

MENGEMBANGKAN ALAT PERAGA KARTU KUARTET BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

¹Yayah Huliatusisa, ²Ina Magdalena, ³Amelia Pratiwi

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Jalan Perintis Kemerdekaan I/33
Cikokol Kota Tangerang-Banten
e-mail: yhuliatusisa13@gmail.com

Abstrak

Upaya untuk mencapai tujuan efektif, pembelajaran membutuhkan bantuan alat atau media. Berdasarkan hasil analisis, SDN Legok 1 Kabupaten Tangerang merupakan salah satu sekolah yang butuh mengembangkan penggunaan media pembelajarannya, dan mengarah pada kartu kuartet. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (research and Development) dengan 7 dari 10 langkah teori pengembangan Borg and Gall yang telah peneliti modifikasi. hasil penelitian menunjukkan alat peraga kartu kuartet secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perolehan hasil melalui rumus uji-t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 4,362$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Sedangkan berdasarkan perhitungan t_{tabel} maka diperoleh nilai t_{tabel} $n-2$ atau $30-2 = 28$, hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,048. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,362 > 2,048$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kuartet

Abstract

To achieve learning objectives effectively, the instructional process requires the use of tools or media. Analysis indicates that SDN Legok 1 in Tangernag Regency needs to enhance its use of instructional media, specifically by adopting "quartet cards". This study employed the Research and Development (R&D) method, utilizing seven of the sen steps from the Borg and Gall development model, as modified by the researcher. The result demonstrate that quartet card teaching aids are significantly effective in improving student learning outcomes; a t-test analysis at a significance level of 0,05 yielded a calculated t values =4,362 and a Sig. (2-tailed)=0,000. Meanwhile, the t-table value $n-2$ or $30-2=28$, was determined to be 2.048. Since $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,362 > 2,048$) and the significant level was less than 0,05 ($0,000 < 0,05$), the null hypothesis H_0 was rejected.

Keywords: Learning Aid, Quartet Cards

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses membantu anak tumbuh sesuai dengan kodratnya, membimbing dan membina sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan. Seberapa besar minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya merupakan faktor penting penentu, seberapa baik siswa mengerjakan tugas pembelajaran di pengaruhi oleh guru profesional serta mampu menjelaskan tugas dan tanggung jawabnya menggunakan kaidah ilmiah seiring meningkatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wahyuni& Pratiwi, 2025).

Pembelajaran merupakan proses transformasi informasi ilmu pengetahuan yang disampaikan guru pada siswa pada periode tertentu. Dimana guru dituntut memiliki keterampilan mengawasi, membina, mengembangkan kompetensi peserta didik, baik personal, sosial maupun manajerial (Supriyanto, 2009:81). Meski pada pelaksanaannya di beberapa kasus masih terdapat faktor penghambat seperti kemampuan guru nya dalam penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Sedangkan, untuk mencapai tujuan yang efektif, proses pembelajaran membutuhkan bantuan alat atau media.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari, et al., 2023). Media, berasal dari bahasa latin 'medist' dimana secara harfiah dimaknai 'tengah' atau 'perantara', dalam konteks pembelajaran, didefinisikan (Khadijah, 2016:124) alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran agar mudah dipahami dan proses pembelajaran dapat terjadi. Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2018) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, seperti: atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, secara keseluruhan mempunyai peran dan berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pelajaran, terlihat pada tingkat kenikmatan siswa ketika belajar, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media/gambar, serta memberikan kontkes untuk memahami teks serta membantu siswa yang lemah dalam membaca agar mengorgansisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kondisi pembelajaran di SDN Legok 1 Kabupaten Tangerang saat ini masih membutuhkan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran PJOK materi bermain di lingkunganku. Penguasaan mengenai konsep materi yang

sedang diajarkan, media pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk aktif belajar, serta memiliki konsep menarik, sehingga ide-ide kreatif akan muncul sebagai dampak dari penggunaannya, masih sangat perlu ditingkatkan. Hasil analisis mengarah kepada pentingnya mengembangkan media kartu kuartet yang dapat digunakan untuk menuntun dan mengaktifkan siswa dalam belajar. Pemilihan media ini karena kartu kuartet berupa kartu sejenis permainan yang berisikan gambar, teks, dan kombinasinya yang memiliki beberapa keunggulan, seperti media kartu kuartet dikemas dalam bentuk permainan menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif, dan umpan balik langsung dari siswa, serta media ini juga bersifat efektif, praktis, dan fleksibel dibawa, dan dapat dimainkan oleh siswa tanpa ada pengawasan dari guru. Media, menurut Gerlach dan Ely dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2013: 3). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut piaget, bermain dapat mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak dan memberi sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Tedjasaputra, 2001). Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Sedangkan permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sarana aktivitas bermain (Fadhillah, 2017) dan salah satunya adalah kartu kuartet (Tasrief & Patria, 2020).

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Tulisan judul gambar ditulis dibagian paling atas dari kartu dan tulisannya lebih besar atau lebih tebal. Sedangkan keterangan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah antara judul dan gambar. Keterangan gambar biasanya diberi warna berbeda. Ukuran dari kartu kuartet ini beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 lembar kartu, berarti memiliki 12 judul yang masing-masing judulnya memiliki 4 buah kartu (Setyorini, 2013).

Kartu kuartet merupakan alat peraga pembelajaran yang berbentuk permainan kartu dan memiliki materi serta gambar. Media kartu kuartet merupakan permainan kartu yang gambar dan urutannya dibuat dengan cara bekerja sama (Wahyuni & Pratiwi, 2025). Sedangkan cara

terbaik bagi siswa untuk belajar adalah dengan melibatkan diri secara langsung dalam proses pembelajaran. Dan kartu kuartet merupakan salah satu cara terbaik untuk melakukannya.

Penggunaan media kartu kuartet dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar (Riset et al., 2022:44). Pengujian premis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa permainan karru kuartet memotivasi siswa untuk belajar. (Hidayat, 2022:203) menemukan bahwa kemudahan penggunaan media kuartet meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Kelebihannya praktis dan mudah dibawa kemana-mana, mudah dimainkan dimana saja, mudah dalam penyajian, mudah disimpan, dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil, selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan didalam penyajiannya. Serta memiliki kelebihan dari media lain selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, terjalinnya interaksi antar siswa didalam permainan teresebut, serta membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis (Kamil, 2013).

Kartu kuartet dapat meningkatkan nilai psikomotor siswa (Setyorini, 2013), dapat meningkatkan pemahaman siswa SD (Karsono, 2014), sebagai media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SD (Rohmawati, 2019, dalam Tasrief & Patria, 2020).

Dick dan Carey (1978) terdapat 4 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media: ketersediaan sumber artinya jika tidak terdapat atau ada, maka harus dibuat sendiri atau di beli, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bisa digunakan serta mudah dibawa atau pindahkan, efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal tetapi dapat dipakai berulang dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut KBBI kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat. Dengan langkah-langkah permainan pada umumnya, kartu kuartet juga memiliki aturan main yang dikembangkan (Prasidya, 2017: 37): jumlah permainan kartu kuartet yaitu 3-4 orang, setiap pemain mendapatkan 4 kartu, sisa kartu diletakkan ditengah, pemain lawan tidak boleh mengetahui kartu pemain lain. Pemain harus mengumpulkan 1 set kartu (4 kartu yang memiliki judul yang sama). Pemain pertama

menunjuk salah satu lawan pemain dengan menyebutkan judul kartu dan isi kartu. Jika lawan pemain yang ditunjuk mempunyai golongan kartu tersebut, maka kartu diserahkan kepada yang meminta, jika lawan pemain tidak mempunyai golongan kartu yang diminta, maka pemain harus mengambil satu kartu ditengah. Jika 1 tema terkumpul 4 kartu, taruhlah 4 kartu tersebut di atas meja. Jika pemain kehabisan kartu, maka pemain mengambil 4 kartu di tengah. Pemenangnya adalah pemain yang dapat mengumpulkan kartu terbanyak (1 tema berisi 4 kartu) dan saat kartu ditengah telah habis.

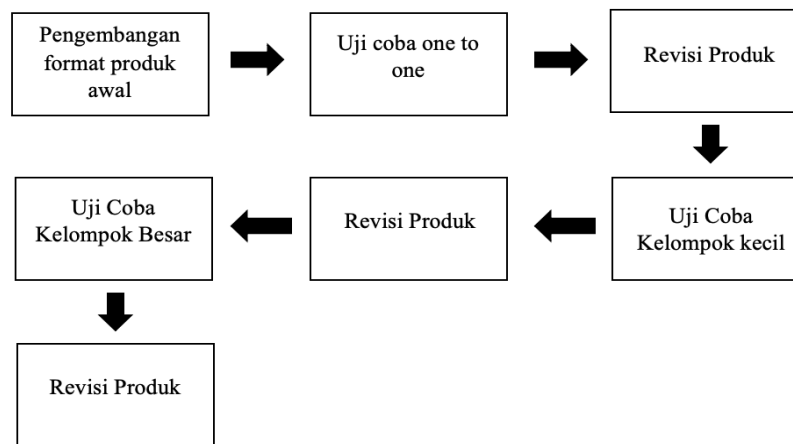
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Yakni penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 201: 297). Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2010: 215). Atau suatu proses dan langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2015:164). Menggunakan 7 dari 10 langkah model pengembangan Borg and Gall yang peneliti modifikasi, yakni:

1. Pengembangan format produk: peneliti merancang desain kartu kuartet yang mengacu pada rancangan media pembelajaran menggunakan permainan yang menginspirasi dengan modifikasi secara visual, selanjutnya melakukan penyusunan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk validasi pada ahli media dan ahli materi
2. uji coba one to one: uji ini dilakukan peneliti kepada ahli materi dan ahli media.
3. revisi produk: peneliti melakukan revisi produk, didasarkan catatan hasil uji coba one to one, yang selanjutnya divalidasi ahli materi dan ahli media.
4. uji coba kelompok kecil: hasil revisi produk yang telah divalidasi diatas, selanjutnya diuji cobakan kepada kelompok kecil, dengan 4 orang siswa. Uji coba ini dimaksudkan, peneliti mendapat informasi mengenai kekurangan produk atau media dari tingkat persepsi siswa.
5. revisi produk: berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, produk kembali direvisi peneliti, untuk selanjutnya produk diuji cobakan ke kelompok besar.

6. uji coba kelompok besar: peneliti melakukan uji coba kelompok besar dengan melibatkan 15 siswa, dilengkapi dengan wawancara dan pengamatan, sebagai upaya mendapatkan informasi, tanggapan, dan saran dari 15 siswa, dan menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan.
7. revisi produk: hasil catatan uji coba kelompok besar, perbaikan kembali dilakukan peneliti. Pada tahap akhir ini, dilakukan untuk mendapatkan media kartu kuartet yang layak digunakan.

Berikut adalah gambar langkah desain pengembangannya:



Gambar 1: Desain Pengembangan

Sebagai upaya meningkatkan kualitas produk, maka dilakukan teknik analisis data. Menggunakan kriteria tingkat valid mulai dari 69-100. Peneliti menganalisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

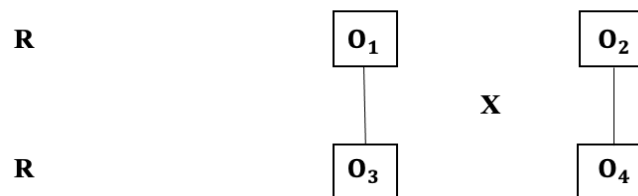
Menggunakan dasar kualifikasi penilaian berdasarkan skala likert:

Tabel 1: Tabel Penilaian Skala Likert

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
------------------------	-------------	------------

$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
$69\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak perlu direvisi
$53\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Valid	Perlu Direvisi
$37\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid	Direvisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Valid	Direvisi

Teknis analisis data juga peneliti lakukan terhadap hasil tes, hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa, serta mendapatkan informasi, apakah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ini lebih efektif dan efisien jika dibandingkan media pembelajaran atau alat peraga sebelumnya yang digunakan.



Gambar 2: Desain Eksperimen (before-after)

Keterangan:

R : Pengambilan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random

O₁: Nilai kemampuan awal kelas eksperimen (*Pre-test*)

X : Treatment

O₂: Nilai kelas eksperimen dengan menggunakan kartu kuartet (*Post-test*)

O₃: Nilai kemampuan awal kelas kontrol (*Pre-test*)

O₄: Nilai kelas kontrol dengan menggunakan media kartu kuartet (*Post-test*)

Uji-t juga peneliti gunakan dalam teknis analisis data, untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel. Data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol (yang tidak menggunakan media pembelajaran) dengan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media

pembelajaran). Hipotesis diuji dengan rumus uji-t, dengan lebih dahulu menghitung t menggunakan rumus t_{hitung} , angka t_{hitung} selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikansi. Begitu juga sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dikatakan tidak berbeda secara signifikansi. Uji-t pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 24*.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikansi antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

H_a : Ada perbedaan yang signifikansi antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi bagian hasil dan pembahasan ditulis ringkas. Hasil penelitian dapat disajikan dengan dukungan tabel, grafik atau gambar sesuai kebutuhan, untuk memperjelas hasil penyajian secara verbal. Pembahasan dikaitkan dengan teori yang digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil produk pengembangan yang peneliti kembangkan berupa alat peraga pembelajaran kartu kuartet dengan materi bermain di lingkunganku kelas II SD Negeri Legok Kabupaten Tangerang, terdiri dari:

A. Spesifikasi Produk

1. Spesifikasi produk kartu kuartet ukuran 10 x 7 cm, tampilan bagian depan kartu kuartet terdiri dari bagian judul berupa peraturan, permainan, sifat dan wujud benda, isi berupa gambar yang menunjukkan macam-macam hal sesuai dengan judulnya. Setiap kartu memiliki gambar yaitu macam-macam dari peraturan, permainan, sifat dan wujud benda serta keterangan penjabaran dari gambar. Teks yang diberi warna tebal merupakan keterangan dari gambar dan setiap satu tema

kartu memiliki warna *highlight* yang berbeda-beda. Pada bagian belakang kartu terdapat gambar bermain di lingkungan disertai dengan nama kartu:



Gambar 3: Tampilan Alat Peraga Kartu Kuartet

2. Buku pedoman digunakan untuk mengetahui cara penggunaan alat peraga permainan kartu kuartet. Buku dengan ukuran 21 x 15 cm yang didalamnya terdapat beberapa bagian cover kata pengantar, manfaat kartu kuartet, tujuan, instruksi penggunaan, serta ulasan materi.



Gambar 4: Desain Buku Panduan

B. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Hasil uji coba ahli materi, secara kuantitatif mencapai prosentase tingkat valid 84%, dan secara kualitatif masukan untuk memperkaya paparan materi. Hasil uji coba ahli media, secara kuantitatif mencapai prosentase 79%, dan secara kualitatif tetap harus merevisi alat peraga menjadi lebih sempurna. Hasil uji ahli pembelajaran secara kuantitatif mencapai tingkat skor 94%.

C. Kemenarikan Alat Peraga Kartu Kuartet

Penentuan tingkat kemenarikan pada alat peraga pembelajaran kartu kuartet ditentukan melalui angket berupa penilaian siswa terhadap alat peraga pembelajaran yang telah digunakan. Validasi data dieprolrah dari hasil uji coba pada 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Data diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap alat peraga pembelajaran kartu kuartet pada 4 siswa kelas II. Secara kuantitatif diperoleh data hasil uji coba kelompok kecil sebesar 94% dan masuk dalam kriteria sangat menarik.

Data diperoleh dari hasil uji coba kelompok besar pada 15 siswa diperoleh hasil mencapai 96%. Dan masuk dalam kriteria sangat menarik.

D. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Pada uji coba penggunaan alat peraga pembelajaran kartu kuartet, peneliti juga melakukan pre dan post tes, dengan maksud mengetahui tingkat keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Hasil pre tes pada kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata 63,5, sedangkan hasil post test, ada pada skor rata-rata 84,7. Sedangkan pada kelompok kontrol, diperoleh skor nilai rata-rata 84,7 dan post tes 71,2.

E. Uji Homogenitas

Hasil data uji homogenitas diketahui nilai signifikansi (sig) based on mean adalah sebesar $0,157 > 0,05$. Artinya bahwa varians kelompok post test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Sehingga, salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample T Test sudah dapat terpenuhi.

F. Independent Samples T Test

Uji perbedaan dilakukan menggunakan statistik independent sample T Test dengan berbantuan SPSS. Hasil didapat, berdasarkan perhitungan uji perbedaan dua rata-rata, diketahui levene's test for equality of variances memiliki nilai signifikansi sebesar $0,157 (p > 0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua varians adalah sama, maka penggunaan varians untuk membandingkan rata-rata populasi (t-test for equality of means) dalam pengujian t-test harus dengan dasar equal variances assumed diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,362 dan taraf signifikansi (2-tailed) = 0,000. Sedangkan t_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $30-2 = 28$, hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,048.

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,362 > 2,048$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa alat peraga pembelajaran kartu kuartet pada materi bermain di lingkunganku secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Legok 1 Kabupaten Tangerang.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga pembelajaran kartu kuartet pada materi Bermain di Lingkunganku efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Legok 1 Kabupaten Tangerang. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai t Hitung =4,362 lebih besar daripada t tabel =2,048 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan alat peraga kartu kuartet mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, media kartu kuartet dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Guru disarankan memanfaatkan alat peraga kartu kuartet sebagai media pembelajaran inovatif pada materi tematik maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Sekolah diharapkan mendukung pengembangan serta penyediaan media pembelajaran yang kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan kartu kuartet dalam bentuk digital atau mengintegrasikannya dengan teknologi pembelajaran, serta menguji efektivitasnya pada materi, jenjang pendidikan, dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, Muhammad. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Edisi Pertama. Jakarta: Prenada Media
- Hidayat, M. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 17 LangngaLangnga. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, Volume 1(3), hlm.196–204.
- Karsono, dkk. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, (Online), Vol 1, Nomor 1, (<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/862>)

- Kamil, dkk. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*,(Online), Vol 1, Nomor 8, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2277>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Prasidya, Anisa Muji. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta, Repositori UNY
- Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), Vol 1, Nomor 2, (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3020>, diakses 22 Oktober 2019)
- Riset, et al. (2022). Peran Media Pembelajaran dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Journal of Educational Technology*, Vol. 12, No. 2, halaman 43- 50.
- Supriyanto, Eko. (2009). *Inovasi Pendidikan: Isu-isu Baru Pembelajaran, Manajemen, dan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Tedjasaputra, Meyke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Tasrief & Patria. (2020). Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur untuk Siswa SD. *Jurnal Barik*. Vol 1 No 3, 16-27
- Wahyuni & Pratiwi. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kwartet Terhadap Haisl Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Lahirnya Pancasila Kelas V SD Negeri Sukosari Jogoroto, *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* V. 2 No. 3. Hal. 221-232. DOI : <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4454>
- Wulandari et al. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar: *Jurnal on Education*, Vol 05 no 02, pp 3928-3936. ISSN. 2655-1365.