
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY PADA SISWA SISWI KELAS 4 SD NEGERI 7 SIPARMAHAN

Siska Anggita Situmeang¹, Novra Melisa P. Hutabarat², Thamrin Simanjuntak³

¹ Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar ; siskasitumeang733@gmail.com

² Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar; melisanovra@gmail.com

³ Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar; thamrinsimanjuntak.uhnp@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2021-08-14

Revised 2021-11-12

Accepted 2022-01-17

ABSTRAK

Bahasa Inggris menjadi bahasa komunikasi di dunia internasional. Maka dari itu pengenalan kosakata bahasa Inggris seharusnya diperkenalkan kepada siswa sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Inggris merupakan bahasa yang baru bagi siswa, sehingga diperlukan adanya cara baru dalam belajar. Perlu ada pembiasaan bagi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris. Jika siswa sudah terbiasa dan lekat pada bahasa Inggris, maka semakin baik bagi siswa dalam mempersiapkan diri mereka untuk kehidupan global mendatang. Pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari belajar kosakata yang sering digunakan dalam sehari-hari, misalnya yang berhubungan dengan anggota tubuh, hewan, hobi, benda di sekitar dan lainnya. Hal ini karena siswa akan lebih mudah belajar tentang hal konkret yang sering siswa temui. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris penting untuk diterapkan dalam suatu sekolah agar siswa mampu menguasai bahasa Inggris dengan baik. Pengabdian ini mengkaji tentang penguasaan Vocabulary siswa siswi kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris, dalam proses pembelajaran di kelas dapat diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal serta memahami Vocabulary. Oleh karena itu, penggunaan media Card Match untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal serta memahami Vocabulary Media Card Match merupakan media kartu yang setiap satu kosakata terdiri dari 2 kartu yang berisi gambar dan kata dalam bahasa Inggris. Cara memainkannya adalah yaitu dengan mencocokkan kartu yang berisi gambar kemudian ditempel dalam sebuah media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Card Match terhadap kemampuan penguasaan dan respon siswa terhadap media Card Match dalam kemampuan penguasaan Vocabulary pada kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Card Match, Kemampuan Vocabulary, Siswa

ABSTRACT

English is the language of communication in the international world. Therefore, the introduction of English vocabulary should be introduced to elementary school students. Learning English is a new language for students, so a new way of learning is needed. There needs to be a habit for students to use English. If students are accustomed and attached to English, it will be better for students to prepare themselves for the future global life. English learning begins with learning vocabulary that is often used in everyday life, for example those related to body parts, animals, hobbies, objects around them and others. This is because students will more easily learn about concrete things that they often encounter. Therefore, English learning is important to be implemented in a school so that students are able to master English well. This community service examines the vocabulary mastery of fourth-grade students at SD Negeri 7 Siparmahan. Based on the results of interviews with English subject teachers, in the learning process in class it can be seen that students still experience difficulties in memorizing and understanding vocabulary. Therefore, the use of Card Match media to overcome students' difficulties in memorizing and understanding Vocabulary Card Match media is a card media where each vocabulary consists of 2 cards containing pictures and words in English. How to play it is by matching the cards containing pictures and then pasted in a media. This study aims to determine the effectiveness of Card Match media on students' mastery abilities and responses to Card Match media in Vocabulary mastery abilities in grade 4 of SD Negeri 7 Siparmahan.

Keyword: Learning Media; Card Match; Vocabulary Ability; Students

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Siska Anggita Situmeang

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar ; siskasitumeang733@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pengabdian ini mengkaji tentang penguasaan *Vocabulary* siswa siswi kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa inggris, dalam proses pembelajaran di kelas dapat diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal serta memahami *Vocabulary* (Sexcio & Dafit, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media Card Match untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal serta memahami *Vocabulary* Media Card Match merupakan media kartu yang setiap satu kosakata terdiri dari 2 kartu yang berisi gambar dan kata

dalam bahasa Inggris cara memainkannya adalah yaitu dengan mencocokkan kartu yang berisi gambar kemudian ditempel dalam sebuah media (Rambe, 2018).

Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Card Match terhadap kemampuan penguasaan dan respon siswa terhadap media Card Match dalam kemampuan penguasaan *Vocabulary* pada kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan (Anggreini & Nurdiyah, 2020). Dengan potensi wilayah Siparmahan yang dekat dengan lokasi wisata dimana wisatawan yang datang berasal dari mancanegara, untuk itulah Bahasa Inggris menjadi Bahasa yang harus diwajibkan di daerah tersebut, mengingat penghasilan masyarakat berasal dari *homestay* yang di dirikan oleh masyarakat di daerah tersebut (Rosa, 2019).

Match Card merupakan media mencocokkan kartu yang dilakukan secara berkelompok maupun individu (Agustina Sidabukke, Theresia Monica Siahaan, & Emelda Thesalonika, 2024). Media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran menggunakan media *Card Match* merupakan salah satu strategi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Rosa, 2019). Dengan media *Card Match* siswa tidak hanya mendengarkan materi saja tetapi akan lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Media *Card Match* terdiri dari kosakata yang berupa kartu bertuliskan kata dalam bahasa Inggris dan gambar (Nuraeni & Rosyid, 2019).

Pengabdian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan tolok ukur guru dengan menggunakan media *Match card* dalam peningkatan kosakata Bahasa Inggris.
2. Membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris terutama kosakata.
3. Meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan mengajar guru.
4. Acuan guru untuk menyusun program peningkatan keefektifitasan pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 1. Lokasi Mitra

Berdasarkan hasil analisis situasi permasalahan yang ada pada mitra adalah sebagai berikut :

1. Siswa- Siswi SD Negeri 7 Siparmahan kurang memahami kosakata dalam Bahasa Inggris sehingga ketika guru mengajarkan Bahasa Inggris mereka tidak memahami tujuan dari pembelajaran tersebut.

2. Para guru juga belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga minat belajar siswa kurang.

Berdasarkan identifikasi di atas, mitra membatasi masalah kurangnya pengetahuan siswa siswi tentang vocabulary dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh sebab itu tim pengabdian mengingat dan menimbang tentang waktu pelaksanaan dan dana yang tersedia, sehingga tim pengabdian hanya fokus menyelesaikan masalah mitra pada Penggunaan Media Pembelajaran *Card Match* untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Pada Siswa Siswi Kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan. Pemberian informasi tentang *Card Match* sebagai media pembelajaran, maka di harapkan siswa siswi akan lebih maksimal dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* (Rahmawati & Dadi, 2020).

SOLUSI PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil analisis situasi permasalahan yang ada pada mitra adalah sebagai berikut :

1. Siswa- Siswi SD Negeri 7 Siparmahan kurang memahami kosakata dalam Bahasa Inggris sehingga ketika guru mengajarkan Bahasa Inggris mereka tidak memahami tujuan dari pembelajaran tersebut.
2. Para guru juga belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga minat belajar siswa kurang.

Sebab hal di atas tersebut tim pengabdian memutuskan memberikan solusi terkait penggunaan media pembelajaran yaitu *Media Match Card*, dalam kegiatan ini pengabdian menjelaskan kepada guru apa itu *Match card*, lalu tim pengabdian mengajar di kelas menggunakan media tersebut. Tim pengabdian menyediakan 2 jenis kartu dimana isinya gambar, disini pengabdian menggunakan gambar buah-buahan, lalu di kartu yang lain berisi kata-kata dari buah-buahan, hewan dan benda tersebut, selanjutnya tim pengabdian akan menempelkan kartu yang berisi gambar di papan tulis, sedangkan kartu yang lainnya akan diletakkan di meja (Wahyuningtyas & Zulherman, 2022). Pertama sekali tim pengabdian menjelaskan kepada para siswa siswi tentang gambar tersebut, dan bagaimana pengucapannya di dalam Bahasa Inggris, selanjutnya tim pengabdian memberi perintah kepada para siswa dan siswi untuk mengambil kartu yang diletakkan di meja lalu di tempelkan di papan tulis dengan mencocokkan sesuai dengan gambarnya (Amini, Manalu, & Khairuddin, 2021).

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan pembelajaran langsung di kelas menggunakan media *Match Card* tersebut. Tim menyediakan dua jenis kartu yang berbeda: satu set kartu berisi gambar, dan satu set lainnya berisi kata-kata yang sesuai dengan gambar tersebut. Pada praktik pengabdian ini, tim memilih tema kartu berupa gambar buah-buahan, hewan, dan benda sehari-hari yang familiar bagi siswa (Yulia, Pasinggi, & Tantja, 2022).

Proses pembelajaran dimulai dengan menempelkan kartu bergambar di papan tulis sebagai acuan visual utama, sedangkan kartu yang berisi kata-kata ditempatkan di atas meja yang mudah dijangkau oleh siswa. Tim pengabdian terlebih dahulu menjelaskan satu per satu gambar yang ditampilkan, termasuk cara pengucapan dalam bahasa Inggris, agar siswa dapat mengenal kata secara lengkap (baik visual maupun fonetik). Setelah itu, tim pengabdian memberi arahan kepada siswa untuk aktif mengambil kartu kata yang ada di meja, lalu mencocokkannya dengan gambar yang sudah ditempel di papan tulis (Hamidah, Bektiarso, & Subiki, 2022). Aktivitas ini dilakukan secara bergiliran dan melibatkan seluruh siswa sehingga proses belajar menjadi dinamis dan interaktif. Dengan cara ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, mengingat kosakata, serta melatih kemampuan berbicara dan mengucapkan kata sesuai gambar tersebut.

Melalui metode permainan menjodohkan kartu (match card) ini, siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar vocabulary, sehingga selain menguasai kata, mereka juga terbiasa berkolaborasi dan berdiskusi dalam kelompok kecil. Cara belajar yang menyenangkan ini sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosakata baru. Tim pengabdian juga melakukan evaluasi sederhana dengan menanyakan kembali kepada siswa arti dan pengucapan setiap kata setelah aktivitas pencocokan kartu selesai untuk mengukur pemahaman mereka (Yanti & Zulfiati, 2019). Dengan metode pembelajaran Match Card seperti ini, diharapkan kemampuan vocabulary siswa kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan meningkat secara signifikan dan pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik serta efektif (Ayuningtyas, 2018).

2. METODE

Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Card Match untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Pada Siswa Siswi Kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan, adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Sebelum dilakukannya kegiatan pengabdian ini, dilakukan tahap analisis dengan proses wawancara atau bertanya langsung kepada guru guru yang ada di sekolah. Hasil dari wawancara ini terdapat beberapa masalah diantaranya :

- a. Siswa- Siswi SD Negeri 7 Siparmahan kurang memahami kosakata dalam Bahasa Inggris sehingga ketika guru mengajarkan Bahasa Inggris mereka tidak memahami tujuan dari pembelajaran tersebut.
- b. Para guru juga belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga minat belajar siswa kurang (Suastika, 2019).

2. Perancangan

Berdasarkan masalah di atas, maka dilakukan proses perancangan untuk menjawab permasalahan dengan mengadakan pertemuan antara tim pengabdian dengan guru guru yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap masalah pembelajaran yang terjadi.

3. Sosialisasi

Sosialisasi dan pelaksanaan pengabdian ini adalah berupa pemberian informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dimana media yang digunakan adalah Card Match. Adapun tahap kegiatan pelaksanaan adalah sebagai berikut (Wicaksono, Anam, & Maulana, 2023):

a. diskusi menemukan masalah ,

Pada tahap awal tim pengabdian dan guru guru diskusi mengenai hal apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa siswi di sekolah tersebut.

b. Demonstrasi/Pelaksanaan,

Pada tahap ini tim pengabdian langsung mengajar di kelas menggunakan media Card Match Tim pengabdian menyediakan 2 jenis kartu dimana isinya gambar, disini pengabdian menggunakan gambar buah-buahan, lalu di kartu yang lain berisi kata-kata dari buah-buahan, hewan dan benda tersebut, selanjutnya tim pengabdian akan menempelkan kartu yang berisi gambar di papan tulis, sedangkan kartu yang lainnya akan diletakkan di meja (BEN EL MOUDDEN, 2021). Pertama sekali tim pengabdian menjelaskan kepada para siswa siswi tentang gambar tersebut, dan bagaimana pengucapannya di dalam Bahasa Inggris, selanjutnya tim pengabdian memberi perintah kepada para siswa dan siswi untuk mengambil kartu yang diletakkan di meja lalu di tempelkan di papan tulis dengan mencocokkan sesuai dengan gambarnya (Félix & Brasdefer, 2005).

4. Evaluasi

Setelah dilakukannya kegiatan mengajar dikelas, tim pengabdi menilai kemampuan siswa siswi tersebut dalam mengucapkan kosa kata (vocabulary), dengan cara menyebutkan kembali kata kata yang terdapat di kartu, evaluasi juga digunakan tim pengabdi atas kinerja tim dalam melaksanakan kegiatan tersebut



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan pengamatan selama pelaksanaan pengabdian masyarakat, diperoleh beberapa temuan kualitatif yang menggambarkan peningkatan kemampuan vocabulary siswa serta perubahan perilaku belajar mereka (Mortazavi, Nasution, Abdolazadeh, Behroozi, & Davarpanah, 2021).

HASIL

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

1. Keterlibatan dan Antusiasme

Siswa tampak sangat antusias saat mengikuti pembelajaran menggunakan media Match Card. Mereka aktif mengambil kartu kata di meja dan mencocokkan dengan kartu bergambar di papan tulis. Aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi ini membuat siswa merasa senang dan bersemangat belajar kosakata baru (Tejaswini, Sathya Babu, & Sahoo, 2024).

2. Kemampuan Mengingat Kosakata

Selama proses pembelajaran, siswa mampu mengingat nama-nama buah, hewan, dan benda dalam bahasa Inggris dengan lebih baik (Sunandari, Nurhudayah, Ayuni, & ..., 2023). Mereka juga mulai terbiasa mengucapkan kata-kata tersebut dengan benar setelah diperagakan oleh tim pengabdi. Beberapa siswa bahkan dengan percaya diri dapat menunjukkan kartu gambar dan menyebutkan kata sesuai dengan pengucapannya (Shadiev & Yang, 2020).

3. Kerja Sama dan Interaksi Sosial

Metode pembelajaran ini mendorong siswa untuk bekerja sama. Siswa saling membantu mencari pasangan kartu yang sesuai dan terkadang berdiskusi singkat mengenai

arti kata yang sulit (Hafifah, Adawiyah, & Putra, 2022). Hal ini meningkatkan interaksi sosial antar siswa dan rasa tanggung jawab atas pembelajaran yang mereka jalani (Napitupulu, 2021).

4. Metode Pembelajaran yang Menyenangkan

Menurut guru pengajar, media Match Card membuat suasana kelas lebih hidup dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Guru merasa terbantu dengan adanya media yang menarik dan mudah digunakan untuk menjelaskan materi vocabulary. Guru juga mencatat bahwa perhatian siswa lebih terfokus dan wajah mereka mengekspresikan kegembiraan saat pembelajaran berjalan (Antika, Syamsuyurnita, Saragih, & Sari, 2023).

PEMBAHASAN

Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif tipe Match Card yang menekankan pembelajaran aktif melalui interaksi dan permainan kartu. Media pembelajaran ini memberikan stimulus visual dan kinestetik yang sangat efektif bagi siswa usia SD untuk mengingat dan menguasai kosakata bahasa Inggris (Sermsook, Liamnimitr, Sermsook, Kanyakorn, et al. "An Analysis of Errors in Written English Sentences: A Case Study of Thai EFL Students." *English Language Teaching*, vol. 10, no. 3, 2017, p. 101, & Pochakorn, 2022). Keterlibatan aktif dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa metode ini bukan hanya meningkatkan kosa kata tetapi juga motivasi belajar (Counsell, 2017). Penggunaan gambar buah-buahan, hewan, dan benda-benda yang familiar mempercepat pemahaman dan membuat pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Nadirah, Tahir, & Asrifan, 2019). Kerjasama antar siswa yang terbangun selama aktivitas mencocokkan kartu juga membentuk lingkungan belajar yang suportif, yang sangat dibutuhkan agar siswa merasa nyaman bertanya dan belajar bersama. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar secara menyeluruh (Kasriyati & Maharani, 2018).

Dari sisi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan media Match Card menjadi kesempatan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Guru merasa semakin percaya diri dan terbantu dalam menyampaikan materi vocabulary bahasa Inggris (Leung, 2022). Dengan demikian, dari hasil pengamatan kualitatif dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Match Card efektif dalam meningkatkan kemampuan vocabulary, membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan secara menyenangkan dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan pengabdian masyarakat, penggunaan media pembelajaran Match Card terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan vocabulary siswa kelas 4 SD Negeri 7 Siparmahan secara kualitatif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Mereka tidak hanya mampu mengingat dan mengucapkan kosakata baru dengan lebih baik, tetapi juga

menunjukkan peningkatan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial selama kegiatan pembelajaran. Media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menjelaskan materi vocabulary secara menarik dan interaktif.

Saran

1. Guru hendaknya terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti Match Card untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.
2. Sekolah perlu menyediakan fasilitas dan dukungan yang memadai untuk penggunaan media pembelajaran inovatif agar kualitas pembelajaran terus meningkat.
3. Disarankan agar pengabdian masyarakat dan pelatihan serupa dilakukan secara berkala, termasuk pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran kreatif lainnya.
4. Pengembangan tema kartu selain buah, hewan, dan benda sangat dianjurkan agar kosakata yang dipelajari semakin bervariasi dan relevan dengan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Agustina Sidabukke, Theresia Monica Siahaan, & Emelda Thesalonika. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 122345 Pematangsiantar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(4), 80–98. <https://doi.org/10.62383/Katalis.V1i4.871>
- 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>
- Anggreini, D., & Nurdiyah, H. (2020). Eksperimentasi Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here Dan Index Card Match Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 445–449. Retrieved From <https://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/438>
- Apriyanto, M., Saefullah, A., Mubarock, W. F., Anwar, K., Ternando, A., Lumintao, J., & Ratković, N. (2026). Effectiveness of Digital Management System In Improving Employee Performance at The Mayor's Office of Parepare. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 43-51.
- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.
- Ayuningtyas, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas V Sd Negeri Batangkaluku Kabupaten Gowa*. 18.
- Ben El Moudden, M. (2021). The Integration Of Games In Teaching English As A Foreign

- Language In The Classroom: Moulay Ismail University As A Case Study. *International Journal Of Language And Literary Studies*, 3(1), 208–229. <https://doi.org/10.36892/Ijlls.V3i1.425>
- Counsell, C. (2017). Historical Change And Continuity: How History Teachers Are Advancing The Field. In *Debates In History Teaching, Second Edition* (Pp. 113–129). Education Of The Inspiration Trust, Norfolk, United Kingdom: Taylor And Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315642864-10>
- Edu, A. L., Damanik, B., Dewi, D. A., Amin, A., & Sharlach, T. (2026). Media Learning Social Studies For Teacher Member MGMP Social Studies Sintang Regency. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 32-42.
- Félix, J., & Brasdefer. (2005). Indirectness And Politeness In Mexican Requests. *Selected Proceedings Of The 7th Hispanic Linguistics Symposium, Ed*, 66–78.
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak Game Online Terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19–35. <https://doi.org/10.21274/Jpbsi.2022.2.1.19-35>
- 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>
- Kasriyati, D., & Maharani, M. (2018). The Effect Of Repeated Reading Strategy In Teaching Reading Comprehension Of Narrative Text At The Eight Grade Students of Smpn 36 Pekanbaru. *Elt-Lectura*, 5(2), 191–199. <https://doi.org/10.31849/Elt-Lectura.V5i2.1679>
- Leung, C. (2022). Extensive Reading And Language Learning: A Diary Study Of A Beginning Learner Of Japanese. *Reading In A Foreign Language*, 14(1), 16.
- Manullang, M., Purba, K., Sinaga, D., Sinaga, A. T. I., & Panigrahi, R. R. (2026). Increase Power Competitive MSMEs Processed Banana Arta Shinda Through Digital Marketing Training and English Education In Way Sulan Regency. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 1-12.
- Mortazavi, M., Nasution, M. K. M., Abdolazadeh, F., Behroozi, M., & Davarpanah, A. (2021). Sustainable Learning Environment By Mobile-Assisted Language Learning Methods On The Improvement Of Productive And Receptive Foreign Language Skills: A Comparative Study For Asian Universities. *Sustainability*, 13(11), 6328. <https://doi.org/10.3390/Su13116328>
- Nadirah, N., Tahir, M. H., & Asrifan, A. (2019). The Ability To Translate English Phrases Into Indonesian And The Difficulties Faced By The Eleventh Grade Students Of Sman 1 Pancarijang. *Journal Of Advanced English Studies*, 2(1), 41. <https://doi.org/10.47354/Jaes.V2i1.53>
- Napitupulu, F. D. (2021). The Improving Of Students Ability In Writing Research Background Of Classroom Action Research Proposal By Using Scientific Approach. *Visi Sosial Humaniora*, 02, 1–16.
- Nuraeni, Z., & Rosyid, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match (Icm)

- Dengan Problem Posing Berbantuan Software Matlab Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Elemen*, 5(1), 12–22.
- Pardede, D. L., Sirait, G., & Alexander, I. J. (2026). Improving The Quality of Education Through Healthy Optimization and Literacy Association. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(2), 52-61.
- Prabonto, A., Sa'ban, L. A., Wijaya, A. A. M., Munthe, M. N. B., & Panigrahi, R. R. (2026). Baubau City Transportation Department Strategy Towards Regulation And Supervision Of Illegal Parkingin Baubau City. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(2), 58-68.
- 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).
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 25(1), 93–124. <https://doi.org/10.30829/Tar.V25i1.237>
- Septiwiharti, D., Purba, Y. O., Sadat, A., Shaikh, Z. H., & Mardina, D. (2026). Empowerment Public DTW Bantimurung Based Language English in Bantimurung District, Maros Regency, South Sulawesi. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 22-31.
- 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>
- Saadoon, A. R., Sharlach, T. M., Al, J. A. A. A. J., & Nasution, I. A. U. (2026). The Ur III Governor Ur-Mes and Urusagrigr from an Iraqi Perspective. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(2), 46-57.
- Sermsook, K., Liamnimitr, Sermsook, Kanyakorn, Et Al. "An Analysis Of Errors In Written English Sentences: A Case Study Of Thai Efl Students." *English Language Teaching*, Vol. 10, No. 3, 2017, P. 101. [H. Org/10. 5539/Elt. V10n3p101](https://doi.org/10.5539/elt.V10n3p101). J., & Pochakorn, R. (2022). An Analysis Of Errors In Written English Sentences: A Case Study Of Thai Efl Students. *English Language Teaching*, 10(3), 101. <https://doi.org/10.5539/elt.V10n3p101>
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Macth Circle: Innovative Learning Media On Social Science Learning In Grade Iv Elementary School. *Journal Of Education Technology*, 6(1), 156. <https://doi.org/10.23887/jet.V6i1.41820>
- Shadiev, R., & Yang, M. (2020). Review Of Studies On Technology-Enhanced Language Learning And Teaching. *Sustainability*, 12(2), 524. <https://doi.org/10.3390/Su12020524>
- Suastika, N. S. (2019). Problematika Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.25078/Aw.V3i1.905>
- Sunandari, S., Nurhudayah, A. A., Ayuni, D., & ... (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perbendaharaan Kata Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 05(04), 11685–11690.
- Tejaswini, V., Sathya Babu, K., & Sahoo, B. (2024). Depression Detection From Social Media Text Analysis Using Natural Language Processing Techniques And Hybrid Deep Learning Model. *Acm Transactions On Asian And Low-Resource Language Information*

Processing, 23(1), 1–20. <https://doi.org/10.1145/3569580>

- Wahyuningtyas, R., & Zulherman. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sd. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 2(3), 88–94. <https://doi.org/10.53621/jider.V2i3.130>
- Wicaksono, T., Anam, S., & Maulana, A. (2023). Effectiveness Of Cipp-Based Evaluation Management Context, Input, Process, Product In Arabic Language Communication Extracurriculars. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(4), 1026–1037. <https://doi.org/10.31538/Munaddhomah.V4i4.716>
- Widodo, U., Maku, H., Mujiyanto, M., Shadikah, A. A., & Banjarnahor, D. N. (2026). Strengthening the Buddhist Community Economy Through the Development of Sustainable Durian Plantations Based on Religious Values. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 13-21.
- Yanti, N. C., & Zulfiati, H. M. (2019). Pengaruh Model Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Iv Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Ust*, 1.
- Yulia, Y., Pasinggi, Y. S., & Tantja, N. A. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Interaksi Sosial Budaya Sosialisasi Kelas V Sdi Salomoni Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. *Jurnal Edukasi Sainifik*, 2(2), 68–82.