

Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun

Emmi Lutfiatur Roudhoh, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret
emmilutfia@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/12/2025

approved 15/1/2026

published 15/2/2026

Abstract

Writing skills are an important aspect of Indonesian language learning that needs to be developed from elementary school onwards. However, observations at Tanuharjo State Elementary School show that fifth-grade students still have difficulty writing pantun. This study aims to describe the steps for using the Make a Match learning model to improve pantun writing skills and to improve pantun writing skills through the application of the Make a Match learning model. The research was conducted in the form of Classroom Action Research (CAR) over three cycles. Data was collected through observation, interviews, and tests, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the observation of the application of the Make a Match model showed an increase in teacher performance from 72% to 99%. The results of observations on students also showed an increase from 63.72% to 97.55%. Based on these observation results, it can be concluded that there was an improvement in the implementation of learning steps. The research results also showed a significant improvement in the aspects of diction, content of pantun, structure, rhyme, and interline connection, with the average score increasing from 57.21% to 86.16%. The Make a Match model proved to be effective and enjoyable in improving students' pantun writing skills.

Keywords: *Make a Match, writing skills, pantun, cooperative learning*

Abstrak

Keterampilan menulis merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Namun, hasil observasi di SD Negeri Tanuharjo menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam menulis pantun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan Keterampilan menulis Pantun, dan meningkatkan keterampilan menulis pantun melalui penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi penggunaan model *Make a Match* terhadap guru mengalami peningkatan dari persentase 72% menjadi 99%. Hasil observasi terhadap siswa juga mengalami peningkatan dari persentase 63,72% menjadi 97,55%. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek diksi, isi pantun, struktur, persajakan, dan keterkaitan antarbaris, dengan nilai rata-rata meningkat dari 57,21% menjadi 86,16%. Model *Make a Match* terbukti efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.

Kata kunci: *Make a Match, keterampilan menulis, pantun, pembelajaran kooperatif*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berdampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, pendidikan dituntut untuk mempersiapkan generasi yang tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta kemampuan komunikasi yang baik. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Septikasari & Frasandy, 2018).

Pemerintah Indonesia merespon perubahan ini melalui kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta menekankan pentingnya penguatan kompetensi literasi dan numerasi (Marlina, 2022). Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan strategis karena menjadi wahana utama dalam pengembangan kemampuan literasi siswa.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan agar siswa mampu berbahasa dengan baik dan benar, tetapi juga membentuk karakter melalui kegiatan apresiasi sastra, salah satunya melalui pantun. Menurut Tarigan (dalam Faradilla, 2019), keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang semuanya perlu dikembangkan secara seimbang.

Keterampilan menulis menempati posisi penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa. Melalui menulis, siswa dapat mengungkapkan gagasan, pengalaman, dan perasaannya secara tertulis, sekaligus melatih daya imajinasi dan kreativitas. Namun demikian, keterampilan menulis merupakan kemampuan yang kompleks dan memerlukan latihan yang berkesinambungan serta pendekatan pembelajaran yang tepat (Ikhwanoro, 2013). Salah satu bentuk tulisan yang memiliki kekayaan nilai budaya dan ekspresi adalah pantun.

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang diwariskan secara lisan dan masih hidup dalam tradisi masyarakat Indonesia. Pantun memiliki struktur yang khas, yaitu terdiri atas empat baris bersajak a-b-a-b, dengan dua baris pertama sebagai sampiran dan dua baris terakhir sebagai isi (Miftahun, 2018). Menurut Rahmawati (dalam Nazurty, 2017), pantun tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan moral, nasihat, maupun nilai-nilai budaya local.

Kegiatan menulis pantun menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan apresiasi siswa terhadap budaya serta menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan estetis. Akan tetapi, pada praktiknya, pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri Tanuharjo yang dilakukan pada 24 Februari 2025, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun pantun secara mandiri. Siswa belum mampu menggali ide dan menuangkannya ke dalam struktur pantun yang sesuai, serta cenderung terpaku pada buku LKS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif.

Kondisi tersebut diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan penugasan individu, yang membuat siswa kurang aktif dan merasa bosan. Guru cenderung menjadi satu-satunya sumber belajar, sementara siswa menjadi penerima informasi secara pasif. Model pembelajaran yang tidak variatif ini membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Haryati, 2019). Akibatnya, kemampuan menulis pantun siswa masih rendah dan tidak berkembang sesuai harapan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah

Make a Match. Model *Make a Match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 dan dikenal sebagai pendekatan yang menyenangkan karena melibatkan permainan kartu dalam proses belajar (Rusman, 2010).

Model *Make a Match* mendorong siswa untuk belajar dengan cara mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir cepat, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam kelompok. Menurut Kusuma (dalam Lebu, 2020), *Make a Match* sangat cocok digunakan di sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan partisipatif.

Dalam konteks pembelajaran menulis pantun, model *Make a Match* dapat dimodifikasi dengan menggunakan kartu yang berisi sampiran dan isi pantun, sehingga siswa ditantang untuk mencocokkan potongan pantun dengan pasangan yang tepat. Melalui kegiatan ini, siswa akan lebih mudah memahami struktur pantun dan terdorong untuk menyusun pantun mereka sendiri secara kreatif. Model ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk saling berdiskusi, berlatih menyusun pantun bersama, dan merefleksikan hasil belajar mereka.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Lestari (2022) membuktikan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, mampu menyusun pantun dengan struktur yang benar, serta lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui tulisan. Hal ini membuktikan bahwa *Make a Match* efektif digunakan dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* sangat potensial untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo?; dan (2) apakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun pada siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo Tahun Ajaran 2024/2025; dan (2) meningkatkan keterampilan siswa dalam Menulis Pantun melalui penggunaan model Pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian tindakan kelas dilakukan karena dapat membantu guru dalam memecahkan permasalahan pembelajaran secara sistematis dan reflektif melalui tindakan nyata di kelas. Model PTK yang digunakan mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap berulang dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015).

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Tiap siklus diakhiri dengan tes menulis pantun untuk melihat perkembangan keterampilan siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan guru dan siswa selama penerapan model *Make a Match*. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui persepsi serta kendala dalam pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis pantun dengan indikator diksi, isi, sampiran dan isi, persajakan, serta keterkaitan antar baris.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa tiap siklus. Untuk menjamin validitas data, digunakan triangulasi sumber dan metode. (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-Langkah Penggunaan Model *Make a Match*

Penerapan model *Make a Match* pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah sistematis yang melibatkan aktivitas kolaboratif serta aktivitas mencocokkan kartu antara siswa. Penerapan model *Make a Match* dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo dilakukan melalui delapan langkah utama, yaitu: (1) menyiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan jawaban, (2) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, (3) membagikan kartu kepada siswa, (4) siswa mencari pasangan kartu yang sesuai, (5) pemberian poin bagi pasangan yang tepat, (6) pengocokan kartu dan pergiliran peran, (7) pengulangan putaran, dan (8) kesimpulan pembelajaran secara bersama.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Make a Match* terhadap Guru dan Siswa

Langkah Penerapan <i>Make a Match</i>	Guru Siklus I	Guru Siklus II	Guru Siklus III	Siswa Siklus I	Siswa Siklus II	Siswa Siklus III
Menyiapkan media kartu	70.5%	85%	100%	60%	84%	97.55%
Pengorganisasian kelompok	70.8%	86%	100%	62%	87%	97.55%
Pemberian kartu	70,5%	87%	100%	62%	89%	97.55%
Mencari pasangan	75%	88%	100%	70.8%	90%	97.55%
Pemberian poin	62.4%	85%	100%	62%	88%	97.55%
Pengocokan kartu dan pergiliran peran	75%	88%	100%	67%	90%	97.55%
Pengulangan sampai semua mengalami peran	74.9%	90%	100%	71%	92%	97.55%
Menyimpulkan pembelajaran	70.8%	85%	100%	55%	86%	97.55%
Rata-rata	72%	86%	100%	63.72%	87%	97.55%

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa dari siklus I sampai dengan siklus III, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pelaksanaan langkah-langkah model *Make a Match*. Pada siklus I, guru memperoleh persentase keterlaksanaan sebesar 72% dan siswa sebesar 63,72%. Setelah dilakukan perbaikan, pada siklus II guru mencapai 86,6% dan siswa 84%. Pada siklus III, penerapan model *Make a Match* telah mencapai target indikator kinerja dengan capaian 99% untuk guru dan 97,55% untuk siswa.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan kualitas pelaksanaan model *Make a Match* dari siklus ke siklus. Pada siklus I, guru dan siswa masih mengalami kendala dalam memahami alur permainan, pembagian kelompok, dan pergantian peran. Namun, pada siklus II dan III, guru telah menguasai tahapan dengan baik, siswa aktif, suasana kondusif, dan seluruh langkah pembelajaran terlaksana 100% oleh guru serta 97,55% oleh siswa.

Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian Nurhayati (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia" yang menunjukkan peningkatan bertahap pada setiap siklus. Pada siklus I, keterlaksanaan guru mencapai

70% dan siswa 65%. Siklus II meningkat menjadi 85% untuk guru dan 83% untuk siswa. Pada siklus III, capaian guru sebesar 95% dan siswa 96%.

2. Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun

Peningkatan keterampilan menulis pantun dianalisis dari lima aspek, yaitu diksi, isi, sampiran dan isi, persajakan, dan keterkaitan antar baris. Hasil pretest menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata 57,21%. Setelah dilakukan tindakan melalui model *Make a Match*, terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai 86,16% pada siklus III.

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Tiap Siklus

Indikator	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Diksi	60.65%	63.8%	72.8%	85.3%
Isi pantun	56.5%	60.65%	73.3%	86.3%
Sampiran dan isi	60%	63.3%	76.65%	85.6%
Persajakan	56%	63.65%	73.8%	86.3%
Keterkaitan antar baris	53.1%	60.6%	74.45%	87.3%
Rata-rata	57.21%	62.34%	74.2%	86.16%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama tiga siklus, dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata persentase keterampilan menulis pantun dari 57,21% pada pratindakan, meningkat menjadi 62,34% pada siklus I, kemudian 74,2% pada siklus II, dan mencapai 86,16% pada siklus III.

Indikator keterkaitan antar baris menunjukkan peningkatan paling signifikan dari 60,6% pada siklus I, menjadi 74,45% pada siklus II, dan mencapai 87,3% pada siklus III. Pada awalnya, pantun yang ditulis siswa tampak terputus putus antara baris pertama hingga baris keempat. Namun, setelah pembelajaran dengan model *Make a Match*, siswa mampu menyusun pantun dengan hubungan antar baris yang padu dan utuh. Menurut Maulidawati et al. (2021), model *Make a Match* dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis dan sistematis karena siswa dituntut mengaitkan antara pertanyaan dan jawaban dalam waktu terbatas, sehingga membentuk pola pikir yang runtut.

Peningkatan ini menunjukkan efektivitas *Make a Match* dalam membangun pemahaman struktur pantun melalui pengalaman konkret. Hal ini diperkuat oleh penelitian Laili (2020) dan Ilma et al. (2023) bahwa *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan sastra siswa melalui kegiatan mencocokkan yang menyenangkan.

SIMPULAN

1. Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri Tanuharjo Tahun Ajaran 2024/2025. Langkah-langkah pembelajaran pada model *Make a Match* sebagai berikut: (1) guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, (2) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak, (3) setiap siswa menerima kartu lalu mencari pasangan yang sesuai, (4) siswa yang menemukan pasangan tepat akan mendapatkan poin, (5) setelah satu babak selesai, kartu dikocok kembali dan peran siswa diputar, (6) proses permainan diulang hingga semua siswa mendapatkan pengalaman berperan, (7) siswa menyusun pantun secara mandiri, dan (8) guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Hasil observasi penerapan model *Make a Match* terhadap guru pada siklus I dengan persentase 72%, siklus II dengan persentase 86,6%, dan siklus III dengan persentase 99%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I dengan persentase 63,72%, siklus II dengan persentase 84%, dan siklus III dengan persentase 97,55%. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran, di mana setiap siklus menunjukkan hasil yang semakin baik. Model *Make a Match* memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

Proses mencocokkan kartu sampiran dan isi pantun secara langsung membantu siswa memahami struktur pantun, memperkaya pilihan diksi, serta mendorong kreativitas dalam menyusun pantun. Selain itu, suasana belajar yang interaktif meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa.

2. Penggunaan model *Make a Match* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Tanuharjo menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Keberhasilan ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata keterampilan menulis pantun yang semula hanya 57,21% pada pratindakan, meningkat menjadi 62,34% pada siklus I, lalu mencapai 74,2% pada siklus II, dan akhirnya memperoleh nilai optimal sebesar 86,16% pada siklus III. Peningkatan ini tampak jelas pada lima aspek keterampilan menulis pantun yang dinilai, yakni diksi, isi, sampiran dan isi, persajakan, serta keterkaitan antarbaris. Kegiatan mencocokkan kartu sampiran dan isi secara berpasangan membuat siswa lebih memahami struktur pantun secara menyenangkan dan kontekstual. Guru bertindak sebagai fasilitator yang menyiapkan kartu, mengatur pergiliran peran siswa, serta memandu refleksi hasil pembelajaran, sementara siswa terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, komunikatif, dan partisipatif.
3. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menulis pantun di sekolah dasar. Model ini tidak hanya menyenangkan dan mudah diterapkan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, serta membentuk karakter kolaboratif siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengembangan lebih lanjut dalam skala lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik, mata pelajaran lain, maupun pada jenjang kelas yang berbeda, guna melihat konsistensi hasil serta efektivitas model *Make a Match* dalam konteks yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Faradilla, S. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa dalam Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Media Edukasi.
- Haryati, N. (2019). *Menulis Kreatif dan Pengembangan Imajinasi Literasi*. Surabaya: Literasi Mandiri.
- Ikhwantoro. 2013. *"Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Glagahan"*
- Ilma, I., Kartono, K., & Surya, A. (2023). Pengaruh Model Make a Match terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal SHES*.
- Ikhwantoro. (2013). Metode Pengajaran Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 4(1), 27-35.
- Laili, N. (2020). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model Make a Match pada Siswa Kelas V SDN 2 Tawangrejo*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 86-96.
- Lestari, Dona (2022) *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Kooperatif Make A Match di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri 004 Bangkinang Kota*
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Marlina, T. (2022, June). Urgensi dan implikasi pelaksanaan kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* (Vol. 1, No. 1, pp. 67-72). <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/24>
- Maulidawati, M., et al. (2021). Kemampuan Koneksi Matematis melalui Model Make a Match. *IJEVS*.

- Miftahun. 2018. Efektivitas Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SD Bangkingan II/442 Surabaya. VoL 6. No 13. Hal 2370-2381. *Model Pembeelajaran Example non example Siswa Kelas X SMA.*” Jurnal.
- Nurhayati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia.
- Rahmawati, F. 2015. Sastra Indonesia. Jakarta : Laskar Aksara
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. (2018). Peran Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Siswa. Jurnal Pendidikan Guru, 6(2), 108-120.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-25). Bandung: Alfabeta.
- Tekno. (2023). Pentingnya Struktur dan Teknologi dalam Pembelajaran Kooperatif. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 18(2), 45-53.