



Penggunaan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu dalam Upaya Peningkatan Mutu Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar

Hendri Marhadi*, Erlisnawati, Non Syafriyafdi, Vista Cindy, Khurotul Uyun, Elvina Syahfrika, Lora Septiana, Putri Harmadani, Suci Andini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau, Jl. Bina Widya Km 12,5, Pekanbaru, Indonesia, 28293

*Email korespondensi: hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 16 Okt 2024

Accepted: 16 Jan 2025

Published: 30 Mar 2025

Kata kunci:

Media Pembelajaran;
Card Match Circle;
Budaya Melayu;
Proses Pembelajaran;
Sekolah Dasar

A B S T R A K

Background: Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional karena kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang manfaat media pembelajaran dan penggunaan media *Card Match Circle* (CMC) untuk upaya peningkatan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar. **Metode:** Motode pengabdian yang digunakan terdiri dari empat tahap yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi serta evaluasi dan pendampingan. **Hasil:** Hasil pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru tentang penggunaan media CMC dengan N-Gain 0,65 dengan kategori sedang dan pemahaman guru tentang pemanfaatan media CMC dalam pembelajaran dengan N-Gain 0,75 dengan kategori tinggi. Media CMC dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. **Kesimpulan:** Pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru tentang media CMC dan penggunaanya serta media pembelajaran CMC dinyatakan dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar.

A B S T R A C T

Keyword:

Learning Media;
Card Match Circle;
Malay Culture;
Learning Process;
Elementary School

Background: Learning media is very important in improving the quality of the learning process in primary schools. In the learning process there are still many teachers who use conventional learning due to the lack of understanding and skills of teachers in using innovative learning media. This service aims to improve teachers' understanding of the benefits of learning media and the use of *Card Match Circle* (CMC) media for efforts to improve the quality of the learning process in elementary schools. **Method:** The service method used consists of four stages, namely sosialisation, training, technology application and evaluation and assistance. **Results:** The results of the service implementation show that there is an increase in teacher understanding of the use of CMC media with an N-Gain of 0.65 with a medium category and teacher understanding of the use of CMC media in learning with an N-Gain of 0.75 with a high category. CMC media can increase learning motivation and make it easier for students to receive learning materials. **Conclusion:** This service can

be concluded that there is an increase in teacher understanding of CMC media and its use and CMC learning media is stated to improve the quality of the learning process in elementary schools.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan mutu pembelajaran kedepannya. Mutu pembelajaran merupakan hal yang sangat menentukan bagi sebuah lembaga pendidikan yang akan berimplikasi pada kualitas output pendidikan atau kemampuan berpikir kritis siswa ([Warisno, 2022](#)). Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran perlu ditingkatkan secara terus menerus. Mutu pembelajaran dikatakan berkualitas apabila proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berprestasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta ([Rahmasyah, 2021](#)). Mutu pembelajaran ini dapat meningkat jika seorang pendidik dapat menciptakan sebuah konsep yang terorganisir dan terencana secara metodis dan teratur. Untuk menciptakan suasana belajar yang baik seorang pendidik harus mempunyai sikap kreatif untuk menciptakan sesuatu hal baru. Salah satu cara yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran yaitu dengan cara lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Media berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar" ([Wulandari et al., 2023](#)). Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada pembelajaran serta memiliki fungsi dan peran yang penting dalam proses pembelajaran ([Febrita & Ulfah, 2019](#)). Media pembelajaran juga diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar serta alat bantu guru untuk menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran ([Telaumbanua et al., 2021](#)). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mkarakterengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran ([Sida et al., 2021](#); [Wulandari et al., 2023](#)). Sehingga dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan para pendidik dalam mentransfer ilmu serta bisa mengajak para peserta didik untuk menjadi lebih aktif.

Media pembelajaran kini dipandang lebih dari sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian penting dari sistem pendidikan dan pelatihan ([Pradita, 2022](#)). Penyesuaian karakteristik siswa merupakan hal yang penting diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran ([Fajriani et al., 2023](#)). Beberapa karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar yaitu mengandung unsur permainan, dan mengusahakan peserta didik untuk bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran ([Hayati et al., 2021](#)). Penyampaian materi akan jauh lebih efektif jika pengajar atau guru mampu menggunakan media pembelajaran secara efektif dan mengembangkan media dengan baik.

Salah satu manfaat media pembelajaran yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penggunaan media dalam proses belajar

mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan efek psikologis positif pada para peserta didik (Hidayati et al., 2023). Saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis game telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui media interaktif dan bermain, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, serta membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Media *Card Match Circle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas. Media *Card Match Circle* (CMC) yang adalah media pembelajaran yang menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban (Benu & Nahak, 2022). Media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena melibatkan siswa sehingga siswa dapat mengingat informasi belajar sambil bermain (Mustikah et al., 2023). Penggunaan media *Card Match Circle* berbasis budaya melayu telah dilakukan penelitian bersama antara mahasiswa dan dosen, hasil penelitian tersebut yaitu media *card match cicle* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Meilasari et al., 2024).

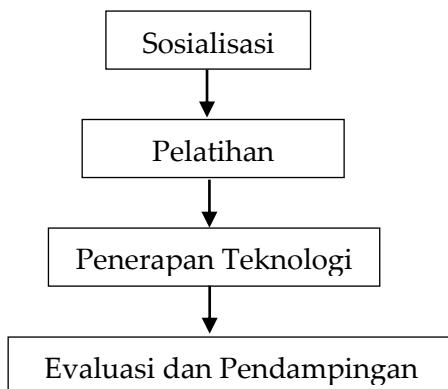
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan upaya untuk memberikan solusi dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu di sekolah dasar. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga merupakan bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Dalam pelaksanaannya, diperlukan rangkaian kegiatan seperti sosialisasi, pelatihan, serta kolaborasi dan kerja sama antara pihak sekolah dengan tim PKM Universitas Riau untuk merancang dan memanfaatkan media pembelajaran bagi para guru.

METODE

Metode penerapan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan antara lain:

1. Sosialisasi yang dilaksanaan pada tanggal 30 Agustus 2024 dengan agenda kegiatan workshop penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu dalam upaya peningkatan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar.
2. Pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2024 dengan agenda kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu diikuti oleh guru di SD Negeri 105 Pekabaru dengan didampingi oleh tim pengabdian.
3. Penerapan teknologi yang dilaksanakan pada tanggal 4-5 september 2024 dengan agenda kegiatan penerapan penggunaan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran di kelas.
4. Evaluasi dan pendampingan yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2024 dengan agenda kegiatan evaluasi dan pendampingan yang dilakukan tim pengabdian terhadap guru SDN 105 Pekanbaru.

Adapun alur metode kegiatan kepada masyarakat yaitu:

**Gambar 1.** Alur Metode Kegiatan PKM

Untuk mengukur ketercapaian pelaksanaan pengabdian, maka digunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{Skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{Skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Tabel 1. Kriteria Normalized Gain

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 < N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} > 0,70$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata latin colere yaitu mengolah atau mengerjakan dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani (Puspita, 2023). Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya merupakan pola asumsi dasar bersama yang dipelajari kelompok melalui pemecahan masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal. Sekelompok orang terorganisasi yang mempunyai tujuan, keyakinan dan nilai-nilai yang sama dan dapat diukur melalui pengaruhnya pada motivasi.

Budaya Melayu sebagai bagian integral dari identitas nasional perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi muda. Namun, pembelajaran budaya Melayu seringkali menghadapi tantangan, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Maka dari itu salah satu solusi yang diberikan tim pengabdian yaitu dengan adanya penggunaan media *Card Match Circle* (CMC) berbasis budaya melayu di sekolah dasar.

Media pembelajaran *Card Match Circle* merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena melibatkan siswa sehingga siswa dapat mengingat informasi belajar sambil bermain (Mustikah et al., 2023). Media pembelajaran *Card Match Circle* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam mempengaruhi seberapa baik siswa sekolah dasar memahami pembelajaran (Badje, 2022). Media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) merupakan media visual dengan mengkombinasikan

spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan kartu jawaban yang di desain dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar ([Juniarti et al., 2021](#); [Benu & Nahak, 2022](#)). Menurut Mugiyanto menyatakan bahwa kartu merupakan alat peraga yang memiliki fungsi memberi kemudahan siswa memahami sebuah konsep, sehingga hasil belajar meningkat, pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif ([Hidayana et al., 2021](#)). Penggunaan media *Card Match Circle* dengan melibatkan siswa akan meningkatkan keterampilan kolaborasi, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, menambah pemahaman materi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan kesenangan.

Media CMC ini dikembangkan dengan memasukan unsur budaya melayu riau didalamnya. Pada CMC berbasis budaya melayu, kartu dan seluruh komponen CMC di desain dengan gambar dan ornament khas melayu terutama melayu Riau. Kartu, spin dan karpet permainan pada CMC dimasukkan ornament kain melayu. Pada karpet permainnan memuat tulisan dengan angka melyu, pengenalan kabupaten yang terdapat di riau, rumah adat, makanan tradisonanal dan lainnya. Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya melayu ini secara tidak langsung akan membantu dalam mengenalkan budaya local melayu kepada peserta didik . Mengingat sekarang banyaknya peserta didik yang buta akan budayanya sendiri dan lebih mengenal budaya asing. Maka dengan adanya media pembelajaran *Card Match Circle* ini menjadi salah satu alternatif untuk dapat kembali menarik perhatian peserta didik terhadap kekayaan budaya terutama budaya melayu.

Media *Card Match Circle* digunakan dalam pembelajaran berdasarkan karakter anak usia sekolah dasar yang masih suka bermain ([Fajriani et al., 2023](#)). Peserta didik dapat menggunakan media ini secara langsung sehingga pengguna dapat memudahkan siswa dalam dalam proses pembelajaran ([Nurfadhillah et al., 2021](#)). Media CMC memiliki kelebihan diantaranya bahan murah, mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya, memiliki daya tarik untuk mendapatkan perhatian siswa, model pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Kegiatan pengabdiann masyarakat ini dilakukan dengan lima tahapan, yang terdiri dari tahap sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi dan keberlanjutan program. Tahapn pengabdian yang dilakukan yakni:

Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilakukan pada hari Jum'at tanggal 30 Agustus 2024 secara luring (Offline). Materi disampaikan oleh ketua pengabdian Dr. Hendri Marhadi, S.E., M.Pd, Dr. Erlismawati, M.Pd, dan Meilasari SM, S.Pd berupa workshop tentang penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar. Workshop diikuti oleh guru SD Negeri 105 Pekanbaru, Riau.



Gambar 2. Workshop penggunaan media CMC

Pada Gambar 2. terlihat bahwa guru sangat antusias dalam mengikuti setiap sesi kegiatan workshop. Penyampaian materi menekankan pentingnya pemahaman guru terhadap penggunaan media CMC berbasis budaya Melayu di sekolah dasar. Semua pihak memiliki peran penting dalam proses ini, termasuk guru sebagai pendidik di sekolah. Penggunaan media CMC ini dirancang khusus untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa SD, sekaligus menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam memperkaya pengetahuan siswa tentang budaya Melayu.

Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024, secara luring (offline) dengan tujuan pelatihan penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berbasis budaya Melayu. Pelatihan ini diikuti oleh para guru di SD Negeri 105 Pekanbaru, yang didampingi oleh tim pengabdian. Media pembelajaran tersebut dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan budaya lokal.



Gambar 3. Praktik Penggunaan Media Card Match Circle Oleh Guru.

Pada Gambar 3. dapat dilihat bahwa para guru sangat antusias dalam menggunakan media CMC. Antusiasme ini tercermin dari bagaimana mereka dengan aktif mencoba dan mempraktikkan penggunaan media tersebut dalam simulasi pengajaran. Keaktifan para guru dalam kegiatan ini menunjukkan minat yang besar untuk mengadopsi metode baru demi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi (media CMC) dilakukan pada hari rabu dan kamis tanggal 4-5 september 2024 di kelas SD Negeri 105 Pekanbaru. Kegiatan ini diikuti oleh 32 siswa dan didampingi oleh wali kelas dan tim pengabdian. Dalam kegiatan tersebut, para siswa

diperkenalkan dengan media pembelajaran CMC berbasis budaya melayu yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.



Gambar 4. Parktik Penggunaan Media *Card Match Circle* Oleh Siswa

Pada **Gambar 4.** dapat dilihat bahwa peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka tampak antusias dan tertarik dengan penggunaan media CMC, yang membuat kegiatan belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media ini memberikan pengalaman baru bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran.

Evaluasi dan Pendampingan

Kegiatan Evaluasi dilakukan pada hari Sabtu tanggal 21 September 2024. Kegiatan ini diikuti oleh guru SD Negeri 105 Pekanbaru dan tim pengabdian. Pada tahap evaluasi melakukan diskusi tentang kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media CMC oleh guru. Secara umum para guru sudah dapat mengembangkan media CMC, namun adpun beberapa guru yang masih mempunyai kendala dalam menghubngkan konsep-konsep dalam materi pembelajaran dengan kondisi disekitar siswa. Dengan tahapan ini kendala tersebut dapat diatasi melalui diskusi dengan tim pengabdian. Selanjutnya pada kegiatan evaluasi tim pengabdian juga melihat pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu.

Setelah rangkaian tahap pengabdian selesai dilaksanakan diperoleh bahawa terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap pengetahuan tentang penggunaan media *Card Match Circle*. Hal ini dapat dilihat pada **Tabel 2** berikut.

Tabel 2. Peningkatan pengertahanan guru tentang penggunaan media *Card Match Circle*

Indikator	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Pemahaman penggunaan media CMC	57,6	85,4	0,65	Sedang
Manfaat media CMC dalam pembelajaran	51,3	87,7	0,75	Tinggi
Total Rerata	54,5	86,6	0,58	Sedang

Berdasarkan **Tabel 2.** dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada 35 guru didapat nilai pada indikator pemahaman penggunaan media CMC yaitu nilai Pretest dengan rerata 57,6 dan nilai posttest dengan rerata 85,4 dengan N-Gain sebesar 0,65 berkategori sedang. Pada indikator manfaat media CMC dalam pembelajaran didapat nilai Pretest dengan rerata 51,3 dan nilai posttest dengan rerata 87,7 dengan N-Gain sebesar 0,75 berkategori tinggi. Pada nilai keseluruhan dari kedua indikator didapat nilai Pretest dengan rerata 54,5 dan nilai posttest dengan rerata 86,6 dengan N-Gain sebesar 0,58 berkategori sedang. Dari data diatas dapat dilihat indikator

yang memiliki nilai N-Gain tertinggi yaitu pada indikator guru memahami manfaat media CMC dalam pembelajaran. Secara keseluruhan dapat dikatakan pemahaman guru tentang media *Card Match Circle* adalah meningkat.

KESIMPULAN

Media *Card Match Circle* (CMC) adalah media pembelajaran yang menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban. Media CMC ini dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif. Pengabdian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru tentang penggunaan media CMC dengan N-Gain 0,65 dengan kategori sedang dan pemahaman guru tentang pemanfaatan media CMC dalam pembelajaran dengan N-Gain 0,75 dengan kategori tinggi. Media CMC dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran CMC dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui DRTPM Universitas Riau dengan Kontrak Nomor: 21442/UN19.5.1.3/AL.04/2024. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan finansial dan dukungan lainnya dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Dukungan mereka telah menjadi kunci kesuksesan kegiatan pengabdian ini dalam memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dan mendorong pengembangan riset dan penelitian ilmiah yang lebih berkualitas di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badje, Y. (2022). Pengembangan Media Permainan *Card Match Circle* Terhadap Interaksi Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4, 100–110. <http://dx.doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.36>
- Benu, A. Y., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1). <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i1.477>
- Fajriani, R. A. (2023). Pengaruh Media *Card Match Circle* untuk Meningkatkan Kolaborasi di Kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungai Selatan Lampung Utara. *Diploma Thesis*, UIN Raden Intan Lampung.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Hidayana, S., Pateda, L., Pautina, A. R., Fitk, P., Sultan, I., Gorontalo, A., Fitk, P., Sultan, I., Fitk, P., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2021). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *EDUCATOR (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(1), 58–81. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.152>

- Hidayati, N., Kurniawati, D., & Fajrie, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Murid Kelas V SDN 2 Bajingjowo. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(9), 1137–1156. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i9.6037>
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Meilasari, M. S., Marhadi, H., & Kartika Sari, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(1). <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i1.2042>
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Pada IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9141>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual untuk Siswa Kelas V Di SDN Muncul 1. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1335>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Puspita, F. (2023). Globalisasi Dan Konstruksi Budaya Melayu: Studi Tentang Perkembangan, Pengaruh Islam Dan Ancaman Globalisasi. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(3), 23–38. <https://doi.org/10.54783/jin.v5i3.768>
- Rahmasyah, M. F. (2021). Merdeka Belajar: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran di Sekolah/Madrasah. *AR-ROSIKHUN (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 1(1). <https://doi.org/10.18860/rosikhun.v1i1.13905>
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 10–28. <https://doi.org/10.36588/hjim.v1i1.63>
- Warisno, A. (2022). Konsep Mutu Pembelajaran dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1). Retrieved from: <https://www.attractivedj.com/index.php/aj/>
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 1074. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>