



L'efficacité du Le Développement de *Card Match* pour Soutenir L'apprentissage de La Morphosyntaxe avec La Technique *Index Card Match*

A'idha Hanifah ✉ Neli Purwani.

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2022
Disetujui Mei 2022
Dipublikasikan Juni 2022

Keywords:
Morphosyntaxe, Index Card Match, Card Match

Abstract

Le cours de la morphosyntaxe est un cours qui contient les définitions des termes morphologiques et syntaxiques ainsi que leur objet d'étude. La variation du média de l'apprentissage sont nécessaires pour augmenter l'apprentissage actif des étudiants et l'enthousiasme des étudiants. Dans cette recherche est développé média *Card Match* avec la technique *Index Card Match*. La technique *Index Card Match* est une activité pour associer des cartes l'un avec l'autres qui correspondent. Cette activité entraîne la concentration des étudiants pour pouvoir distinguer et choisir les réponses qui peuvent avoir une similarité. Le but de cette recherche est le développement du média *Card Match* pour soutenir le cours de la morphosyntaxe avec la technique *Index Card Match*. La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche et le développement (R&D). L'approche utilisée dans cette recherche est adaptée du modèle de développement ADDIE. Le média *Card Match* se compose de 50 pièces, à savoir 25 cartes de questions et 25 cartes de réponses. Les résultats de la recherche sont des produits *Card Match* pour soutenir l'application de la technique *Index Card Match* dans le cours de la morphosyntaxe. Les réponses des répondants aux activités de mise en œuvre ont montré des résultats positifs.

Abstract

The morphosyntaxe course is a course that contains definitions of morphological and syntactic terms along with their objet of study. A variety of learning media is needed to increase the student's activeness and enthusiasm for learning in morphosyntaxe lectures. In this research, card match media was developed using the Index Card Match technique. The Index Card Match technique is an activity to find pairs and match cards with other cards that match. This activity trains student's concentration to be able to distinguish and choose almost the same answers. The purpose of this research is the development of Card Match media to support morphosyntaxe lecture with the Index Card Match technique..

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

L'INTRODUCTION

La langue est la porte d'entrée de la connaissance. Selon Gunawan (2020) la langue est l'outil le plus approprié pour s'échanger ainsi qu'un outil pour interagir avec les autres. L'étude de la langue et de sa structure sont des sujets importants à apprendre par les étudiants de langues étrangères. Le programme d'études d'éducation en langue française à Universitas Negeri Semarang a facilité ses étudiants avec des matières obligatoires pour soutenir les compétences en tant que praticien de la langue professionnelle (la linguiste). L'un des cours appris par les étudiants est la morphosyntaxe. Dans ce cours, les étudiants apprennent les concepts de base de la morphosyntaxe française. La morphologie et la syntaxe sont deux termes différents et liés. Selon Verhaar dans Maryam (2016) la morphologie est une science linguistiques qui étudie la grammaire d'un ordre de mots. Noortyani (2017) explique que la syntaxe est une branche de la linguistique qui étudie les mots et tout ce qui s'y rapporte à partir de l'unité de mot, de l'ordre des mots ou de la relation avec d'autres éléments dans un énoncé.

La morphosyntaxe est un cours assez difficile car il contient les définitions des termes morphologiques et syntaxiques ainsi que l'objet d'étude. Pendant les cours de la morphosyntaxe, les étudiants étaient moins actifs dans la classe, ils ne réagissent pas la présentation de l'enseignant. L'enseignant a un rôle à jouer pour soutenir et faciliter le processus d'apprentissage en classe en appliquant des méthodes d'apprentissage intéressantes et efficaces. Afandi et al. (2013) explique que la méthode d'apprentissage est une technique ou un niveau utilisé dans la relation entre l'étudiant et l'enseignant pour atteindre des objectifs d'apprentissage.

L'un des méthodes d'apprentissage applicables au cours de la morphosyntaxe est la technique *Index Card Match* (ICM). Helmiati (2012:98) déclare que l'apprentissage effectué en appliquant la technique *Index Card Match* peut augmenter l'enthousiasme et animer l'atmosphère de la classe en révisant les supports d'apprentissage précédents. La technique *Index Card Match* (ICM)

est une activité pour trouver le couple d'une carte et faire correspondre l'une avec l'autre.

Cette activité entraîne la concentration des étudiants pour pouvoir distinguer et choisir les réponses qui peuvent avoir une similarité. Certains de ces choix de réponses attireront davantage l'attention des étudiants et s'imprimeront dans la mémoire du cerveau afin qu'il soit facile de s'en souvenir. En appliquant la technique *Index Card Match* (ICM), les étudiants peuvent comprendre le concept de la morphologie-syntaxe en discutant et en échangeant des idées en groupe pour le rendre plus amusant.

En plus des méthodes d'apprentissage, le média d'apprentissage sont également un élément important qui doit exister dans le processus d'apprentissage et a une fonction de diffuseur de messages. Si le processus de distribution des messages se déroule bien et sans heurts, les résultats obtenus seront également maximisés. Il est donc important de sélectionner et d'appliquer des matériels pédagogiques qui répondent aux besoins d'apprentissage des individus ou des groupes d'étude. À partir de l'explication ci-dessus, nous pouvons conclure que le média d'apprentissage approprié pour soutenir la technique *Index Card Match* est le média *Card Match*. On peut dire que le média *Card Match* est utilisé pour soutenir les activités d'apprentissage avec la technique *Index Card Match*. Par conséquent, le but de cette recherche est le développement de *Card Match* pour soutenir le cours de la morphosyntaxe avec la technique *Index Card Match*.

Dans la recherche de Nugraha et al. (2013) ont testé l'efficacité de la méthode d'apprentissage coopératif *Think Pair Share* en utilisant le média *Index Card Match*. Le but de la recherche était de mesurer l'effet de l'application de la technique *Think Pair Share* avec le média *Index Card Match* sur les résultats d'apprentissage des lycéens de la classe X SMA N 2 Karanganyar sur le matériel de liaison chimique.

Cette recherche est une étude expérimentale avec des techniques de collecte de données à l'aide de tests et de questionnaires. Le résultats de cette recherche est la méthode *Think Pair Share* qui est appliquée en classe à l'aide du support *Index Card Match* est efficace pour améliorer les résultats d'apprentissage des lycéens de la classe X SMA N 2 Karanganyar sur le matériau de liaison chimique.

Ariani & Setianingsih (2018) ont mené une recherche sur l'efficacité le média *Index Card Match* dans l'apprentissage du vocabulaire anglais. La recherche vise à déterminer la différence entre la méthode d'apprentissage traditionnelle et la méthode *Index Card Match* et à mesurer l'efficacité de la méthode *Index Card Match* dans l'apprentissage du vocabulaire anglais pour lycéens de première année de SMA HANG TUAH 3 Mataram. Cette recherche est une étude expérimentale faisant référence aux résultats du pré-test et du post-test comme données principales de cette recherche. Cette recherche montre qu'il existe des différences après l'application de la méthode *Index Card Match* en classe. La méthode *Index Card Match* est plus efficace pour apprendre le vocabulaire que la méthode d'apprentissage traditionnelle pour les lycéens de première année à SMA HANG TUAH 3 Mataram.

Une autre recherche de Fatmawati & Harmanto (2019) sur le développement du média puzzle basés sur *Index Card Match*. Le but de cette recherche est de développer un média puzzle basé sur *Index Card Match*, pour tester la faisabilité et mesurer l'efficacité ce média sur le matériel pour la naissance de Pancasila (sujets d'études sociales). Cette recherche est une recherche et développement (R&D) avec des techniques de collecte de données à travers une observation, un entretien, un questionnaire, un test et une documentation. Le résultat de cette recherche est le média puzzle peuvent être utilisé dans le matériel d'apprentissage sur la naissance de Pancasila, apprendre à utiliser de ce média est efficace et les résultats d'apprentissage des élèves augmentent.

Une autre recherche pertinente de Chusna & Wahyuningtyas (2020) qui traite du développement du média *Card Match Circle*.

La recherche vise à développer le média *Card Match Circle* pour soutenir l'apprentissage thématique de la beauté de la diversité dans mon pays à Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar.

Cette recherche utilise la méthode Recherche et Développement (R&D). Sur la base des résultats de la validation des matériaux et des médias experts, il montre que le média *Card Match Circle* est adapté à une utilisation dans les activités d'apprentissage thématique de la beauté de la diversité dans mn pays à Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar.

La recherche menée par Triyani et al. (2019), sur l'effet de la stratégie *Index Card Match* avec le média des cartes illustrées. Cette recherche est une recherche expérimentale. Cette recherche vise à déterminer l'effet de l'application de la stratégie *Index Card Match* avec des supports de cartes illustrées sur les résultats d'apprentissage des élèves de cinquième année à SDN Pandean Lamper 5 Semarang. Les données ont été obtenues en utilisant des méthodes d'entretien, de documentation, de test et d'observation. Les résultats d'apprentissage des élèves de cinquième année à SDN Pandean Lamper 5 Semarang ont augmenté.

Devi et al. (2020) ont mené une recherche et développé le média *Smart Cards* en utilisant la méthode *Index Card Match*. La recherche vise à développer des supports de *Smart Cards*, à tester la faisabilité des supports et à analyser les résultats d'apprentissage obtenus. Cette recherche est de la recherche et le développement (R&D). Sur la base des résultats de cette recherche et développement, on peut conclure que les cartes conviennent avec la méthode *Index Card Match* à l'apprentissage du contenu des études sociales avec le thème "*Cita-citaku*" pour les élèves de quatrième année à SDN Pakunden 1 Blitar.

LA METHODOLOGIE

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). La procédure utilisée dans cette recherche adapte le modèle du développement ADDIE. Le modèle du développement ADDIE est une abréviation pour

les cinq étapes du processus du développement lui-même, à savoir l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation. Selon Molenda et Reiser dans Rohaeni (2020), le modèle ADDIE est une modèle d'apprentissage qui a des caractéristiques universelles et peut être utilisé dans la recherche sur le développement.

I. L'étape I (Analyse)

A ce stade, l'activité principale menée par la chercheuse est d'analyser les besoins des étudiants du cours de la morphosyntaxe. L'analyse des besoins se fait par la distribution de questionnaire. Le but de ce questionnaire d'analyse des besoins est d'identifier 1) les besoins de base 2) le produit proposé (le média). Ce questionnaire a été distribué aux étudiants du Pédagogique de français Universitas Negeri Semarang qui ont suivi le cours de la morphosyntaxe.

II. L'étape II (la conception)

A ce stade, la préparation des conceptions de produit est réalisée avec les étapes suivantes :

- a) Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins sont devenus la base du média *Card Match* qui a été développé.
- b) L'élaboration d'un plan de création du média *Card Match* commence par la compilation d'un cadre matériel et d'un cadre de la conception (l'affichage).

III. L'étape III (Le développement)

Le développement est la réalisation de conceptions de produits qui ont été préparées à l'étape précédente. Après cela, a été poursuivie la validation des matériaux et des médias par un validateur. Le but de la réalisation de cette validation est d'obtenir des suggestions, des évaluations et de déterminer le niveau de faisabilité du média et des matériaux. Sur la base des suggestions obtenus du validateur, la révision de la conception a été effectuée pour atteindre les objectifs d'apprentissage.

IV. L'étape IV (La mise en œuvre)

La mise en œuvre a été réalisée sur des étudiants en Pédagogique français à Universitas Negeri Semarang qui ont suivi le cours de la morphosyntaxe.

Au cours de la mise en œuvre, la chercheuse a noté toutes les formes de contraintes et de faiblesses du produit qui avaient été mise en œuvre. De plus, les étudiants ont également reçu un questionnaire concernant la réponse au développement de média d'apprentissage pour soutenir le cours de la morphosyntaxe, à savoir le média *Card Match*.

V. L'étape V (L'évaluation)

A ce stade, l'évaluation est une activité menée pour fournir une appréciation du produit en cours du développement. L'évaluation comprend des aspects d'apparence et de matériel sur le média *Card Match*. Les données obtenues grâce au questionnaire de réponse du répondant n'ont pas atteint le besoin de mesurer l'atteinte des objectifs d'apprentissage.

LA DISCUSSION

1. Analyse du besoin des étudiants

Le questionnaire d'analyse des besoins est partagé via les formulaires *Google*. Le but de ce questionnaire d'analyse des besoins est d'analyser le besoin de limitations le média dans la prochaine étape, à savoir la conception. Les répondants étaient 56 étudiants. Ce questionnaire a été administré du 12 février 2022 au 20 février 2022. Ce questionnaire est composé de 7 questions et il couvre deux aspects, à savoir les besoins de base et le produit proposé (le média).

Les réponses des répondants à la première question ont été très positives avec un pourcentage de 100% ou tous les répondants indiquant la nécessité de développer un média d'apprentissage intéressant pour soutenir les cours de la morphosyntaxe. Dans la deuxième question,

on peut dire que les répondants sont d'accord avec le développement de média d'apprentissage pour soutenir le cours de la morphosyntaxe avec un pourcentage de 98%. Dans la troisième question concernant le produit proposé, il a été constaté que tous les répondants ont choisi des cartes colorées. À la quatrième question, l'opinion du répondant concernant la taille de la carte est dominée par la suggestion d'une carte de taille moyenne afin que l'écriture sur la carte puisse être lue clairement. À la cinquième question concernant la langue utilisée dans *Card Match*, la réponse du répondant a été dominée par les choix de l'indonésien comme langue utilisée dans le média *Card Match* avec un pourcentage de 68%. À la sixième question, analyse des besoins en matière de cartes, 91% des répondants ont choisi des cartes épaisses (*Ivory*). À la septième question liée au contenu, les réponses des répondants sont dominées par un pourcentage de 86% choisissant du matériel provenant de sources médiatiques qui ont été utilisées lors du cours de la morphosyntaxe, à savoir le livre « *Morfologi Bahasa Prancis* ».

2. La conception

À ce stade, la chercheuse compile la conception du média développé, à savoir *Card Match* en référence aux résultats de l'analyse des besoins, les références pour le cours de la morphosyntaxe : contrat didactique du cours de morphosyntaxe (RPS morphosyntaxe), le livre principale intitulé « *Morfologi Bahasa Prancis* » et un livre complémentaire pour la matérielle syntaxe intitulé « *Sintaksis Bahasa Prancis* ».

a) Les matériaux

Tableau 1. Contenu les médias d'apprentissage sur *Card Match*

Num.	Matériel d'apprentissage	Sous-matériau
1.	Le concept de morphèmes, morphes et allomorphes.	La plus petite forme de morphème
		La plus grande forme de morphème
		Définition de l'allomorphe
2.		La procédure pour diviser les mots en

	Les bases de l'analyse des morphèmes.	morphèmes en faisant une séquence paradigmatique
		La procédure pour diviser les mots en morphèmes au moyen de la division distributionnelle
3.	La classification des morphèmes	La classification des morphèmes en fonction de leur signification
		La classification des morphèmes en fonction de leur forme
		La forme du morphème lexical
		Morphème libre
		Morphème lié
4.	Le concept de la morphologie	La définition de la morphologie
5.	Principes fondamentaux de la division inflective et dérivée	Affixe flexionnel
		Affixe dérivationnelle
6.	La morphologie dérivationnelle	Un suffixe dérivationnel qui change les catégories de mots
		Un suffixe dérivationnel qui change le sens d'un mot
7.	Le processus morphologie en français	Préfixe
		La suffixation
		Parasynthétique
8.	Analyse des phrases par fonction	Analyse des fonctions de prédicat
9.	Analyse des phrases par catégorie	Ajustement des noms avec des adjectifs
10.	Les aspects en morphosyntaxe	L'aspect lexical (racine des mots)
		Changement de catégorie de mot en aspect flexionnel (terminaison des mots)

11.	Les limites de l'analyse en morphosyntaxe	Analyse au niveau de la syntaxe
12.	Syntagme et leurs types	Syntagme nominal Syntagme verbal

a) Les affichages

Les affichages de média *Card Match* pour soutenir le cours de morphosyntaxe sont les suivantes :

- L'emballage du média *Card Match*

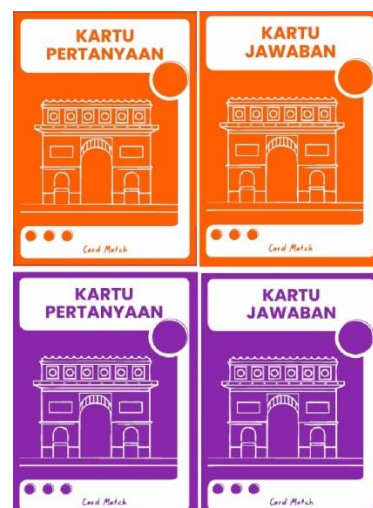


- L'instruction pour l'utilisation du média *Card Match*



- La couverture

Sur la couverture du média *Card Match* il y a un code différent entre la carte question et la carte réponse pour faciliter la tâche des utilisateurs de ce média. De plus, ce média est également divisé en deux couleurs, à savoir des cartes violettes pour les cartes qui ne contiennent que des définitions et des cartes oranges pour les cartes qui contiennent des explications avec des exemples.



- Contenu (matériel)

Au verso de ce média *Card Match* se trouve un contenu (matériel) composé de deux types de cartes, à savoir des questions et des réponses avec un total de 25 cartes chacune. L'affichage du contenu du média est également divisé en deux couleurs, à savoir des cartes violettes pour les cartes qui ne contiennent que des définitions et des cartes oranges pour les cartes qui contiennent des explications avec des exemples.



3. Le développement (la validation et la révision)

La validation du produit est effectuée par des experts pour évaluer le produit. Le validateur de ce produit est l'enseignante française à Universitas Negeri Semarang, Madame Dr. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. Après la validation du produit, la chercheuse a révisé les éléments suivants :

- a) Les instructions d'utilisation de *Card Match* sont faites sur une carte séparée.
 - b) La couverture du média *Card Match* doit être réparée (ne contient pas des instructions).
 - c) Les couleurs sur le média *Card Match* sont distinguées entre les *Card Matches* qui contiennent des définitions et des explications d'exemples.
 - d) Sur la carte-réponse qui contient du matériel sur les concepts de la morphologie, du morphe, de l'allomorphes, des séquences paradigmatiques et de la classification de morphème, des exemples sont ajoutés afin que les étudiants ne se contentent pas de mémoriser.
 - e) Sur la fiche question contenant du matériel sur la morphologie dérivationnelle, l'exemple est le même que celui de l'item question précédente (chanter, danser, vendre).
 - f) Sur la fiche question contenant du matériel sur les processus morphologiques en français, à savoir la suffixation, la question a été corrigée car les éléments de réponse ne correspondaient pas.
 - g) Sur la fiche question qui contient du matériel sur les processus morphologiques en français, à savoir parasyntétique, la livraison des items de question est améliorée.
 - h) La carte de questions contenant du matériel sur l'analyse de phrases par catégorie doit être clarifiée dans la livraison des questions car les étudiants ne peuvent souvent pas distinguer la fonction et la nature.
 - i) Sur la carte de questions qui contient des éléments sur les aspects, de la morphosyntaxe, l'exemple sur la carte de questions doit être souligné et l'élément de réponse doit être ajouté avec une explication.
- 4. La mise en œuvre**
- Les répondants à cette activité de mise en œuvre étaient six étudiants du quatrième semestre du Pédagogique français de l'Universitas Negeri Semarang. La mise en œuvre systématique de cette activité comprend une brève introduction au produit, des essais d'utilisation du produit par les répondants et la collecte de données des réponses des répondants au moyen de questionnaires. Au cours des activités de la mise en œuvre, la situation qui s'est produite dans la classe était que les étudiants étaient très enthousiastes à l'idée de prêter attention aux présentations d'introduction de produits. Dans l'activité d'essai du produit, les répondants peuvent comprendre le flux de la mise en œuvre du média *Card Match* avec la technique *Index Card Match*.
- La simulation d'apprentissage à l'aide du média *Card Match* a été réalisée deux fois. Dans la première simulation, il y avait encore des étudiants qui ne correspondaient pas correctement au *Card Match*, mais c'était le travail de l'enseignant de le corriger. Ensuite, dans la deuxième simulation, tous les étudiants ont très bien compris le flux d'utilisation du média *Card Match* avec la technique *Index Card Match* et tous les étudiants ont pu trouver correctement les paires *Card Match*. De plus, lors de la session d'évaluation, les étudiants étaient très enthousiastes à l'idée de deviner les réponses aux questions dans d'autres *Card Match*. On peut conclure que la mise en œuvre des activités d'apprentissage à l'aide du média *Card Match* et en appliquant la technique *Index Card Match* s'est bien déroulée et que les étudiants se sont intéressés au média *Card Match* pour soutenir les cours de la morphosyntaxe.
- 5. L'évaluation**
- La collecte de données a été effectuée au moyen de questionnaires de réponse des étudiants que la chercheuse a distribués à la mise en œuvre. Ce questionnaire est composé de 10 questions. La première question concerne la pertinence de la conception/l'affichage sur le média *Card Match*. La deuxième question concerne l'exactitude du choix du type et de la taille des lettres. La troisième question concerne la précision de la taille du média *Card Match*. La quatrième question concerne l'exactitude de la mise en page du média *Card Match* afin qu'elle puisse prendre en charge la lisibilité des phrases. La cinquième question concerne l'harmonie de la

sélection des couleurs. La sixième question porte sur l'adéquation du contenu du média *Card Match* avec le matériel enseigné dans le cours de la morphosyntaxe. La septième question demande la clarté de la présentation du média *Card Match*. La huitième question porte sur la clarté de la livraison de l'instruction d'utilisation de *Card Match*. La neuvième question concerne l'exactitude de la diction. La dixième question interrogeait les répondants sur le média *Card Match* en tant que le média d'apprentissage interactif.

Sur les 6 répondants qui ont participé au remplissage du questionnaire, ils ont répondu positivement aux 10 questions du questionnaire. Par conséquent, une réponse a été obtenue indiquant que le média *Card Match* était adapté à une utilisation dans le cours de la morphosyntaxe.

LA CONCLUSION

Le résultat de cette recherche est du média *Card Match* pour soutenir le cours de la morphosyntaxe avec la technique *Index Card Match*. Sur la base des résultats de la recherche et de la discussion obtenus dans le chapitre précédent, on peut conclure que le développement du média *Card Match* a été réalisé comme une variante du média dans le cours de la morphosyntaxe qui a été développé en référence à 1) Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins. 2) Les référence pour le cours de la morphosyntaxe : contrat didactique du cours de morphosyntaxe (RPS morphosyntaxe), le livre principale intitulé « *Morfologi Bahasa Prancis* » et un livre complémentaire pour la matérielle syntaxe intitulé « *Sintaksis Bahasa Prancis* » par Siti Perdi Rahayu. 3) Validateur d'entrée. Le média *Card Match* se compose de 50 pièces, à savoir 25 cartes de questions et 25 cartes de réponses. De plus, les résultats des activités de la mise en œuvre ont montré que les étudiants étaient enthousiastes de participer à l'activité de l'apprentissage, que cette activité était propices et que les étudiants pouvaient comprendre l'utilisation du média *Card Match* en appliquant la technique d'apprentissage *Index Card Match*. Le questionnaire de l'évaluation de média montre que les répondants apprécient l'application du média.

SUGGESTION

Le média *Card Match* a fait l'objet d'un processus de validation par un validateur, à savoir l'enseignant expert et a été mise en œuvre dans un petit groupe d'étudiants. Par conséquent, des suggestions pour que d'autres chercheurs puissent mener des recherches supplémentaires pour tester l'efficacité des produits *Card Match* sur l'apprentissage de la morphosyntaxe dans un grand groupe.

BIBLIOGRAPHIES

- Afandi, M., Evi, C., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA Press.
<https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Amin, M. F., Suyanto, S., & Falah, F. (2021). Syntactic Errors of Foreign Speakers in Learning Indonesian: A Case Study of Darmasiswa Learning Process in Semarang City. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 317, p. 02028). EDP Sciences.
- Ariani, S., & Setianingsih, T. (2018). the Effectiveness of Using Index Card Match in Teaching Vocabulary. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 5(2), 107–112.
<https://doi.org/10.33394/jo-elt.v5i2.2309>
- Arisanti, D. A. K. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBASIS TRI HITA KARANA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD GUGUS I KECAMATAN JEMBRANA TAHUN PELAJARAN 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Barirohmah, B., Nurmahmi, N., & Santosa, S. (2021). The Challenge of Good and Correct Indonesian Language in Higher Education. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 298-308.
- Chusna, P. A., & Wahyuningtyas, H. (2020). Pengembangan Media Card Match Circle Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar. *Auwalyah: Jurnal PGMI*, 3(1), 40–46.
- Devi, A. C., Untari, E., & Madyono, S. (2020). Smart Cards as Learning Media for the Development of the Match Index Card Method on the Theme of “Cita-Citaku” Class IV Elementary Schools. *Proceedings of the*

- 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020), 501(Icet), 116–119.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201204.019>
- Fatmawati, F., & Harmanto. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113–118.
- Gunawan, H. I. (2020). *Bahasa Indonesia Lingua Franca Pencetak Karakter Negeri*. CV. Pena Persada.
- Helmiati.(2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Jannah, Y. M. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa Linguistik Penulisan Makalah Mahasiswa Baru PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 132-143.
- Kurniawan, F. I., & Jazadi, I. (2021). The English Speaking Competency and Challenges for BIPA Teachers. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 8(2), 172-180.
- Maryam, S. (2016). Analisis Morfologi Bentuk Pasif Bahasa Jawa Banyumas. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 73–81.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/download/74/54>
- Noortyani, R. (2017). *Buku Ajar Sintaksis*. Penebar Pustaka Media.
- Nugraha, D. A., Susanti, E., & Masykuri, M. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal SMA N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 174–181.
<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2900>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sain, E. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPS SMA MAKASSAR RAYA. *Journal Pendidikan Matematika*, 1(1), 63-72.
- Triyani, T., Handayani, D. E., & Prasetya, S. A. (2019). PENGARUH STRATEGI INDEX CARD MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN PANDEAN LAMPER 05 SEMARANG. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 47–51.