

## PENGARUH PERMAINAN QUARTED FLASH CARD TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SMA-LB DI SLB NEGERI SURAKARTA

Silviana Pusparindi Anindita<sup>1</sup>, Arika Tri Afrika Sari<sup>2</sup>, Yuli Widyastuti<sup>3</sup>, Nurul Istiqomah<sup>4</sup>,  
Henri Purwaningsih<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>ITS PKU Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

e-mail: silvianaanindita06@gmail.com<sup>1</sup>, 2020060146@students.itspku.ac.id<sup>2</sup>, yuliwidyastuti@itspku.ac.id<sup>3</sup>,  
nurulistiqaomah207@itspku.ac.id<sup>4</sup>, henipurwaningsih@itspku.ac.id<sup>5</sup>

### Abstrak

Dalam UU RI Nomor 23 Tahun 2002 pasal 44 ayat 1-3 dan UU RI Tahun 2009 pasal 128 yang melindungi anak-anak dari ketertindasan dan keterbelakangan akibat kelemahan fisik. Untuk mencegah angka kesakitan meningkat, derajat kesehatan menurun dan memenuhi hak bagi ABK di SLB Negeri Surakarta, solusi yang dapat diberikan yaitu dengan melakukan pengabdian masyarakat pendidikan kesehatan pada siswa dan siswi tentang penyakit menular dan tidak menular serta cara pencegahannya yang disampaikan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card. Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan ini yaitu untuk memberikan wawasan kepada siswa SMPLB tentang penyakit menular dan tidak menular serta pentingnya pendidikan kesehatan untuk ABK menggunakan metode permainan quaterd flash card (QFC). Selain itu dapat memberikan metode yang baru untuk guru-guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dalam bidang akademik pada siswa dan siswi ABK. Dari kegiatan ini diharapkan nantinya siswa dan siswi mampu menerapkan di kehidupan sehari-hari dengan itu angka morbiditas akan menurun dan meningkatkan derajat kesehatan. Kegiatan ini dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada ABK selama pelaksanaan. Pemberian solusi terhadap masalah yang terdapat pada mitra dengan metode permainan edukatif quaterd flash card terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah pemberian, yang dibuktikan dengan hasil kegiatan yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mitra melalui nilai kuisioner setelah diberikannya pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card.

**Kata kunci:** Penyakit Menular Dan Tidak Menular, Metode Permainan, Quaterd Flash Card (QFC)

### Abstract

In the Republic of Indonesia Law Number 23 of 2002 article 44 paragraphs 1-3 and the Republic of Indonesia Law of 2009 article 128 which protects children from oppression and backwardness due to physical weakness. To prevent morbidity rates from increasing, health status decreasing and fulfilling the rights of ABK at Surakarta State Special Schools, the solution that can be provided is by carrying out community service health education for pupils and students about infectious and non-infectious diseases and how to prevent them which is delivered using the quaterd educational game method. flash cards. The aim of carrying out this activity is to provide insight to SMPLB students about infectious and non-communicable diseases and the importance of health education for ABK using the quaterd flash card (QFC) game method. Apart from that, it can provide new methods for teachers in implementing the teaching and learning process in the academic field for students and students with special needs. From this activity, it is hoped that students will be able to apply it in everyday life, thereby reducing morbidity rates and improving health status. This activity can foster a sense of self-confidence in crew members during implementation. Providing solutions to problems faced by partners using the quaterd flash card educational game method, there is a significant difference before and after giving, as evidenced by the results of activities which show an increase in partner understanding through questionnaire scores after providing health education using the quaterd flash card educational game method..

**Keywords:** Infectious and Non-Infectious Diseases, Game Methods, Quaterd Flash Cards (QFC)

### PENDAHULUAN

Salah satu hak anak adalah mendapatkan pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan kecerdasan anak sesuai dengan bakat dan minatnya (Hamann & Catalano, 2021). Sekolah SLB Negeri Kota Surakarta yang terletak di Jl. COCAK X, desa Sidorejo, Kel. Mangkubumen, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa tengah. Sekolah ini berada di pinggiran Kota

Surakarta dan berada di tengah pemukiman padat penduduk. Sekolah SLB ini diprioritaskan untuk anak dengan gangguan pertumbuhan dan perkembangannya, secara inter-individual maupun intra-individual. Sekolah SLB ini terdapat siswa dengan disabilitas tunanetra, tunarungu, tunadaksa, disabilitas sosial, serta tunagrahita dengan total siswa keseluruhan pada jenjang SMP-SMA ada 140 siswa. ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) adalah anak yang mempunyai keterbatasan dalam melakukan sesuatu termasuk dalam pola berfikir dan pemahamannya, terutama pemahaman terkait masalah kesehatan (Heo & Toomey, 2020). Untuk mengatasi ketidakmampuan siswa ABK pada jenjang SMP terkait masalah kesehatan, maka akan dilakukan peningkatan kualitas hidup pada bidang kesehatan yang berupa pendidikan kesehatan (Newton & Nation, 2020). Memasuki musim penghujan banyak sekali penyakit yang ditimbulkan terutama penyakit menular. Penyakit menular (PM) adalah penyakit yang dapat menular ke manusia yang disebabkan oleh agen biologi, antara lain virus, bakteri, jamur, dan parasit (KEMENKES, 2014). Penyakit menular ini sangat cepat sekali dalam penyebarannya dengan berbagai media baik udara, sentuhan ataupun melalui vektor penyakit sehingga dapat dengan cepat meningkatkan angka morbiditas individu karena penyakit menular tidak memandang batas usia, jika angka morbiditas meningkat maka sangat mungkin angka mortalitas juga meningkat (Ylinen et al., 2021).

Penyakit menular yang perlu diwaspadai saat memasuki musim penghujan seperti Demam Berdarah. Terjadi peningkatan kasus Dengue pada tahun 2022 sebanyak 38,96% usia 14-44 tahun dan sebanyak 35,61% usia 5-14 tahun (KEMENKES, 2022). Tidak hanya penyakit menular saja yang perlu diwaspadai tetapi penyakit tidak menular juga. Penyakit tidak menular (PTM) adalah penyakit yang tidak disebabkan oleh mikroorganisme, penyakit ini tidak dapat menular dari individu satu ke individu yang lainnya (Bihler et al., 2018). Bukan hanya lansia yang mengalami penyakit tidak menular tapi pada usia muda juga banyak yang menderita penyakit tidak menular. Sekitar 80% kematian terjadi di negara dengan penghasilan menengah hingga rendah. 73% kematian di dunia disebabkan oleh penyakit tidak menular, 35% karena penyakit jantung dan pembuluh darah, 12% oleh penyakit kanker, 6% karena penyakit pernapasan kronis, 6% karena diabetes, dan 15% disebabkan oleh penyakit tidak menular lainnya (WHO, 2018). Angka morbiditas penyakit tidak menular terus meningkat setiap tahun. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Burden of Diseases pada tahun 2018 angka mortalitas terjadi perubahan dari tahun 1990-2017, salah satu penyebabnya adalah penyakit Chronic Obstructive Pulmonary Disease (COPD) atau yang biasa disebut PPOK. Penderita PPOK meningkat disebabkan karena kebiasaan 2 merokok atau terpapar asap rokok (Mukminatien et al., 2020). Prevalensi konsumsi rokok penduduk pada usia 15 tahun keatas di Indonesia mencapai 66% dan prevalensi perokok di Kalimantan Barat pada kelompok usi 10- 14 tahun sebesar 15,29% (Risksdas, 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh masih terjadi peningkatan angka kejadian kesakitan atau morbiditas di Indonesia baik penyakit menular dan penyakit tidak menular dengan rentang usia 12-14 tahun atau masa remaja awal seperti yang terjadi di sekolah SLB Negeri Surakarta. Melihat dari kebutuhan sekolah untuk meningkatkan pemahaman kesehatan siswa ABK tentang masalah kesehatan, akan dilakukan PKM-PM dengan tema Health Promotion: Penyakit Menular dan Tidak Menular dengan Menggunakan Metode Permainan Edukatif Quaterd Flash Card (QFC). PKM-PM merupakan salah satu program kampus merdeka yaitu dengan memberikan pendidikan masyarakat sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi mitra. Program PKM-PM ini difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMPLB tentang masalah kesehatan sehingga siswa mampu menerapkan di kehidupan sehari-hari, dengan itu angka morbiditas akan menurun dan meningkatkan derajat kesehatan (YOSOA, 2016). Metode yang diberikan pada pendidikan kesehatan ini berupa permainan edukatif sehingga bisa menjadi metode baru yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman kepada anak ABK, selain menarik dan mudah digunakan, metode permainan edukatif ini juga akan mudah dipahami oleh siswa ABK pada jenjang SMP (Basuki, 2019).

## METODE

Metode pelaksanaan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat melalui program PKM-PM untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada mitra, yaitu meliputi :

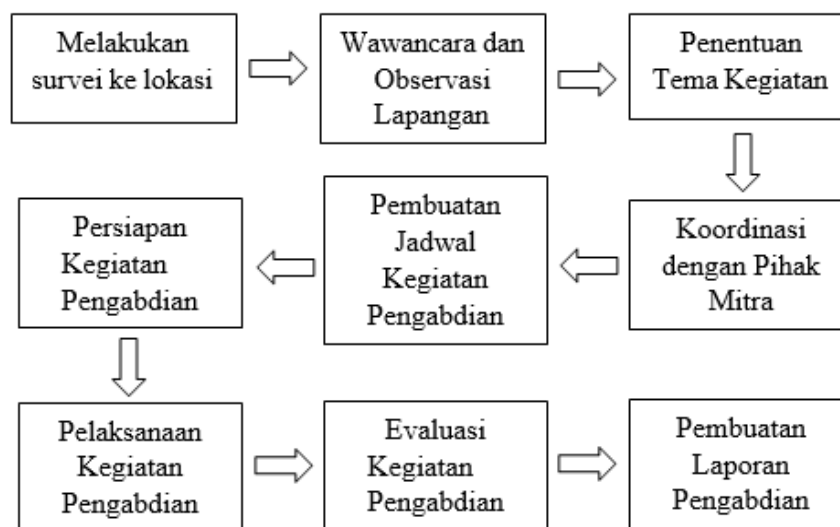
### Penetapan base line

Penetapan base line berdasarkan kondisi sebenarnya di sekolah SLB Negeri Surakarta yang berada di Jl. COCAK X, Desa Sidorejo, Kel. Mangkubumen, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Penetapan base line dilakukan dengan wawancara terkait kondisi lingkungan sekolah, sosial status dan

masalah kesehatan dari narasumber. Setelah melakukan pendekatan kualitatif ditemukan masalah yang memungkinkan untuk dilakukan pengabdian masyarakat pendidikan kesehatan penyakit menular dan penyakit tidak menular menggunakan metode permainan edukatif *quarted flash card* pada ABK. Pelaksanaan kegiatan PKM-PM ini dilaksanakan dalam waktu 4-5 bulan, melihat dari kondisi siswa ABK yang membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan metode permainan tersebut untuk mencapai tingkat pemahaman pengetahuan kesehatan yang diinginkan dan mampu mengimplementasikannya (Pollard-Durodola et al., 2018).

#### Langkah-langkah Mengukur Permasalahan atau Kebutuhan Mitra

Dalam mengukur permasalahan dan menentukan kebutuhan mitra yaitu dengan melakukan pengamatan di lingkungan sekolah serta melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa siswa di sekolah tersebut untuk mengetahui permasalahan kesehatan yang ada di sekolah, untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran yang digunakan dan bagaimana keadaan siswa di sekolah. Dan setelah melakukan pengamatan dan wawancara permasalahannya dapat diukur sehingga mudah mengetahui kebutuhan dai mitra.



Gambar 1. Langkah-langkah Strategis Merealisasikan Kegiatan

Dalam upaya penyelesaian masalah yang terjadi pada mitra, ada beberapa tahapan yang dilaksanakan oleh tim. Dimulai dari melakukan survei lokasi untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra, melakukan wawancara dan observasi lapangan dengan tujuan untuk mengetahui secara detail permasalahan yang terjadi berdasarkan narasumber mitra, menentukan solusi yang akan diberikan kepada mitra sebagai bentuk pemecahan masalah yang dihadapi, melakukan koordinasi dengan pihak mitra terutama pimpinan pada kelompok masyarakat mitra tersebut untuk meminta izin melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, setelah mendapatkan izin dan melakukan koordinasi selanjutnya yaitu penentuan jadwal pelaksanaan kegiatan dimulai dari persiapan hingga evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilakukan. Berdasarkan pemecahan yang kami berikan terhadap mitra yaitu pengabdian masyarakat ini tentang peningkatan pemahaman dan pengetahuan masyarakat mitra di sekolah SLB dengan pendidikan kesehatan penyakit menular dan tidak menular menggunakan metode permainan *quarted flash card* (Shilfani et al., 2023).

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui promosi kesehatan yang dilakukan yaitu menggunakan metode permainan edukatif *quarted flash card*, metode permainan menggunakan sebuah kartu dengan ukuran kartu permainan pada umumnya. Pada kartu tersebut akan ditempelkan gambar dan penjelasan tentang penyakit menular dan penyakit tidak menular, terdiri dari pengertian, tanda gejala, pencegahan, penatalaksanaan. Permainan ini akan dilaksanakan dengan melibatkan kelompok, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian dalam kelompok tersebut diberikan kartu *quarted flash card* 2 macam yaitu kartu penyakit menular dan penyakit tidak menular (Afriana & Festiyed, 2022). Setelah diberikan kartu, pemateri menjelaskan tentang penyakit menular dan penyakit tidak menular (Yudha et al., 2021). Setelah diberikan penjelasan pemateri mengocok kartu dan menebaknya. Jika siswa tidak bisa menebak kartu maka akan dijelaskan kembali oleh pemateri. Jika siswa berhasil menjawab dengan benar. Pengabdian masyarakat promosi kesehatan ini

akan berlangsung selama 4-5 bulan, agar hasil yang diharapkan pada siswa ABK mampu memahami pengetahuan tentang masalah kesehatan penyakit menular dan tidak menular (Logayah et al., 2023).

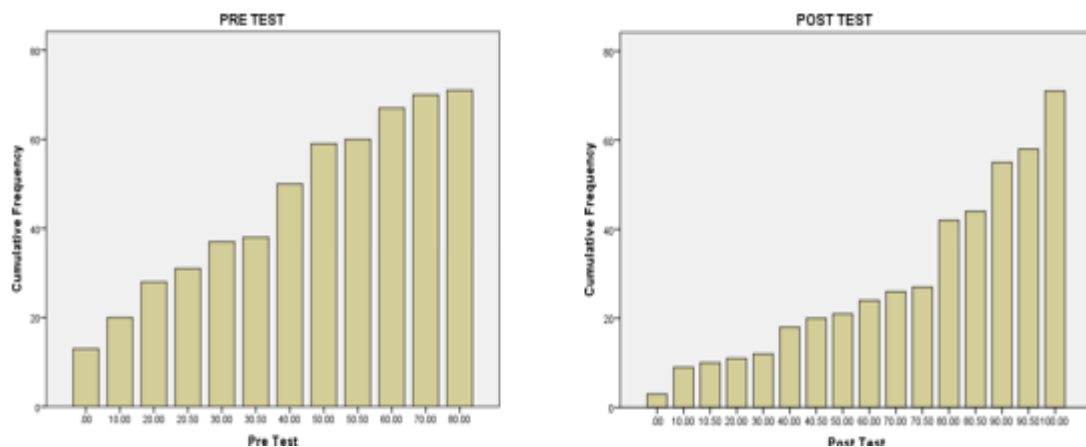
### Mengukur dan Mengevaluasi Kegiatan

Untuk mengukur dan mengevaluasi kegiatan dilakukan dengan kuesioner untuk mengukur pemahaman siswa dan siswi di sekolah SLB terkait materi yang diberikan. Sejumlah 10 pertanyaan akan diberikan dengan kuesioner (Putri & Setiadi, 2021). Untuk mengukur kemampuan siswa dan siswi dalam menerapkan pencegahan penyakit menular dan tidak menular di kehidupan sehari-hari dengan cara melakukan demonstrasi PHBS, demonstrasi dilakukan setelah diberikan pertanyaan (Sitio et al., 2023). Kuesioner ini dilakukan juga untuk mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa dan siswi mitra memahami penyakit menular dan tidak menular sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card (Putri & Setiadi, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis hasil yang dicapai

Kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh tim PKM-PM pada mitra sekolah SLB Negeri Surakarta tentang penyakit menular dan tidak menular menggunakan metode permainan edukatif Quaterd Flash Card (QFC) telah dilaksanakan hingga akhir. Serangkaian kegiatan telah dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan perubahan terhadap masyarakat mitra di sekolah SLB Negeri Surakarta melalui perubahan yang dimaksudkan yaitu pemahaman masyarakat mitra terutama siswa dan siswi ABK dapat meningkat, terutama dalam pengimplementasian pendidikan kesehatan yang sudah diberikan yaitu berupa pencegahan-pencegahan untuk meningkatkan derajat kesehatan (Lestari et al., 2019). Hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh selama pelaksanaan berlangsung dengan pengukuran tingkat pemahaman masyarakat melalui kuisisioner yang diberikan pre dan post pengabdian masyarakat (Oktaviani et al., 2022).



Gambar 2. Histogram Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram batang diatas ditunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dan siswi ABK dalam memahami pendidikan kesehatan penyakit menular tidak menular menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card. Peningkatan pemahaman siswa dan siswi ABK dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai kuisisioner, bahkan ada beberapa siswa dan siswi yang mendapatkan nilai sempurna (Setia Ningsih et al., 2020).

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis  
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-94.14085	203.04745	24.09730	-142.20139	-46.08030	-3.907	70	.000

Selain peningkatan pemahaman pada siswa dan siswi ABK dapat dilihat berdasarkan diagram batang data hasil nilai, pengaruh pemberian pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card juga dapat dibuktikan melalui hasil pengolahan data di atas . data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada pemahaman pengetahuan ABK sebelum dan sesudah diberikannya pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card dibuktikan dengan nilai Sig. (2- tailed) lebih kecil dari 0,005 (Nur Agus Salim, 2021).

### **Evaluasi Kegiatan**

Selama kegiatan pengabdian Masyarakat berlangsung melalui berbagai tahapan yang telah dilaksanakan maka terdapat evaluasi yang diperlukan guna untuk memperbaiki kesalahan dan menjadi lebih baik di masa depan. Evaluasi dalam tahap persiapan, selama proses persiapan terdapat banyak hambatan sehingga proses persiapan baik alat, bahan dan materi membutuhkan waktu yang lebih lama. Maka untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi, untuk kedepannya lebih di persiapan secara matang tertama dalam pembuatan deadline, agar semua persiapan selesai pada waktunya (Suharnita et al., 2021). Evaluasi dalam tahap pelaksanaan yang meliputi penyampaian materi dan pelaksanaan metode permainan, dalam pemanfaatan waktu secara keseluruhan selama kegiatan berlangsung sudah efisien sehingga mampu memanfaatkan waktu dengan tepat, tetapi dalam hal persiapan saat kegiatan berlangsung tim masih kurang teliti. Mengevaluasi secara keseluruhan rangkaian kegiatan yaitu masih kurangnya pengarsipan data-data yang diperlukan untuk kebutuhan laporan baik laporan kemajuan dan laporan akhir (Yusuf & Marlina, 2022).

### **Potensi Keberlanjutan**

Potensi keberlanjutan dari hasil kegiatan pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan yaitu dengan berkelanjutannya program pada mitra yang akan diberdayakan oleh guru-guru yang ada di sekolah tersebut, yaitu pemberdayaan penggunaan metode permainan edukatif quaterd flash card terhadap proses belajar dan mengajar untuk bidang akademik tidak hanya untuk penyampaian pendidikan kesehatan, hal ini karena dengan metode permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat informasi dari gambar dengan cepat dan memahami materi yang diberikan pada ABK (Cahyani & Sukidi, 2018). Pada tahap berikutnya tim akan melaksanakan kegiatan sampai selesai dilakukan nya pengabdian masyarakat diharapkan siswa mampu memahami pentingnya menjaga kesehatan dari penyakit menular dan penyakit tidak menular (Hardiati & Juhri, 2018). Diharapkan para siswa juga dapat menerapkan terkait pentingnya pendidikan kesehatan, siswa dan siswi yang telah mendapatkan pelatihan cara penggunaan metode permainan edukatif quaterd flash card dapat melakukan sharing dengan teman yang belum memahami kegunaan quaterd flash card (Utami, 2018).

Tim akan melanjutkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan melakukan kerjasama dengan organisasi di kampus ITS PKU Muhammadiyah Surakarta yang bernama Himaners di berbagai sekolah agar dapat terus tercapai tujuan yang diharapkan.

### **SIMPULAN**

Kesimpulan dari laporan akhir ini adalah setelah pengabdian masyarakat dilaksanakan pada sekolah SLB Negeri Surakarta memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap mitra. Pengabdian masyarakat pendidikan kesehatan penyakit menular dan tidak menular pada ABK dengan menggunakan metode permainan edukatif flash card dianggap berhasil, melihat dari data hasil yang diperoleh melalui kuisioner sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman sebelum dan sesudah diberikannya intervensi. Peningkatan pemahaman siswa dan siswi ABK dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai kuisioner, bahkan ada beberapa siswa dan siswi yang mendapatkan nilai sempurna. Selain peningkatan pemahaman pada siswa dan siswi ABK dapat dilihat berdasarkan diagram batang data hasil nilai, pengaruh pemberian pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card juga dapat dibuktikan melalui hasil pengolahan data di atas . data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada pemahaman pengetahuan ABK sebelum dan sesudah diberikannya pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif quaterd flash card. Potensi keberlanjutan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan yaitu dengan berkelanjutannya program pada mitra yang akan diberdayakan oleh guru-guru yang ada di sekolah tersebut, yaitu pemberdayaan penggunaan metode permainan edukatif quaterd flash card terhadap proses belajar dan mengajar untuk bidang akademik tidak hanya untuk penyampaian pendidikan kesehatan. Siswa dan siswi yang telah

mendapatkan pelatihan cara penggunaan metode permainan edukatif quarted flash card dapat melakukan sharing dengan teman yang belum memahami kegunaan quarted flash card.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, I., & Festiyed, F. (2022). Pengembangan Assessment Autentik Didasarkan Lkpd Terintegrasi Literasi Digital Untuk Menilai Keterampilan Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 90. <https://doi.org/10.24036/jppf.v8i1.116565>
- Basuki, B. (2019). Meningkatkan Speaking Skill Siswa Menggunakan Media Twincards Dengan Teknik Permainan Kelas Viii-A Smp Negeri 1 Kalitengah Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 24–35. <https://doi.org/Jurnal.Unisda.Ac.Id/Index.Php/Pentas/Article/View/1520>
- Bihler, L.-M., Agache, A., Schneller, K., Willard, J. A., & Leyendecker, B. (2018). Expressive Morphological Skills Of Dual Language Learning And Monolingual German Children: Exploring Links To Duration Of Preschool Attendance, Classroom Quality, And Classroom Composition. *Frontiers In Psychology*, 9, 888. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00888>
- Cahyani, S. D., & Sukidi, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sdn Candipari 1 Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12).
- Hamann, E. T., & Catalano, T. (2021). Picturing Dual Language And Gentrification: An Analysis Of Visual Media And Their Connection To Language Policy. *Language Policy*, 20(3), 413–434. <https://doi.org/10.1007/S10993-021-09585-1>
- Hardiati, I., & Juhri, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Materi Organisasi Di Lingkungan Masyarakat. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 10(1), 51–60. <https://doi.org/Http://Dx.Doi.Org/10.32678/Primary.V10i1.1258>
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning With Multimedia: The Effects Of Gender, Type Of Multimedia Learning Resources, And Spatial Ability. *Computers & Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2019.103747>
- Lestari, W. I. S., Hermita, N., & Kurniawan, O. (2019). Application Of Paikem Gembrot Learning Model To Improve Fifth Graders' Science Learning Motivation. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education (Jtlee)*, 2(2), 164–173.
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ips. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Mukminatien, N., Yaniafari, R. P., Kurniawan, T., & Wiradimadja, A. (2020). Clil Audio Materials: A Speaking Model For Library Science Department Students. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 15(7).
- Newton, J. M., & Nation, I. S. P. (2020). *Teaching Esl/Efl Listening And Speaking*. Routledge.
- Nur Agus Salim. (2021). Workshop Penerapan Model Pembelajaran Pakem Di Smp Pgri I Samboja Kabupaten Kutai Kartanegara. *Jurnal Pengabdian Kreativitas Pendidikan Mahakam (Jpkpm)*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.24903/jpkpm.v1i1.722>
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quarted Flash Card (Qfc) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular Dan Tidak Menular Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 5(7), 2216–2225. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i7.6298>
- Pollard-Durodola, S. D., Gonzalez, J. E., Saenz, L., Resendez, N., Kwok, O., Zhu, L., & Davis, H. (2018). The Effects Of Content-Enriched Shared Book Reading Versus Vocabulary-Only Discussions On The Vocabulary Outcomes Of Preschool Dual Language Learners. *Early Education And Development*, 29(2), 245–265. <https://doi.org/10.1080/10409289.2017.1393738>
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2021). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19.
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.107>
- Setia Ningsih, D., Iskandar, I., & Syahbani, N. (2020). Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas Vii A Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Jambi. Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. [Http://Repository.Uinjambi.Ac.Id/Id/Eprint/5687](http://Repository.Uinjambi.Ac.Id/Id/Eprint/5687)
- Shilfani, S., Biringkanae, A., Taulabi, N., & Sudarsi, E. T. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Kepada Guide Cilik Dengan Menggunakan Media Flash Card Berbasis Kearifan Lokal Pada Lokasi Wisata Ke'te'kesu'toraja Utara. Madaniya, 4(3), 1288–1294. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.545>
- Sitio, H., Habaeen, W. L., Sianipar, H. H. D., & Simarmata, G. (2023). Sosialisasi Model Pembelajaran Index Card March Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah. Jurnal Kabar Masyarakat, 1(1), 8–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/Jkb-Itb.V1i1.86>
- Suharnita, E., Armis, A., & Anggraini, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Worksheet Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Algoritma: Journal Of Mathematics Education, 3(1), 11–26.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 137. <https://doi.org/10.33578/Jpkip.V7i1.5346>
- Ylinen, S., Smolander, A.-R., Karhila, R., Kakouros, S., Lipsanen, J., Huotilainen, M., & Kurimo, M. (2021). The Effects Of A Digital Articulatory Game On The Ability To Perceive Speech-Sound Contrasts In Another Language. Frontiers In Education, 6, 612457. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2021.612457>
- Yosoa, H. D. (2016). Penerapan Media Kartu Kata Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Mia 1 Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Laterne, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/Lat.V5n3.P%25p>
- Yudha, C. B., Evayenny, E., & Herzamzam, D. A. (2021). Pengaruh Model Paikem Gembrot Terhadap Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 66–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.55215/Jppguseda.V2i2.1446>
- Yusuf, V., & Marlina, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Digital Pada Materi Transformasi. Judika (Jurnal Pendidikan Unsika), 10(2), 223–243. <https://doi.org/10.35706/Judika.V10i2.6954>