



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 335-341

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Penggunaan Memory & Matching Card Game pada Materi Antonim di Sari English Course

Anfannia Ridha Ardhana^{1*}, Hilwah Diny Gussitka², Muhammad Alvicky Arief Muttaqin³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: anfannia_2402108013@mhs.ac.id.unipma

ABSTRAK

Pembelajaran antonim dalam bahasa Indonesia membutuhkan media yang mampu membuat peserta didik aktif, tertarik, dan mudah memahami hubungan makna antar kata. Salah satu media yang dapat digunakan ialah Memory & Matching Card Game karena permainan ini menggabungkan kegiatan mengamati, mengingat, mencocokkan, dan mendiskusikan pasangan kata yang bermakna berlawanan. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran juga dinilai efektif karena membantu penyajian materi secara konkret, meningkatkan interaksi belajar, serta mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam penerapannya di Sari English Course, media ini membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam memahami antonim dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Selain membantu memahami konsep antonim, permainan ini juga mendukung daya ingat visual, kerja sama kelompok, keberanian berpendapat, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, Memory & Matching Card Game layak dijadikan alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang berpusat pada pengalaman belajar peserta didik (Fitri et al., 2022; Harahap & Lestari, 2024; Helda et al., 2023; Wahidin et al., 2023).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Memory Card Game, Matching Card, Antonim

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan memahami makna secara tepat (Harahap & Lestari, 2024). Salah satu materi kosakata yang penting diajarkan ialah antonim, yaitu pasangan kata yang memiliki makna berlawanan dan membantu peserta didik mengenali relasi makna secara lebih luas (Fatria, 2022; Nuaraini et al., 2022). Melalui pemahaman antonim, peserta didik tidak hanya mengetahui arti kata, tetapi juga mampu membedakan makna, membandingkan penggunaan kata, dan menyusun kalimat yang lebih tepat sesuai konteks (Fatria, 2022).

Dalam praktik pembelajaran, materi antonim sering kali masih diajarkan melalui penjelasan lisan dan hafalan biasa sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti proses belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih variatif, konkret, dan menyenangkan agar materi antonim lebih mudah dipahami dan diingat (Fitri et al., 2022; Maftukhah et al., 2024). Salah satu media yang relevan untuk digunakan adalah *Memory & Matching Card Game*, yaitu permainan kartu yang menuntut peserta didik mengingat letak kartu dan menemukan pasangan kata yang sesuai (Helda et al., 2023; Wahidin et al., 2023).

Permainan kartu seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena memberi kesempatan kepada mereka untuk berpikir, berdiskusi, bekerja sama, dan belajar melalui pengalaman langsung. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media kartu, *flashcard*, dan *matching card* mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran (Ambarwati et al., 2025; Fitri

et al., 2022; Rosiani, 2024; Wahidin et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, penerapan *Memory & Matching Card Game* pada materi antonim di Sari English Course layak dikaji sebagai alternatif pembelajaran kosakata yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar materi dapat diterima peserta didik secara lebih efektif. Dalam konteks ini, media kartu termasuk media visual sederhana yang praktis, mudah dibawa, dan dapat digunakan untuk menampilkan kata, gambar, maupun pasangan informasi secara konkret (Fitri et al., 2022). Fitri et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Media kartu juga dapat dikembangkan menjadi permainan edukatif yang menuntut peserta didik mencocokkan pasangan kartu, menemukan jawaban, atau mengingat letak informasi tertentu. Wahidin et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Memory Game (Flip Card)* dapat meningkatkan kompetensi peserta didik karena proses belajar berlangsung secara menarik dan interaktif. Sejalan dengan itu, Helda et al. (2023) menegaskan bahwa game kartu memori dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif dan latihan memori secara bersamaan. Harahap dan Lestari (2024) juga menyarankan penggunaan *matching card* sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Inggris karena membantu peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Ambarwati et al. (2025) menjelaskan bahwa *matching card* merupakan media yang terdiri atas dua bagian kartu yang harus dipasangkan oleh peserta didik sesuai hubungan soal dan jawaban atau pasangan informasi yang tepat. Rosiani (2024) juga menunjukkan bahwa media *matching pair* berbasis metode *index card match* memiliki validitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran kartu dapat dipahami sebagai sarana visual dan interaktif yang membantu peserta didik belajar melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, mengingat, dan mendiskusikan informasi.

Antonim merupakan salah satu relasi makna dalam kajian semantik yang menunjukkan pertentangan atau kebalikan makna antarleksem. Nuaraini et al. (2022) menyatakan bahwa antonimi adalah kata, frasa, atau kalimat yang mempunyai arti berlawanan. Definisi ini menunjukkan bahwa antonim bukan sekadar pasangan kata yang berbeda, melainkan bentuk oposisi makna yang saling berlawanan dalam sistem bahasa.

Fatria (2022), dengan merujuk pada Chaer, menjelaskan bahwa antonimi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis, yaitu antonim mutlak, antonim kutub, antonim hierarki, antonim hubungan, dan antonim majemuk. Penjelasan ini memperlihatkan bahwa relasi antonim memiliki cakupan yang luas dan tidak selalu bersifat mutlak, tetapi juga dapat bersifat bertingkat dan relasional. Kajian tentang antonim juga menunjukkan bahwa pemahaman terhadap relasi makna berlawanan sangat penting dalam pembelajaran kosakata karena membantu peserta didik memahami arti kata secara lebih sistematis dan kontekstual (Fatria, 2022; Nuaraini et al., 2022).

METODE PENELITIAN

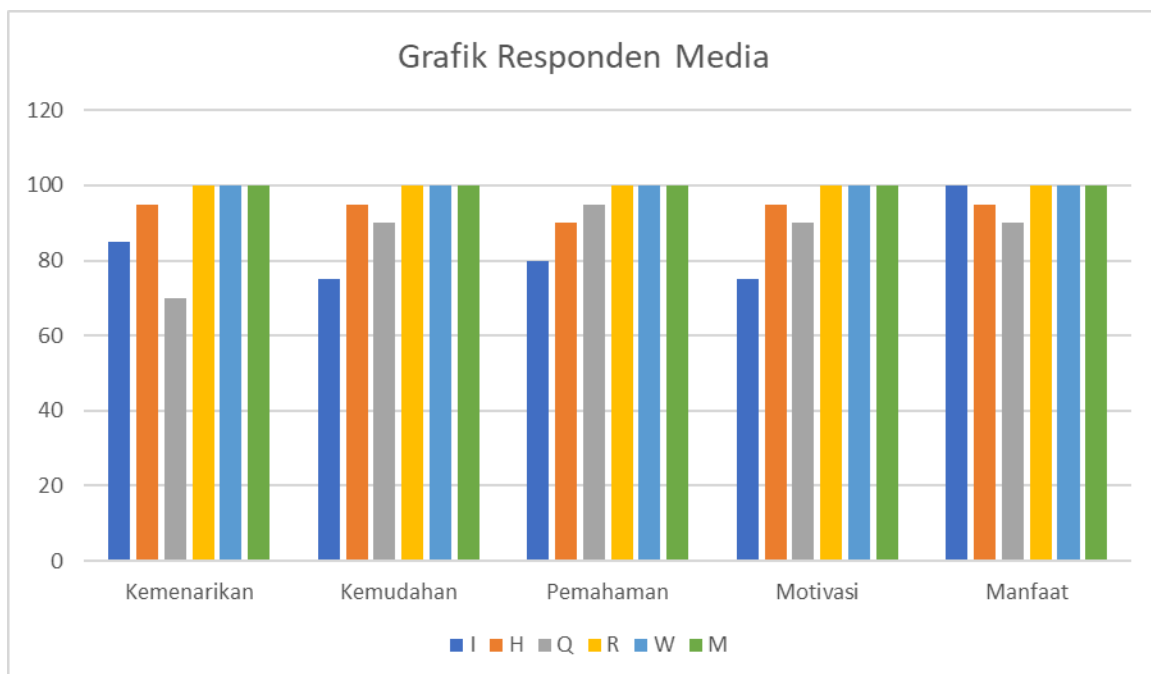
Artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipakai untuk mendeskripsikan secara sistematis pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Memory & Matching Card Game* pada materi antonim di Sari English Course serta mengaitkannya dengan teori dan hasil penelitian yang relevan (Harahap & Lestari, 2024; Wahidin et al., 2023). Data dalam artikel berupa deskripsi proses pembelajaran yang telah disusun penulis dan diperkuat dengan sumber pustaka dari artikel, jurnal, dan kajian ilmiah tentang media kartu, *memory game*, *matching card*, dan antonim (Fatria, 2022; Fitri et al., 2022; Helda et al., 2023).

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif naratif, yaitu memaparkan rangkaian kegiatan pembelajaran, menafsirkan temuan yang muncul selama implementasi, lalu menghubungkannya dengan pendapat ahli dan hasil penelitian terdahulu. Melalui teknik ini, pembahasan tidak hanya berisi uraian kegiatan, tetapi juga penjelasan ilmiah mengenai efektivitas media dalam membantu pembelajaran antonim (Ambarwati et al., 2025; Rosiani, 2024).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media kartu dan model *matching* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan penguasaan kosakata peserta didik. Wahidin et al. (2023) melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis *Memory Game (Flip Card)* memperoleh validasi yang tinggi dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menerapkan pemrograman web. Fitri et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media kartu kata membuat peserta didik lebih aktif, komunikatif, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, Harahap dan Lestari (2024) menunjukkan bahwa *matching card* dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang membuat peserta didik lebih responsif dan terlibat langsung dalam proses belajar.

Temuan lain juga menguatkan efektivitas media kartu pada materi sinonim dan antonim. Abidin (2024) melaporkan bahwa media kartu kata efektif meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan sinonim dan antonim. Hidayatika et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media *sort card* pada materi sinonim-antonim mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Di sisi lain, penelitian Rosiani (2024) membuktikan bahwa media *matching pair* berbasis *index card match* memiliki kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Secara umum, hasil-hasil tersebut mendukung penggunaan *Memory & Matching Card Game* pada materi antonim di Sari English Course karena media ini sejalan dengan karakter pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sesuai dengan grafik responden dari masing-masing anak yang berpartisipasi



Grafik 1

Secara keseluruhan, hasil analisis dari keenam responden menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Memory and Matching Card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Antonim di Sari English Course mendapat respons yang sangat baik dan sangat layak. Seluruh siswa menunjukkan persentase penilaian yang

berada di kategori sangat tinggi (berkisar antara 83% hingga 100%), yang membuktikan bahwa media berbasis permainan kartu ini sangat efektif dalam menarik perhatian, meningkatkan motivasi, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dengan tetap mempertimbangkan catatan perbaikan minor terkait kejelasan petunjuk atau instruksi kalimat.

PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran Memory & Matching Card Game pada materi antonim di Sari English Course dilaksanakan dalam suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar (*student centered learning*). Sebelum kegiatan inti dimulai, tutor terlebih dahulu membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu agar peserta didik mampu memahami konsep antonim, mengenali pasangan kata yang memiliki makna berlawanan, serta mampu menggunakannya dalam kalimat sederhana sesuai konteks. Selain menjelaskan tujuan pembelajaran, tutor juga memberikan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kosakata yang telah dipelajari sebelumnya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik. Setelah itu, tutor memperkenalkan media pembelajaran Memory & Matching Card Game beserta aturan permainan secara rinci, mulai dari cara mengamati kartu, waktu yang diberikan untuk menghafal posisi kartu, mekanisme mencari pasangan kata antonim, hingga ketentuan memperoleh poin bagi setiap kelompok yang berhasil menemukan pasangan kartu dengan benar. Penjelasan tersebut disampaikan secara bertahap disertai contoh pelaksanaan permainan sehingga seluruh peserta didik memahami prosedur kegiatan sebelum permainan dimulai. Langkah semacam ini sesuai dengan pendapat Fitri et al. (2022) bahwa media kartu dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan mudah diikuti, serta sejalan dengan temuan Wahidin et al. (2023) dan Harahap dan Lestari (2024) mengenai efektivitas permainan kartu dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri atas tiga orang. Pembagian kelompok dilakukan secara seimbang agar setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Setiap kelompok memperoleh seperangkat kartu yang berisi pasangan kata antonim dalam bahasa Inggris. Sebelum kartu dibalik, seluruh peserta didik diberikan kesempatan untuk mengamati letak setiap kartu sekaligus menghafal posisi pasangan katanya dalam batas waktu yang telah ditentukan. Setelah waktu menghafal selesai, kartu-kartu tersebut dibalik sehingga gambar atau tulisan pada kartu tidak lagi terlihat. Selanjutnya, peserta didik secara bergantian membuka dua kartu untuk menemukan pasangan kata antonim yang sesuai. Apabila pasangan yang dipilih benar, kartu tersebut menjadi milik kelompok dan peserta didik memperoleh poin. Sebaliknya, apabila pasangan yang dipilih tidak sesuai, kartu dikembalikan ke posisi semula dan giliran berpindah kepada kelompok lain. Proses permainan berlangsung secara bergantian sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpikir, mengingat posisi kartu, serta berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Mekanisme ini sejalan dengan pandangan Helda et al. (2023) bahwa game kartu memori menekankan unsur mengingat dan keterlibatan aktif, serta didukung oleh penjelasan Ambarwati et al. (2025) bahwa *matching card* bekerja melalui proses memasangkan dua bagian informasi yang saling terkait.

Selama kegiatan berlangsung, suasana pembelajaran terlihat sangat hidup karena seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Mereka tampak bersemangat mengingat posisi kartu, saling memberikan pendapat mengenai letak pasangan kata, serta bekerja sama untuk menentukan pilihan yang paling tepat. Diskusi antarpeserta didik berlangsung secara alami tanpa adanya dominasi dari salah satu anggota kelompok sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat

maupun memberikan alasan atas jawaban yang dipilih. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Memory & Matching Card Game tidak hanya melatih daya ingat visual peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan pengambilan keputusan dalam kelompok. Interaksi yang terjalin antara tutor dan peserta didik juga berlangsung secara positif karena tutor secara aktif memberikan arahan, bimbingan, serta penguatan terhadap setiap jawaban yang diberikan peserta didik sehingga mereka merasa lebih percaya diri selama mengikuti pembelajaran. Kondisi ini selaras dengan hasil penelitian Fitri et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media kartu meningkatkan interaksi guru dan peserta didik, serta sejalan dengan Harahap dan Lestari (2024) yang menilai matching card efektif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Setelah seluruh pasangan kartu berhasil ditemukan, kegiatan dilanjutkan dengan tugas menyusun kalimat sederhana menggunakan pasangan kata antonim yang telah diperoleh. Pada tahap ini, setiap kelompok diminta mendiskusikan penggunaan kedua kata antonim tersebut dalam sebuah kalimat yang benar sesuai kaidah bahasa Inggris sederhana. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mampu mengenali pasangan kata yang memiliki makna berlawanan, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks kalimat sehingga penguasaan kosakata menjadi lebih bermakna. Selama proses penyusunan kalimat, tutor memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila mengalami kesulitan serta memberikan contoh penggunaan kata dalam situasi sehari-hari agar peserta didik lebih mudah memahami makna setiap kosakata. Beberapa peserta didik terlihat mampu menyusun kalimat secara mandiri, sedangkan peserta didik lainnya masih memerlukan arahan dan contoh sederhana dari tutor sebelum berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. Tahap ini sejalan dengan pandangan Nuaraini et al. (2022) bahwa antonim perlu dipahami sebagai relasi makna, serta sesuai dengan penjelasan Fatria (2022) bahwa antonimi merupakan bagian penting dalam kajian makna yang perlu dipahami secara sistematis.

Secara umum, kondisi pembelajaran selama implementasi media Memory & Matching Card Game berlangsung dengan sangat kondusif. Seluruh peserta didik terlibat aktif dalam setiap rangkaian kegiatan tanpa ada yang menunjukkan sikap pasif atau kurang berpartisipasi. Mereka tampak menikmati proses pembelajaran karena materi tidak disampaikan melalui metode ceramah semata, melainkan dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menantang dan menyenangkan. Situasi tersebut membuat peserta didik lebih fokus terhadap materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi rasa bosan yang sering muncul ketika pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional. Selain itu, media permainan ini juga berhasil menciptakan suasana kompetisi yang sehat antarkelompok sehingga peserta didik terdorong untuk berusaha memberikan hasil terbaik tanpa mengabaikan kerja sama dan sportivitas. Temuan ini mendukung hasil kajian Wahidin et al. (2023), Helda et al. (2023), dan Rosiani (2024) yang menunjukkan bahwa media permainan kartu memiliki kelayakan dan efektivitas tinggi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik.

Meskipun implementasi media pembelajaran berjalan dengan baik, selama pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi jalannya proses pembelajaran. Kendala pertama adalah masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan mengingat letak pasangan kartu karena waktu yang diberikan untuk menghafal posisi kartu dirasa masih terbatas. Akibatnya, peserta didik terkadang membuka kartu yang sama secara berulang atau memilih pasangan kartu yang kurang tepat sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan permainan. Kendala kedua adalah masih adanya peserta didik yang belum memahami makna beberapa pasangan kata antonim dalam bahasa Inggris karena keterbatasan penguasaan kosakata. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik memerlukan waktu lebih lama untuk menentukan pasangan kartu yang benar serta sering meminta bantuan kepada tutor. Kendala ketiga muncul ketika peserta didik diminta menyusun kalimat

menggunakan pasangan kata antonim yang diperoleh. Sebagian peserta didik masih merasa ragu dalam memilih struktur kalimat yang tepat dan masih mengalami kesulitan menempatkan kosakata sesuai konteks penggunaannya sehingga mereka membutuhkan bimbingan secara bertahap. Kendala ini menunjukkan bahwa media permainan tetap perlu disertai penguatan konsep dan pendampingan tutor, sebagaimana ditegaskan oleh Fitri et al. (2022) dan Fatria (2022) bahwa pemahaman materi akan lebih optimal jika media pembelajaran diimbangi dengan penjelasan makna yang memadai.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, tutor menerapkan beberapa langkah perbaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum permainan dimulai, tutor memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai pengertian antonim beserta contoh-contoh pasangan kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik memiliki pemahaman awal yang lebih baik. Tutor juga menambah durasi waktu mengamati dan menghafal posisi kartu agar peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengingat letak pasangan kartu sebelum permainan dimulai. Selama permainan berlangsung, tutor secara aktif mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan dengan memberikan petunjuk, pertanyaan pemantik, maupun contoh penggunaan kata dalam kalimat sederhana sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada tutor. Selain itu, tutor senantiasa memberikan motivasi, pujian, serta apresiasi kepada seluruh peserta didik atas setiap usaha yang mereka lakukan, baik ketika berhasil menemukan pasangan kartu maupun ketika mampu menyusun kalimat dengan benar. Upaya ini sejalan dengan hasil penelitian Harahap dan Lestari (2024) serta Ambarwati et al. (2025) yang menekankan pentingnya media interaktif yang didukung arahan tutor agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, implementasi media pembelajaran Memory & Matching Card Game pada materi antonim di Sari English Course dapat dikatakan berjalan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Penggunaan media permainan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep antonim dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, melatih keterampilan menyusun kalimat, mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta membangun keberanian peserta didik untuk berkomunikasi dan menyampaikan pendapat. Suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, media Memory & Matching Card Game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, khususnya pada materi antonim, karena mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar secara seimbang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada pengalaman belajar peserta didik. Kesimpulan ini memperkuat temuan Wahidin et al. (2023), Helda et al. (2023), Fitri et al. (2022), dan Harahap dan Lestari (2024).

KESIMPULAN

Penggunaan *Memory & Matching Card Game* pada materi antonim di Sari English Course mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini membantu peserta didik memahami pasangan kata yang bermakna berlawanan, meningkatkan daya ingat kosakata, serta melatih kemampuan menyusun kalimat sederhana. Selain itu, pembelajaran melalui permainan juga menumbuhkan kerja sama, keberanian berpendapat, dan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Saran yang dapat diberikan adalah tutor perlu menyesuaikan tingkat kesulitan kartu dengan kemampuan peserta didik, menambah variasi kosakata antonim yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta memberikan waktu yang cukup untuk tahap mengamati dan menghafal kartu. Penguatan kosakata dasar dan contoh penggunaan antonim dalam kalimat juga perlu diberikan sebelum permainan dimulai agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan lebih percaya diri dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, T., Hairida, H., Bistari, B., Muskania, R. T., & Prasodjo, B. (2025). Pengembangan kit matching card sebagai asesmen formatif dalam materi bangun datar. *Jurnal PGSD*. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/40852>
- Fatria, M. (2022). Analisis relasi makna (sinonim dan antonim). [https://repository.unja.ac.id/43992/6/FULL%20SKRIPSI%20MIMI%20FATRIA%20\(I1B118017\).pdf](https://repository.unja.ac.id/43992/6/FULL%20SKRIPSI%20MIMI%20FATRIA%20(I1B118017).pdf)
- Fitri, R. M., Toharudin, M., & Rizkhi, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran kartu kata pada siswa kelas 4 SDIT Nurul Hidayah. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(1), 56-66. <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i01.856>
- Harahap, S. D., & Lestari, A. (2024). Matching card as instructional media for ELT. *Journal of English Education*, 1(2). <https://doi.org/10.56854/jee.v1i2.153>
- Helda, N., et al. (2023). Merancang dan mengembangkan game kartu memori berbasis web sebagai platform pembelajaran inovatif. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/jmp/article/view/13252>
- Maftukhah, M., Arbarini, M., Haryadi, & Santoso, B. W. J. (2024). Analisis literatur penggunaan media kartu dalam pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar serta inovasi komik kartu kata digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/36036/18652>
- Nuaraini, A. S., et al. (2022). Antonimi berita Covid-19. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/an-nas/article/download/2037/1152/8129>
- Rosiani, N. N. P. (2024). Pengembangan media matching pair melalui aplikasi web wordwall berbasis metode kooperatif tipe index card match pada muatan pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri 6 Yangapi. <https://repo.undiksha.ac.id/19606/>
- Wahidin, F. A., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis memory game (flip card). *IT-Edu*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/56844>
- Widyakarya. (2023). Efektivitas permainan memori matching card terhadap peningkatan kosakata. *JIPSOSHUM Widyakarya*. <https://ifrelresearch.org/index.php/jipsoshum-widyakarya/article/view/1625>