



Keefektifan Media *Index Card Match* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara

Nurafiaty^{1*}, Siti Rohana Harian Intiana², Muhammad Syazali³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.416>

Article Info

Received: 21 August 2024

Revised: 25 August 2024

Accepted: 28 August 2024

Correspondence:

Phone: +62 853-3768-2070

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *index card match* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 32 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil analisis data keterampilan komunikasi siswa pada kelas V yang diberi perlakuan menggunakan media *index card match* mengalami perubahan. Rata-rata nilai keterampilan komunikasi siswa diperoleh *pretest* sebesar 50,96 dan *posttest* sebesar 86,36. Pengumpulan data yang digunakan tes keterampilan komunikasi siswa berupa tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat, uji hipotesis, uji N-gain, dan Uji *Effect Size*. Hasil penelitian ini menunjukkan media *index card match* efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 32 Cakranegara. Yang ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain sebesar 74,19 yang termasuk dalam kategori cukup efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa, dan juga dari hasil perhitungan *effect size* sebesar 1,2 pada kategori sangat besar.

Kata kunci: media *index card match*, keterampilan komunikasi, IPAS

Citation: Nurafiaty, Intiana, H. R., & Syazali, M. (2024). Keefektifan Media *Index Card Match* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 582-588. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.416>

Pendahuluan

Keterampilan komunikasi adalah keterampilan yang perlu dikuasai siswa karena merupakan dasar dalam berbagai aspek kehidupan bukan hanya untuk mencapai tujuan akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan di lingkungan profesional (Fitriana dkk, 2018). Menurut Wilhalminah (dalam Hamsina, 2023) keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan abad 21 yaitu kemampuan mengomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut Carr (dalam Safitri, 2022) komunikasi merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antar individu dengan individu lainnya yang saling mengirim pesan dan menerima pesan.

Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga dipahami apa yang dimaksud hubungan dan kontak (Depdiknas, 2008). Dalam proses pembelajaran keterampilan berkomunikasi menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran aktif yang mana siswa memiliki kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapatnya dan menjadi sarana dalam mengembangkan sikap empati dalam menghargai perbedaan pendapat yang akan mereka temukan dalam lingkungan sehari-hari (Kurniawan dkk, 2020).

Komunikasi verbal dan tertulis adalah dua keterampilan yang perlu dikuasai siswa sebagai indikator kesiapan mereka menghadapi kehidupan (Widyastuty, 2019). Menurut Budiono & Abdurrohman

Email: nurafiaty411@gmail.com

(2020) keterampilan dalam berkomunikasi memiliki empat indikator pencapaian dalam proses pembelajaran, yaitu: (a) Mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif, (b) Mampu mendengarkan dengan efektif, (c) Mampu menyampaikan informasi dengan baik, dan (d) Menggunakan Bahasa yang baik dan efektif.

Dalam konteks IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) keterampilan komunikasi merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar dimana keterampilan komunikasi yang baik membantu siswa untuk mendapatkan konsep dan pengetahuan baru, menghubungkan perasaan, pikiran, informasi, tujuan, emosi, dan ketika menyampaikan ide atau data-data. Komunikasi verbal yaitu yang melibatkan penggunaan kata-kata atau bahasa lisan dan tulisan, menjadi yang paling umum digunakan untuk berinteraksi dan mempermudah proses pencarian ilmu pengetahuan (Maulana dkk., 2018).

Hasil observasi yang dilaksanakan di SDN 32 Cakranegara menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa tergolong dalam kategori rendah. Hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kesulitan dalam merangkai kata dengan baik sehingga siswa cenderung menjawab secara singkat tanpa menjelaskan dengan baik dan jelas terkait materi yang ditanyakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, siswa kurang dalam memberikan tanggapan ketika guru mengajukan pertanyaan dan cenderung menjawab secara bersamaan dan hanya menyebutkan satu atau dua kata tanpa menggunakan kalimat yang jelas.

Adapun beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya keterampilan komunikasi siswa di SDN 32 Cakranegara, yaitu didapatkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dimana ketika pembelajaran berlangsung guru cenderung menggunakan buku paket sebagai alat bantu ajar. Faktor lainnya yaitu siswa cenderung malu dan tidak berani dalam menyampikan pendapatnya di depan kelas sehingga siswa tidak terbiasa dalam berbicara atau berkomunikasi dengan guru atau dengan siswa lainnya sehingga komunikasi siswa tidak terasah dan berkembang dengan baik.

Dari permasalahan yang ditemukan tersebut, penting bagi guru dalam proses pembelajaran menciptakan pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Untuk itu guru bisa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta perkembangan siswa dan potensi yang ingin dikembangkan dari mereka (Nurrita, T. 2018). Seperti yang dijelaskan Sakila (2020) media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar

untuk membantu proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar secara optimal.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran index card match. Media Pembelajaran index card match merupakan media pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelasnya. Media pembelajaran ini cukup menarik untuk diterapkan, selain ada unsur permainan kebersamaan dan membangun keakraban antar siswa (Sholeh dkk, 2019). Media pembelajaran index card match adalah suatu alat bantu ajar untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif (Yuniantika dkk, 2018).

Menurut Jannah (2024) media index card match merupakan sebuah alat atau metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rindayani dan Fadhillah (2019) yang menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan media Index Card Match lebih baik daripada kelas yang menggunakan media Times Token Arends terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Caringin III Kabupaten Tangerang.

Keterbaruan dalam penelitian ini, peneliti berupaya menggunakan media index card match pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada jenjang SD dan melihat bagaimana keefektifan terhadap keterampilan komunikasi siswa. Media pembelajaran index card match adalah alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Metode ini melibatkan penggunaan kartu indeks yang berisi informasi atau pertanyaan yang saling berhubungan. siswa bekerja sama untuk mencocokkan kartu-kartu tersebut berdasarkan kriteria yang diberikan, yang memerlukan komunikasi yang efektif dan kolaborasi antar sesama siswa. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Keefektifan Media Index Card Match Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara"

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian pendekatan kuantitatif merupakan penelitian empiris sistematis yang menggunakan teknik statistik, matematika, atau

komputasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik (Ardyan, E., dkk, 2023). Adapun Sugiyono (2022) menyatakan pada design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak atau random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

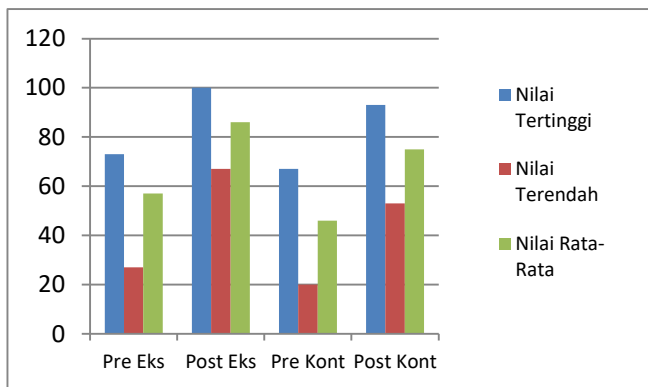
Penelitian ini dilakukan di SDN 32 Cakranegara, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan metode *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di SDN 32 Cakranegara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *pretest posttest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test*, uji N-Gain, dan uji *effect size* untuk mengetahui keefektifan media *index card match* terhadap keterampilan komunikasi.

Hasil dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh menggunakan tes keterampilan komunikasi siswa berupa data *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis dengan teknik *independent sample t-test*, uji N-Gain, dan uji *effect size*.

Keterampilan Komunikasi

Hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan komunikasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk diagram gambar berikut.



Gambar 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa keterampilan komunikasi siswa baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih terbilang kurang baik. Nilai *pretest* terendah pada kelas eksperimen yaitu 27 dan nilai tertinggi yaitu 73 dengan

nilai rata-rata sebesar 50,96. Pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 67 dengan nilai rata-rata sebesar 45,78. Nilai *posttest* terendah kelas eksperimen yaitu 67 dan nilai tertingginya yaitu 100 dengan nilai rata-rata sebesar 86,35. Sedangkan pada kelas kontrol nilai *posttest* terendah yaitu 53 dan nilai tertingginya yaitu 93 dengan nilai rata-rata sebesar 75,07.

Data *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh dari pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianalisis secara deskriptif. Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Devia tion
Pretest Eksperime n	28	27	73	50.96	14.007
Posttest Eksperime n	28	67	100	86.36	8.261
Pretest Kontrol	28	20	67	45.79	13.395
Posttest Kontrol	28	53	93	75.07	10.548

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dideskripsikan bahwa rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 50,96, dengan rentang nilai antara 27 hingga 73. Sementara itu, rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 86,36 dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan terendah 67. Sedangkan untuk kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* adalah 45,79 dengan nilai minimum 20 dan maksimum 67. Dan untuk nilai *posttest* kelas kontrol yaitu sebesar 55,71 dengan nilai terendah 53 dan tertinggi 73.

Dari hasil uji statisti deskriptif terlihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam *posttest* dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *index card match* menekankan pada keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Sirait (dalam Amalia dan Faisal, 2024) media pembelajaran *index card match* merupakan salah satu media pembelajaran yang dpat menciptakan suasana kelas interaktif dan tidak monoton.

Efektivitas Media *Index Card Match*

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan bantuan SPSS dengan teknik uji *independent sample t-test*. Sebelum

melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas data hasil keterampilan komunikasi siswa berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen). Hasil uji *independent sample t-test* dari keterampilan komunikasi siswa dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Keterampilan komunikasi	2.425	.125	4.457	54	.000	11.286	2.532	6.210	16.362
Komunikasi			4.457	51.067	.000	11.286	2.532	6.210	16.362
Siswa				7		6		03	369

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada Tabel 4.4 diperoleh nilai $t_{hitung} (4,457) > t_{Tabel} (1,671)$ dan nilai $sig(2-tailed)$ sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan H_0 yaitu media *index card match* tidak efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 32 Cakranegara ditolak dan H_a yaitu media *index card match* efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 32 Cakranegara diterima. Jadi media *index card match* dikatakan efektif terhadap keterampilan komunikasi karena terdapat perbedaan signifikan dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Darmawati (2018) yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD, hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II dengan nilai rata-rata awal sebesar 66,15 meningkat menjadi 85,38. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Tsany (2024) yang terkait peningkatan keterampilan membaca aksara jawa melalui media *index card match* siswa kelas V SD menunjukkan bahwa dengan media *index card match* berhasil meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa yang dapat dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 70%.

Penerapan media pembelajaran *index card match* dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara langsung aktif dalam pembelajaran sehingga membuat siswa dapat berlatih keterampilan komunikasi dalam situasi yang lebih realistis dan aplikatif melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang relevan dan berdiskusi dengan teman sekelasnya untuk menentukan kecocokan kartu. Proses ini sesuai dengan prinsip teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran serta pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif dan komunikasi. Menurut Suparlan (2019) konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi orang-orang dan situasi-situasi dalam proses penguasaan dan peningkatan keterampilan serta pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi yang mirip dengan teori kognitif sosial yang menyatakan bahwa orang, perilaku, serta lingkungan saling berinteraksi secara timbal balik.

Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui selisih nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian gain ternormalisasi menunjukkan seberapa besar keefektifan media *index card match* terhadap keterampilan komunikasi siswa. Hasil analisis uji N-gain disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

N_Gain _Persen	Kelompok Kelas		Statistic	Std. Error
	Kelas Eksperimen	Mean		
			74.1955	2.41931
		95% Confidence Interval for Mean	69.2315	
		Lower Bound	79.1595	
		Upper Bound	12.80180	
		Std. Deviation	54.79	
		Minimum	100.00	
		Maksimum	55.5845	2.0809
	Kelas	Mean		

Kontrol			0
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51.3149	
	Upper Bound	59.8542	
Std. Deviation		11.0111	
		0	
Minimum		35.62	
Maksimum		78.79	

Pada Tabel 3 dapat dianalisis bahwa selisih nilai *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai N-Gain. Berdasarkan Tabel tersebut pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 74,19% termasuk dalam kategori cukup efektif. Kemudian pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 55,58% termasuk dalam kategori kurang efektif. Jadi secara keseluruhan hasil dari kedua kelompok mengalami peningkatan, namun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih signifikan. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media *index card match* secara efektif meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Media *index card match* dapat melatih cara berpikir siswa dikarenakan pada penggunaan media tersebut siswa dilatih untuk memperelajari dan memahami topik melalui pencarian kartu jawaban ataupun pertanyaan yang kemudian didiskusikan apakah pasangan kartu sudah sesuai atau tidak oleh siswa dan guru (Setiyawati, dkk., 2024).

Hasil perolehan data tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, dkk (2023) dimana setelah dilakukan perhitungan menggunakan N-gain pada penelitian pengembangan ini memperoleh skor N-gain sebesar 0,66 > 0,3 yang berarti antara sebelum dan sesudah menggunakan media *index card match* terdapat peningkatan yang signifikan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sitio, dkk (2022) peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran mengenai organ gerak hewan kelas eksperimen yang menggunakan media *index card match* lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, dimana peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 73,59 dan pada kelas kontrol sebesar 48,33.

Hasil Uji Effect Size

Pengujian *Effect Size* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau keefektifan media *index card match* terhadap keterampilan komunikasi siswa. Uji *Effect Size* merupakan uji statistik tindak lanjut dengan tujuan untuk mengetahui ukuran besarnya efek atau pengaruh perlakuan. Adapun hasil perhitungan dari uji *Effect Size* menggunakan perhitungan Cohen's D dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji *Effect Size*

Kelompok	Mean	SD	Effect Size	Interpretasi
<i>Pretest</i>	11.29	9.35	1.2	Sangat besar
<i>Posttest</i>				

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,16 dilihat dari kriteria berada pada kisaran > 0,08 tergolong kategori sangat besar yang berarti dalam penggunaan media *index card match* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi memberikan pengaruh yang sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *index card match* memiliki efektivitas untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V. Perolehan data tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nazwa, dkk (2022) yang hasil perhitungan nilai *effect size* didapatkan sebesar 13 pada kategori sangat besar sehingga media pembelajaran *index card match* memiliki pengaruh yang sangat besar dan signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi.

Media *index card match* membangun suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif ketika pembelajaran berlangsung melalui kegiatan mencocokkan kartu berpasangan. *Index card match* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan membuat siswa dapat menelaah materi yang terdapat dalam pembelajaran dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran (Zakaria, 2021). Menurut Zahwa, dkk (2022) dengan menerapkan media pembelajaran *index card match* siswa dapat berkontribusi serta mampu bekerja sama dengan baik saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil uji *effect size* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 yang mengatakan media *index card match* tidak efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas V di SDN 32 Cakranegara ditolak dan H_a yang mengatakan media *index card match* efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas V di SDN 32 Cakranegara diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa sebelum diberikan treatment (*pretest*) berupa penggunaan media *index card match* lebih rendah dibandingkan dengan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hal ini dilihat dari hasil uji analisis statistik dimana diperoleh nilai $t_{hitung} (4,354) > t_{tabel} (1,671)$ dan nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang berbunyi media *index card match* efektif terhadap keterampilan

komunikasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 32 Cakranegara diterima. Rata-rata nilai N-Gain siswa sebesar 74,19% dengan kategori cukup efektif dan hasil perhitungan *effect size* menunjukkan nilai sebesar 1,2. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *index card match* dalam proses pembelajaran efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas V SDN 32 Cakranegara.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang turut terlibat dalam proses penelitian serta penyusunan artikel ini, yaitu disen pembimbing, kepala sekolah SDN 32 Cakranegara, guru wali kelas V SDN 32 Cakranegara, dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

Daftar Pustaka

- Hamsina, S., Supriadi, S., Nuriani, N., & Bahri, A. (2023, November). Menumbuhkan Keterampilan Berkomunikasi Abad 21 Dengan Menggunakan Model Talking Chip Kantong Ajaib Doraemon Di MTs Negeri Barru. In Prosiding Seminar Nasional Biologi: Inovasi Sains & Pembelajarannya (Vol. 11, No. 1).
- Safitri, E. M., Maulidinia, I. F., Zuniari, N. I., Amaliyah, T., Wildan, S., & Supeno, S. (2022). Keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA berbasis laboratorium alam tentang biopori. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Depdiknas. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Pusat Bahasa
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika dan strategi dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65-73.
- Budiono, H., & Abdurrohman, M. (2020). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan komunikasi (komunikasi) siswa kelas V sekolah dasar negeri Teratai. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8 (1), 119-127. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.589>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Darmawati. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas II SD Inpres Mariso II Makassar. Digital Library Unimush Makassar.
- Widyastuty, A. A. S. A., Adnan, A. H., & Atrabina, N. A. (2019). Pengolahan Sampah Melalui Komposter Dan Biopori Di Desa Sedapurkragen Benjeng Gresik. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(2), 21-32. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i2.a1757>
- Rindayani, R., & Fadhillah, D. (2019). Perbandingan Model Index Card Match dengan Time Token Arends Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Caringin Iii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1257>
- Amalia, N. I. F., & Faisal, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Media Index Card Match Pada Siswa Kelas I UPTD SDN 234 Barambang II Kabupaten Maros. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 2(1), 118-131.
- Mastita, A. R., Sihombing, L. N., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Index Crad Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Subtema 1 Organ Gerak Hewan Kelas V SD Negeri Simalungun. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial dan Agama*, 8(2), 635-648. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i2.572>
- Anggraini, T. A., & Darmayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Index Card Match Untuk Materi Membuat Kalimat Tanya Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Unesa* 11(5), 1058-1068.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 2019, 1.2:79-88 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islami> ka
- Sugiyono, P. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Jannah, A. T. I. (2024). Implementasi Metode Index Card Match dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Mata Pelajaran SKI Kelas 7 di MTSN 2 Surakarta. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1),735-744. <https://doi.org/10.58230/27454312.495>
- Arduyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., ... & Judijanto, L. (2023). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuniantika, D., & Harini, E. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar

- Matematika Siswa Kelas III SDN Wirokerten. *Trirahayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2)
- Tsany, L. N. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Index Card Match Siswa Kelas V SD HAsyim Asy'ari Surabaya. *Begibung: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 167-177. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i1.48>
- Zahwa, N. R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2022, 6.4:7503-7509 <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Chaidar, I. Z. (2021). Penggunaan Strategi Index Card Match Pada Pembelajaran Pai (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Almara, H., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2018). Metode Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 160-167.