

**SOSIALISASI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MARCH TERHADAP HASIL
BELAJAR DI SEKOLAH**

***DISSEMINATION OF INDEX CARD MARCH LEARNING MODEL ON LEARNING
OUTCOMES IN SCHOOLS***

**Hetdy Sitio^{1*}, Winnery Lasma Habaeon², Herlina Hotma Dinar Sianipar³, Gayus
Simarmata**

¹Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar

²Amik Medicom, Pematangsiantar

³Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar

⁴Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar

*korespondensi : hetdysitio0@gmail.com, winneryhabaeahan@gmail.com,
sianiparherlina@gmail.com, gayuspermata224@gmail.com

Article History:

Received: 23 Desember 2022

Revised: 20 Januari 2023

Accepted: 27 februari 2023

Keywords: *socialization,
index card learning model,
digital literacy, learning
outcomes*

Abstract: *Thematic learning focuses on the description of the various concepts they learn through direct experience that links one subject to another, so that students are active in learning activities carried out in class and in the process of making decisions or decisions. This socialization was carried out with the aim of increasing the knowledge, skills and national insight of teachers. The program implementation method used is lecture and question and answer method for elementary school teachers to provide an understanding of nature. At the end of this activity, a presentation on the results of the teaching materials made by the participants in power point was held, followed by providing feedback and input on the work. In the socialization given that socialization efforts that can be carried out by teachers are to provide a more interesting teaching and learning process by utilizing applications that are synergistic with information about Digital Literacy in increasing national insight. This media can be done anywhere and anytime. In addition, teaching and learning activities with digital literacy help teachers carry out two-way communication between teachers and students such as face to face in class. The conclusion from this socialization is that the teachers participating in this training gain knowledge. It is hoped that the knowledge possessed by teachers regarding digital literacy can be passed on to the wider community, especially teachers in Simalungun district. Where teachers need media that can be used when face-to-face learning is limited.*

Abstrak

Pembelajaran tematik memfokuskan kepada uraian beragam konsep yang dipelajarinya lewat pengalaman langsung yang mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas serta proses dalam menentukan keputusan atau ketetapan. Sosialisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah pengetahuan, keterampilan dan wawasan kebangsaan guru-guru. Metode pelaksanaan program yang digunakan adalah ceramah dan metode tanya jawab bagi guru-guru SD untuk memberikan pemahaman tentang hakekat. Diakhir kegiatan ini, diadakan presentasi hasil bahan ajar yang dibuat peserta dalam power point disusul dengan pemberian umpan balik dan masukan terhadap karya tersebut. Dalam sosialisasi yang diberikan bahwa upaya sosialisasi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu memberikan proses belajar mengajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan aplikasi yang bersinergis dengan informasi mengenai Literasi Digital dalam meningkatkan wawasan kebangsaan. Media ini bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain itu Kegiatan belajar mengajar dengan literasi digital ini membantu guru melakukan komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik seperti tatap muka di kelas. Kesimpulan dari sosialisai ini adalah guru-guru peserta pelatihan ini mendapatkan pengetahuan.. Diharapkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru-guru mengenai literasi digital dapat diteruskan ke masyarakat luas khususnya guru-guru yang ada di kabupaten Simalungun. Dimana guru-guru membutuhkan media yang dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka terbatas

Kata Kunci: sosialisasi, model pembelajaran *index card*, literasi digital, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting, yang dapat mengantarkan manusia untuk tetap eksis, bersaing dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Mengacu terhadap UU RI No.20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional diungkapkan bahwasanya pendidikan merupakan upaya dengan perencanaan dan kesadaran guna merealisasikan kondisi belajar dan kegiatan pengajaran supaya siswa dengan aktif melakukan pengembangan potensi diri agar berkekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak mulia, dan berkemampuan yang dibutuhkan diri dia, warga, bangsa, maupun negaranya (Setiawati et al., 2019).

Proses pendidikan berlangsung dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang melibatkan dua pihak, yaitu guru dan juga peserta didik (Gumilar et al., 2022). Dalam menciptakan proses aktivitas pengajaran sehingga yang melakukan proses pembelajaran itu untuk membelajarkan partisipan didik ialah guru (Hakiki & Cinta, 2021). Pada proses pengajaran, guru melakukan aktivitas pembelajaran melalui menciptakan pergantian perilaku partisipan ajar dengan mengantarkan modul pembelajaran (Rosa, 2019). Maka karena itu guru wajib mempunyai daya cipta besar buat mengantarkan modul pembelajaran supaya partisipan ajar terpicat serta mencermati saat aktivitas pembelajaran (Amini et al., 2021).

Kegiatan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara melibatkan peserta didik di dalam pembelajaran. kegiatan pembelajaran yang baik sangat

diperlukan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, salah satu caranya adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Sari et al., 2022).

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu pembelajaran (Hamidah et al., 2022). Pembelajaran tematik memfokuskan kepada uraian beragam konsep yang dipelajarinya lewat pengalaman langsung yang mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas serta proses dalam menentukan keputusan atau ketetapan (Gading et al., 2019). Pembelajaran tematik ialah suatu bentuk pengajaran terstruktur yang membolehkan partisipan ajar bisa belajar dengan cara individual ataupun dengan cara berkelompok (Rosa, 2019). Pelaksanaan pembelajaran tematik dapat memberikan kaitan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar siswa (Andhika & Setiawan, 2022).

Ketidakterhasilan para peserta didik dalam mempelajari pembelajaran tematik di sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu muatan modul pada pengajaran tematik lebih banyak sementara alokasi atau peruntukan waktu yang diadakan belum memenuhi buat melingkupi semua sasaran modul yang wajib dituntaskan oleh pendidik, masih banyaknya peserta didik yang belum memahami pembelajaran tematik, sehingga para peserta didik merasa bosan dan kurang menyukai pembelajaran tematik (Zahwa & Erwin, 2022). Peserta didik beranggapan bahwasannya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang membosankan dan kurang bermakna bagi mereka (Putri et al., 2019). Sehingga banyak guru menemukan masalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam belajar, terkhusus dalam pembelajaran tematik (Tobing et al., 2023). Dalam menyampaikan pembelajaran tematik seorang guru memerlukan keterampilan agar peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan baik, membangun suasana belajar yang efektif dan menyenangkan agar tidak membosankan dan hanya berpusat pada guru (Rustiana, 2020).

Sosialisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah pengetahuan, keterampilan dan wawasan kebangsaan guru-guru (F. Ningsih, 2019). Melihat permasalahan yang ada, maka model pembelajaran yang sesuai adalah model pengajaran Index Card Match ialah bentuk pengajaran yang membandingkan kartu yang mencakup 2 bagian ialah soal serta jawaban yang dicocokkan oleh partisipan ajar menggunakan metode berpasangan diantara soal serta jawabannya (Isyaroh, 2020). Bentuk pembelajaran Index Card Match memberi penekanan kepada kemampuan atau daya partisipan ajar dalam berhubungan terhadap kawannya buat membandingkan kartu yang cocok terhadap kartu yang dipunyanya (kartu soal ataupun kartu jawaban) (Oktaviani et al., 2022).

Model pembelajaran Index Card Match “mencari pasangan kartu” digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Model pembelajaran Index Card Match diinginkan bisa menaikkan aktivitas serta interaksi antarpartisipan ajar melalui metode mencari pasangan dengan menggunakan kartu yang sudah diberikan oleh guru untuk belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan (Dony et al., 2022). Model pembelajaran Index Card Match juga mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama dengan teman sekelasnya (Astuti et al., 2021). Dalam model pembelajaran Index Card Match terdapat

unsur permainan yang tentunya akan membuat proses belajar menjadi tidak membosankan. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Salawati & Suoth, 2020).

Salah satu subtema pembelajaran yang terdapat di kelas V pada pembelajarn tematik yaitu tentang organ gerak hewan, di sini peserta didik akan mempelajari hal-hal mengenai tentang organ gerak hewan seperti organ gerak pasif dan organ gerak aktif, fungsi dan cara merawat organ gerak hewan dan manusia (Ai Muflihah, 2021).

Pembelajaran merupakan kata dasar dari “mengajar” yang berarti memberikan pengetahuan atau petunjuk kepada orang lain agar diikuti, pembelajaran merupakan proses atau cara mengajar seorang tenaga pengajar yaitu guru sehingga anak didik mau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik (MT et al., 2022). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Lestari & Indihadi, 2019).

Model pembelajaran merupakan salah satu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sudah tersusun secara sistematis. Dengan adanya model pembelajaran sangat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara-cara yang menarik. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang teratur dalam menjalankan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Gading et al., 2019).

Sejalan dengan pernyataan diatas menurut Istarani (2020), Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Havisa et al., 2021).

Bersumber pada sebagian penafsiran di atas bisa dimengerti kalau bentuk pembelajaran ialah konsep aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir yang didesain oleh seseorang guru buat pencapaian sesuatu tujuan pengajaran. Dalam menggapai tujuan pembelajaran bentuk pembelajaran yang dipakai guru wajib cocok terhadap modul pelajaran yang akan diinformasikan seseorang guru. Bentuk atau model pengajaran bisa dibilang baik bila modelnya dari pembelajaran tersebut bisa menaikkan aktivitas belajar beserta hasil pembelajaran peserta didik. Suatu macam pemodelan pengajaran yang bisa menciptakan siswa ada keaktifan yaitu model belajar Index Card Match (Azizah & Rahmawati, 2022).

Model pembelajaran Index Card Match salah satu model pembelajaran yang mengusung konsep bermain dengan menggunakan media kartu. Model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya untuk mencari pasangan kartu yang dipegangnya.

Index Card Match adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Menurut

Istarani (Tias et al., 2020), Model pembelajaran Index Card Match “mencari pasangan kartu” digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Emmawati, dkk (2021), Penerapan model pembelajaran Index Card Match diharapkan mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu mengingat pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya.

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwasannya model pembelajaran Index Card Match merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk mengulang materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan aktif dengan menggunakan kartu pasangan sebagai media pembelajaran yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kemudian peserta didik diperbolehkan mencari kartu pasangan tersebut dengan teman sekelasnya.

Guna mengimplementasikan pemodelan pengajaran, maka lebih dulu pendidik paham akan tahapan yang dilaksanakannya. Istarani (dalam Supriyani, 2021), mengemukakan tahapan pemodelan belajar - Index Card Match. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran Index Card Match, yaitu:

Tabel 1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Index Card Match

Kegiatan Pembelajaran	
Guru	Peserta Didik
1) Guru menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan kertas yang sudah dipotong-potong berbentuk kartu sebanyak jumlah peserta didik yang ada di dalam kelas. b. Guru membagi kertas yang sudah berbentuk kartu menjadi dua bagian yang sama banyak. c. Satu bagian kartu di tuliskan pertanyaan dari materi pembelajaran yang sudah guru ajarkan sebelumnya. d. Satu bagian lainnya berisikan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya. 	1) Peserta didik memperhatikan guru selagi guru menyiapkan bahan-bahan untuk memulai kegiatan pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> 2) Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan pembelajaran. 3) Peserta didik menerima kartu yang diberikan oleh guru. 4) Selanjutnya peserta didik mencari pasangan kartu yang dimilikinya dengan teman sekelasnya. 5) Setelah mendapatkan pasangan kartu yang sesuai peserta didik duduk bersebelahan dengan temannya dan tidak memberitahukan kepada peserta didik lain. 6) Setelah semua peserta didik mendapatkan pasangan. Peserta didik dan pasangannya
2) Guru mencampur seluruh kartu jawaban dan kartu pertanyaan dengan cara dikocok.	
3) Guru membagikan kepada setiap peserta didik satu kartu, dan guru menjelaskan kepada peserta didik bahwasannya kegiatan ini dilakukan berpasangan, di mana setengah siswa akan mendapatkan kartu pertanyaan dan setengah lagi mendapatkan kartu jawaban.	

-
- | | |
|--|--|
| <p>4) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang.</p> <p>5) Jika sudah menemukan pasangan kartunya, guru meminta peserta didik untuk duduk berdekatan dan melarang untuk memberitahukan kepada peserta didik yang lain tentang isi kartu mereka.</p> <p>6) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang ada di kartu kepada teman sekelasnya dan selanjutnya pertanyaan tersebut akan dijawab oleh pasangannya.</p> <p>7) Dan kegiatan diakhiri dengan guru melakukan klarifikasi dan membuat kesimpulan.</p> | <p>membacakan kartu yang mereka dapatkan di depan kelas.</p> <p>7) Jika semua peserta didik sudah membacakan setiap kartu pasangan yang mereka miliki, peserta didik mendengarkan klarifikasi guru tentang kegiatan yang mereka lakukan.</p> |
|--|--|
-

METODE

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu Desember 2022, dimana seluruh guru mengikuti kegiatan yang bertempat di SD Negeri 091542 Hutabayu. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi diberikan kepada guru-guru yang mengajar di SD Negeri 091542 Hutabayu yaitu sebanyak 9 orang. Sosialisasi ini dilakukan dengan target utama adalah guru-guru yang diharapkan dapat memanfaatkan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara luring (Amindari et al., 2020).

Metode pelaksanaan program yang digunakan adalah ceramah dan metode tanya jawab bagi guru-guru SD untuk memberikan pemahaman tentang hakekat. Diakhir kegiatan ini, diadakan presentasi hasil bahan ajar yang dibuat peserta dalam power point disusul dengan pemberian umpan balik dan masukan terhadap karya tersebut (Havisa et al., 2021).

HASIL

Kegiatan penyuluhan selama 2 hari sejak 9-10 Desember 2022 bertempat di SD Negeri 091542 Hutabayu. Hari pertama merupakan sosialisasi tentang informasi mengenai Literasi Digital dalam meningkatkan wawasan kebangsaan dan dilanjutkan dengan mengimplementasikan literasi digital sebagai media pembelajaran di SD. Sikap para guru sangat baik dan terbuka bahkan sangat antusias. Hal tersebut terlihat dari ekspresi mereka yang setia mendengarkan dan memperhatikan ceramah para narasumber.

Dalam sosialisasi yang diberikan bahwa upaya sosialisasi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu memberikan proses belajar mengajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan aplikasi yang bersinergis dengan informasi mengenai Literasi Digital dalam meningkatkan wawasan kebangsaan. Media ini bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain itu Kegiatan belajar mengajar dengan literasi digital ini membantu guru melakukan komunikasi dua arah antara guru

dan peserta didik seperti tatap muka di kelas (Amindari et al., 2020). Pembelajaran tatap muka terbatas dapat menjadi efektif dan menyenangkan bagi anak-anak khususnya sekolah dasar.

Dokumentasi Pengabdian kepada Masyarakat

Berikut dokumentasi kegiatan penyampaian materi kepada guru-guru. Tujuan kegiatan ini guru-guru mampu memahami pemanfaatan Internet untuk bahan ajar, mencari, menyeleksi, dan mengunduh sumber belajar dari Internet yang bermutu tinggi. Berikut dokumentasi kegiatan ceramah dan diskusi:



Gambar 1. Memaparkan materi PkM oleh Narasumber

Pada kegiatan workshop, peserta pelatihan dibimbing untuk membuat bahan ajar. Pada sesi pertama kegiatan workshop, setiap guru diminta untuk menentukan topik wawasan kebangsaan sebagai bahan ajar yang akan dibuat. Kemudian peserta diminta mencari sumber bahan ajar dari Internet baik yang berupa media tulisan, gambar, ataupun video. Pada sesi kedua, setiap kelompok membuat bahan ajar berbentuk literasi digital yang materinya berasal dari Internet (Nurbaeti et al., 2022). Tujuan kegiatan ini adalah guru mampu membuat bahan ajar berbasis literasi digital dengan cukup baik.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan untuk membekali guru-guru dengan keterampilan memanfaatkan literasi digital sebagai kombinasi untuk meningkatkan wawasan kebangsaan berbasis Internet. mampu memahami pemanfaatan literasi digital untuk mencari, menyeleksi, dan mengunduh sumber belajar dari Internet yang bermutu tinggi.

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru peserta pelatihan ini mendapatkan pengetahuan.. Diharapkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru-guru mengenai literasi digital dapat diteruskan ke masyarakat luas khususnya guru-guru yang ada di kabupaten Simalungun. Dimana guru-guru membutuhkan media yang dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka terbatas.

Saran

- a. Dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan media yang bervariasi, misalnya dengan multimedia pembelajaran yang berbentuk literasi digital yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik.
- b. Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran tematik yang telah terbukti efektif dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan media.
- c. Guru diharapkan berupaya lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran tematik yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Ai Muflihah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 152–160. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>
- Amindari, A., Sumiharsono, M. R., & Waris, W. (2020). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dan Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(1), 54–68. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i1.429>
- Amini, W., Manalu, K., & Khairuddin, K. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match dan Talking Stick Pada Pembelajaran Biologi di Kelas X SMA. *Journal of Biology Learning*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jbl.v3i2.1728>
- Andhika, M. R., & Setiawan, A. (2022). Penerapan Model Index Card Match Untuk Meningkatkan HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 8 ACEH BARAT. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 3(1), 63–75. <https://doi.org/10.47887/amd.v3i1.59>
- Astuti, E. R. P., Baysha, M. H., & Asy'ari, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Display Dan Realia Guru Sekolah Dasar. *Pijar Mandiri Indonesia: Jurnal Pelatihan, Pengembangan, Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/pmi.v1i1.13>
- Azizah, S. N., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementeasi Inovasi Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Terintegrasi Poster Bergambar Bagi Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6241–6247. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3214>
- Dony, P. M. T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992–9006. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Gumilar, A., Mutaqijn, I., & Yuliyanti, I. (2022). Analisis Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Cengkareng Barat 14 Pagi. *TSAQOFAH*, 2(5), 508–520. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/tsaqofah.v2i5.534>

- Hakiki, M., & Cinta, D. P. (2021). Upaya Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match Di Kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 2(01), 18–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pti.v1i2.632>
- Hamidah, S. N., Bektiarso, S., & Subiki, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Index Card Match untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Benda. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 449–455. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3106>
- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.765>
- ISYAROH, L. (2020). Pengaruh Media Visual Kartu Huruf Dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Mi Al Huda Rejowinangun Trenggalek. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/14688>
- Lestari, A. W., & Indihadi, D. (2019). Penggunaan media kartu huruf dalam peningkatan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam menulis teks deskripsi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 16–27.
- MT, I. S., Azi, A. G., Ulfiana, S. N., Stiyanto, J. D., Astuti, P., & Restuninda, A. B. (2022). Pola Pendampingan Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Sd Tegalombo Di Era New Normal. *SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 7–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.32699/sorot.v1i2.2656>
- Ningsih, F. (2019). Pengaruh model pembelajaran group investigation terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas viii mtsn kabupaten kerinci. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 351–362.
- Ningsih, W., Salahuddin, A., & Sari, F. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 13 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 193–201.
- Nurbaeti, S., Kosasih, K., & Hidayatullah, A. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 Semester Ii (Genap) Tahun 2022 MI. MA. Sindanglaya Bojong. *TA'DIBIYA: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 14–23.
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quaterd Flash Card (QFC) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular dan Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 5(7), 2216–2225. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i7.6298>
- Putri, N. K. I. P., Murda, N., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Questions Card Terhadap Pemahaman Konsep \ dan Keterampilan Berpikir Kritis IPA. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20492>
- Rahmawati, S., & Dadi, D. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada konsep komponen ekosistem. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1).
- Rosa, E. (2019). Model Pembelajaran Index Card Match (Kartu Indek) Untuk Meningkatkan

- Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii.2 Semester Ii Smp Negeri 4 Batang Anai. *Journal of Civic Education*, 2(2), 96–119. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i2.134>
- Rustiana, L. (2020). *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Huruf Abjad AZ Di Raudlatul Athfal “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN KUDUS. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/3569>
- Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383>
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1576–1581. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5509>
- Setiawati, D. A. O., Sudiarta, I. G. P., & Ardana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Index Card Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(1), 71–81. <https://doi.org/10.23887/jppm.v8i1.2845>
- Supriyani, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Peta Huruf Siswa Taman Tk Nurul Azizi Medan. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 50. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.8051>
- Tias, I. W. U., Putri, B. D., & Pratiwi, D. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1315–1325. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.553>
- Tobing, M. T., Sihombing, L., Purba, N., & Pasaribu, E. (2023). Sosialisasi Penerapan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran. *ALKHIDMAH: Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan Masyarakat*, 1(1), 72–76. <https://ejournalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALKHIDMAH/article/view/182>
- Zahwa, N. R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7503–7509. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>