal yang dikemas dalam bentuk teknologi agar hasil belajar dan pemahaman peserta didik dapat meningkat.

#### **Implikasi**

Papan *make and match* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan dengan menggunakan barang daur ulang sebagai bahan utamanya. Papan *make and match* dikembangkan dengan memuat keragaman kearifan lokal yang berada di tempat lingkungan sekolah itu digunakan yaitu Batang. Peserta didik TK pada usia 5-6 tahun berada dalam tahap perkembangan kemampuan kognitif dengan tingkat operasional konkret dan penggunaan Papan *make and match* yang berisi konten yang dekat dengan lingkungan peserta didik baik secara fisik dengan peserta didik dapat membantu mempermudah pemahaman peserta didik tentang multiliterasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Anderson, L. (2018). *Increasing Teacher Effectiveness*. Paris: International Institute for Educational Planning.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Prasaja.
- Djamarah, S. B. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febryani, P. D. (2016). Penerapan Metode Make and Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Sentana Candiksuma. *Jurnal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Singa, Volume 3, Nomor 2*, 33.
- Gie, T. L. (2018). *Cara Belajar yang Efisein*. Yogyakarta: Center Study Progress.
- Harslett, M. H. (2020). Teacher Perceptions of the Characteristics of Effective Teachers of Aboriginal Middle. *Australian Journal of Teachr Educational*, 25.
- Istarani. (2016). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Perkasa.
- Laksmi, N. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make and Match Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Gugus Vi Singaraja. *Jurnal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Volume 5, Nomer 1*, 15.



- Magdalena, S. F. (2020). Analisis Faktor Peserta didik Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 2, Nomor 2*, 283-295.
- McQuiggan, S. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developer, Educators, and Learnes*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Milliannoor. (2016). Upaya Mengembangkan Kognitif Dalam Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan Melalui Model Make and Match di Kelompok B Tk Aisyiyah 6 Banjarmasin. *Jurnal JEA, Volume 2, Nomer 2*, 25.
- Mustakim, Z. (2019). *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan: IAIN Pekalongan Press.
- Nur, M. (2016). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Misykat, Volume 03, Nomor 01*, 171-181.
- Poynz, M. H. (2016). *Model Literacies: A Critical Introduction*. Oxford: Blackwel Publishing.
- Roestiyah, N. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakata: Rajawali.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning; Toeri, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyanto. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : FKIP UNS Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.