

PENGEMBANGAN ALAT PEMBELAJARAN KARTU KUARTET PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Hana Hasna Azizah¹, Ahmad Mulyadiprana², Anggit Merliana³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

[1hanahasnaazizah8@upi.edu](mailto:hanahasnaazizah8@upi.edu), [1ahmadmulyadiprana@upi.edu](mailto:ahmadmulyadiprana@upi.edu), [2anggitm@upi.edu](mailto:anggitm@upi.edu)

ABSTRACT

The background underlying this research is the existence of problems that arise in the classroom. Based on preliminary observations made by researchers found that learning media is very limited in learning social studies, especially on the material of cultural diversity in Indonesia so that students are less enthusiastic during the lesson. This research aims to 1) Develop a quartet card-based learning tool on the material of Indonesian cultural diversity in grade IV, 2) Can determine the feasibility of quartet card media products on Indonesian cultural diversity material in grade IV, 3) Can determine the response of students to the use of quartet card learning tools on Indonesian cultural diversity material in grade IV. This type of research is Research and Development (R&D) type 4D with 4 stages of research developed by S.Thiagarajan, et al, namely 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate. The results of research on the development of quartet card learning tools with the results of media validation of 71.42% with the category "Feasible", material validation of 73.33% with the category "Feasible", pedagogical validation of 95.55% with the category "Very Feasible". While the results of students' responses to the use of quartet cards obtained a score of 89.73% with the category "Very Practical". Based on the results of validation and learner responses, it is concluded that the quartet card learning tool is feasible to use in the process of learning social studies material on Indonesian cultural diversity in grade IV SD and getting a positive response from grade IV students.

Keywords: Learning Media, Cultural diversity quartet cards, Learner response

ABSTRAK

Latar belakang yang mendasari penelitian ini adalah adanya permasalahan yang muncul di dalam kelas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa media pembelajaran sangat terbatas dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia sehingga peserta didik kurang antusias selama pelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan alat pembelajaran berbasis kartu kuartet pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV, 2) Dapat mengetahui kelayakan produk media kartu kuartet pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV, 3) Dapat mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan alat pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV. Jenis penelitian ini adalah

Research and Development (R&D) tipe 4D dengan 4 tahap penelitian yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, dkk yaitu 1) Define, 2) Desain, 3) Develop, 4) Disseminate. Hasil penelitian pengembangan alat pembelajaran kartu kuartet dengan hasil validasi media sebesar 71,42% dengan kategori "Layak", validasi materi sebesar 73,33% dengan kategori "Layak", validasi pedagogik sebesar 95,55% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil respon peserta didik terhadap penggunaan kartu kuartet didapatkan skor sebesar 89,73% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik, disimpulkan alat pembelajaran kartu kuartet layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD dan mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas IV.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu kuartet keragaman budaya, Respon peserta didik

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa dikenal dengan IPS merupakan salah satu bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia serta hubungan atau interaksi manusia dengan masyarakat dan lingkungannya (Yulia Siska, 2016). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menganalisis, dan mempelajari masalah-masalah sosial dari berbagai aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sosial (Azizah, 2021). IPS juga merupakan salah satu muatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, serta sikap (Widagdo et al. n.d., p. 2020). Disimpulkan bahwa

IPS merupakan bidang studi yang mempelajari hubungan atau interaksi manusia dengan masyarakat dan lingkungannya sehingga peserta didik dapat memahami dunia di sekitarnya, memahami masalah-masalah sosial, serta dapat memahami bagaimana bersikap dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan bermasyarakat.

IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki banyak cabang ilmu-ilmu sosial diantaranya geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, sosial budaya, dan lainnya. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dunia di sekitar mereka, memahami masyarakat dan budaya, serta mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep sosial dan

politik. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik juga diajarkan untuk melakukan pengamatan, pengumpulan data, dan analisis informasi terkait isu-isu sosial yang sedang berkembang. Menurut (Halisah et al., 2021) dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengajarkan ilmu-ilmu sosial, keterampilan, dan mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Untuk menunjang tercapainya pembelajaran IPS tersebut maka harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif, menarik, inovatif, sehingga keterampilan-keterampilan tersebut dapat dikuasai oleh peserta didik. Salah satu penunjang tercapainya pembelajaran IPS adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Keragaman budaya Indonesia adalah salah satu topik yang dibahas dalam pembelajaran IPS. Dalam materi ini, peserta didik akan belajar tentang keragaman budaya Indonesia, termasuk bahasa, pakaian adat, rumah adat, tarian, musik daerah, dan tradisi. Indonesia adalah negara multikultural karena memiliki beragam budaya, sehingga penting

untuk mengajarkan peserta didik tentang keragaman budaya di usia muda agar peserta didik memiliki sikap toleransi dan cinta terhadap keragaman serta mengenal identitas dirinya. Oleh karena itu, pengajaran tentang keragaman budaya merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam pembelajaran IPS terlebih untuk mengenal daerah tempat tinggalnya.

Permasalahan yang terjadi saat ini bahwa proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar lebih ditekankan pada penguasaan materi sebanyak-banyaknya dan bersumber pada buku paket saja sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif belajar (Kaulan & Ramadhani, 2018). Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Susilowati & Sutarna, 2022) bahwa permasalahan dalam pembelajaran IPS adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan mudah lupa dengan materi sebelumnya karena keterbatasan guru dalam menyediakan sumber belajar peserta didik, keterbatasan orang tua dalam membimbing anaknya, serta

ketidakmampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dapat diamati bahwa pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya Indonesia di SDN 3 Manonjaya masih belum menggunakan media inovatif untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode tradisional oleh guru dan sumber belajar berpaku pada buku paket saja. Pada materi ini peserta didik harus menguasai beragam jenis kebudayaan dari alat musik, suku-suku di Indonesia, tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, dan lainnya. Namun, pada kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami keragaman budaya tersebut karena banyaknya keragaman budaya yang harus mereka ketahui dan pahami. Kondisi tersebut membuat peserta didik terlihat kurang antusias saat pembelajaran IPS.

Peserta didik kelas IV sudah memiliki kemampuan membaca dan menulis yang cukup, namun kemampuan mereka untuk memahami konsep-konsep yang lebih

kompleks masih terbatas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih visual dan interaktif dapat sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu media visual yang interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media kartu kuartet. Kartu kuartet adalah permainan kartu yang dimainkan satu set kartu kuartet, dalam kartu tersebut terdapat gambar dan keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut (Setiyorini & Abdullah, 2013).

Media pembelajaran kartu kuartet memiliki potensi untuk memotivasi peserta didik untuk belajar, karena mengandung unsur permainan dan kompetisi yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran kartu kuartet juga dapat meningkatkan interaksi peserta didik, karena membutuhkan kerja sama dan komunikasi dalam memenangkan permainan. Dalam konteks pembelajaran IPS di SD kelas IV, kartu kuartet dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami

berbagai konsep geografi, sejarah, dan ekonomi dengan cara yang lebih visual dan interaktif salah satunya pada materi keragaman budaya di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS dan kondisi yang terjadi di sekolah. Alat pembelajaran kartu kuartet dapat menjadi media inovatif, efektif, dan menyenangkan untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di SD. Maka, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang pengembangan alat pembelajaran berbasis kartu kuartet pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD dengan materi keragaman budaya di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan produk atau inovasi dimana metode ini sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas

produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Adapun pengetahuan R&D menurut (Samsu, 2021) bahwa penelitian R&D merupakan proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk dalam pendidikan. Tujuan penelitian Research and Development (R&D) adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi dalam Pendidikan R&D memiliki tujuan untuk mengembangkan produk yang efektif, menarik, inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah (Wicaksono, 2022).

Metode yang digunakan adalah R&D Model 4D. Model 4D adalah salah satu metode Research & Development (R&D) yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, dkk pada tahun 1974. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia, serta menentukan tujuan pengembangan alat pembelajaran kartu kuartet. Pada tahap ini dapat dilakukan

observasi, wawancara, studi literatur, dan analisis kebutuhan.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan meliputi pemilihan materi, desain grafis, dan format kartu kuartet yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan kartu kuartet diantaranya validasi media, validasi materi, dan validasi pedagogik.

4. Disseminate (Penyebaran).

Pada tahap ini produk yang sudah dikembangkan akan disebarakan kepada guru kelas IV, kepala sekolah, dan seluruh pengajar melalui media sosial.

Model ini cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu pengembangan produk untuk memperoleh produk yang berkualitas, menarik, dan efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Desain Alat Pembelajaran Kartu Kuartet

Temuan penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS yang

dilaksanakan di kelas khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia belum optimal. Pembelajaran kurang optimal karena kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung. Pembelajaran yang dilaksanakan masih berfokus pada satu sumber saja yaitu buku paket sehingga pembelajaran cenderung monoton dan terlalu normatif. Dalam proses pembelajaran terdapat tujuh komponen penting yang perlu diperhatikan yaitu guru dan peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, metode, alat dan media, serta evaluasi dalam pembelajaran (Rohmah, 2017).

Tujuh komponen tersebut akan mempengaruhi satu sama lain, seperti karakteristik peserta didik akan mempengaruhi metode pembelajaran yang digunakan dan mempengaruhi pemilihan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka guru sebagai fasilitator yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan pembelajaran harus mempertimbangkan setiap komponen pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat mendukung

tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pencapaian tersebut, media pembelajaran menjadi komponen yang tidak dapat dipisahkan dari komponenn lainnya karena berfungsi sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi ajar agar mencapai tujuan pembelajaran. Bahkan dengan adanya media pembelajaran guru dapat menghadirkan dunia luar ke dalam kelas sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan menjadi pemantik adanya diskusi dan aktivitas peserta didik (Fadillah et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran dari fungsi komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas (Fernando et al., 2020). Media pembelajaran juga merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk meningkatkan interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Kartu kuartet dapat menjadi salah satu media pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia. Kartu kuartet adalah permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu biasanya berjumlah 24-32 kartu bergambar dan setiap kartu memiliki judul dan sub judul sesuai tema yang ditentukan (Zulfikar & Azizah, 2017). Kartu kuartet dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep dan fakta yang menarik, mudah diakses oleh peserta didik, dan juga menjadi salah satu media yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik SD yang masih dalam usia anak-anak karena dapat belajar sambil bermain (Maya Sulastri & Taufik Saleh, 2020). Keunggulan yang dimiliki kartu kuartet dapat menghadirkan berbagai macam budaya di Indonesia ke dalam kelas tanpa perlu melihat secara langsung ke berbagai daerah. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, kartu kuartet dapat menghadirkan materi keragaman budaya di Indonesia menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet untuk memfasilitasi guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan mengenal keragaman budaya di Indonesia.

Kartu kuartet yang dikembangkan akan berupa satu set yang terdiri dari kemasan kartu kuartet, kartu kuartet, dan panduan.

1) Kemasan Kartu Kuartet

Kemasan kartu kuartet menjadi bagian dari satu set kartu kuartet yang mendukung penggunaan media pembelajaran dari segi fungsi, keindahan, dan daya tarik peserta didik. Ukuran kemasan kartu dirancang dengan ukuran 8 x 12 x 5 cm. Bentuk kemasan yaitu kotak persegi panjang dengan desain disesuaikan berdasarkan tema kartu yaitu keragaman budaya Indonesia edisi provinsi Jawa Barat.

Kemasan ini terbuat dari kertas art paper ukuran A3 dengan ketebalan 310 *gsm* dan dilapisi dengan laminasi *glossy*.



Gambar 1 Desain Kemasan Kartu Kuartet

2) Kartu Kuartet

Kartu kuartet yang dirancang akan berbentuk portrait berukuran 8 x 12 berdasarkan teori yang dikemukakan (Mariani & Setiawati, 2022) bahwa kartu kuartet merupakan kartu permainan berukuran 5 x 9 cm sampai dengan 9 x 12 cm terdiri dari sejumlah set kartu kuartet dengan tema tertentu.

Kartu tersebut akan berisi 6 subtema dengan setiap subtema akan memiliki masing-masing 4 kartu dengan tema keragaman budaya di Jawa Barat yang terdiri dari rumah adat, makanan tradisional, pakaian adat, tari tradisional, lagu daerah, dan alat musik tradisional. Jumlah kartu disesuaikan berdasarkan (Karsono et al., 2014) yang menjelaskan bahwa kartu kuartet sebagaimana namanya yang berarti memiliki 4 kartu, maka permainan kartu ini

adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan, dimana satu set kartu yang digunakan dalam permainan terdiri dari 24 atau 32 lembar kartu. Di setiap lembar kartu terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan dibagian tengah atas yaitu Jawa Barat, lalu di bawah tulisan tema akan tertulis subtema seperti rumah adat, dibawah subtema lalu akan tertulis 4 anggota kelompok subtema dengan aturan susunan tulisan tertentu diberi warna lain sebagai nama dari gambar yang tertera. Lalu, di tengah kartu akan diisi oleg gambar serta dibawahnya dituliskan penjelasan singkat tentang gambar tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat (Prasetyaningtyas, 2020) bahwa kartu kuartet adalah media pembelajaran cetak berbasis visual yang dihasilkan melalui proses pencetakan yang menghasilkan teks, grafik, dan foto/gambar yang ditampilkan di dalam kartu disertai ringkasan teks materi yang akan disampaikan.



Gambar 2 Desain belakang Kartu



Gambar 3 Desain Depan Kartu

3) Panduan Kartu Kuartet

Panduan kartu kuartet dirancang untuk memberikan arahan yang jelas kepada guru dan peserta didik agar kartu kuartet dapat mudah digunakan secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Hasil Kelayakan Alat Pembelajaran Kartu Kuartet

Hasil kelayakan pengembangan alat pembelajaran kartu kuartet diperoleh melalui hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Validasi kartu kuartet ini dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya yaitu satu ahli media, satu ahli materi, dan dua ahli pedagogi. Berikut ini hasil validasi terhadap alat pembelajaran kartu kuartet:

Tabel 1 Hasil Validasi

No.	Validator	Rata-rata	Kriteria
1.	Ahli Media	71,42%	Layak
2.	Ahli Materi	73,33%	Layak
3.	Ahli Pedagogik	95,55%	Sangat Layak
Rata-rata (%)		80,1	Layak

Ahli media didapatkan hasil sebesar 71,42% dengan kriteria layak. Pada penilaian ahli media disampaikan saran terkait perbaikan media kartu kuartet dengan saran penyesuaian kembali tata letak agar lebih proposional, tidak menggunakan terlalu banyak jenis font. Ahli materi sebesar 73,33% dengan kriteria layak. Adapun saran yang diberikan untuk menambahkan wilayah. Ahli pedagogik sebesar 95,55% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil validasi diperoleh simpulan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia edisi Jawa Barat layak untuk diimplementasikan dengan mempertimbangkan beberapa saran dan masukan yang diberikan validator.

3. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Kartu Kuartet

Hasil respon peserta didik didapatkan dari

pengimplementasian kartu kuartet materi keragaman budaya Indonesia. Setelah dilakukan implementasi, peserta didik akan mengisi angket untuk mengetahui respon mereka setelah melaksanakan pembelajaran.

Adapun hasil respon peserta didik yang didapatkan dari 40 peserta didik adalah 89,73% dengan kriteria sangat praktis. Mendapatkan kriteria sangat praktis berarti kartu kuartet memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam penggunaannya, kartu kuartet juga dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, memiliki desain yang menarik serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ismail et al., 2020) bahwa penggunaan media kartu kuartet memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena kartu kuartet dilengkapi gambar yang berkaitan langsung dengan materi. Media kartu kuartet juga tidak hanya memberikan kesenangan sebagai permainan tetapi juga pada

perannya dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menyimak peserta didik melalui komunikasi yang terjalin dalam permainan (Ayatillah et al., 2024).

E. Kesimpulan

Alat pembelajaran berbasis kartu kuartet pada materi keragaman budaya Indonesia edisi Jawa Barat ini terdiri dari tiga komponen utama: kemasan kartu, panduan penggunaan, dan 24 kartu yang mencakup enam aspek budaya Jawa Barat (rumah adat, pakaian adat, tari, makanan, lagu daerah, dan alat musik tradisional). Produk divalidasi oleh ahli media, materi, dan pedagogik, serta dinyatakan layak digunakan di SD dengan beberapa perbaikan. Media ini mendapat respon positif dari siswa kelas IV karena desainnya menarik, permainannya interaktif, dan kemampuannya mempermudah pemahaman konsep budaya, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kerja sama dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ayatillah, A. M., Budiyanto, M., & Qosyim, A. (2024). EFEKTIVITAS

PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 738–744.
<https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1263>

Azizah, A. A. M. (2021). ANALISIS PEMBELAJARAN IPS DI SD/MI DALAM KURIKULUM 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1.
<https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>

Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS TAI PADA MUATAN IPS.

Fadillah, A., Nurzakiah, K., Kanya, N., Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.

Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, A. (2021). Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD. In *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Vol. 04, Issue 2)*.

Ismail, I., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi (Vol. 2, Issue 2). Online.

- Karo-Karo, I., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. HIDUP KELAS VII SMP N 1 SEMIN. In JURNAL IDEGURU (Vol. 5, Issue 1).
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). PENGGUNAAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAN SENI TRADISI NUSANTARA PADA SISWA SEKOLAH DASAR (Vol. 1). <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/~43~>
- Kaulan, M., & Ramadhani, K. D. (2018). PERMASALAHAN PEMBELAJARAN IPS DAN STRATEGI JITU PEMECAHANNYA. Samsu. (2021). Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development (Rusmini, Ed.). Penerbit Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Mariani, M. Y. S., & Setiawati, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 90–97. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.348>
- Maya Sulastri, H., & Taufik Saleh, Y. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 4, Issue 3).
- Prasetyaningtyas, S. (2020). PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU KWARTET UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian dan Pengembangan. Penerbit Alfabeta.
- Susilowati, A., & Utama. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun,

Kutai Kartanegara oleh Arum Susilowati. 9(1), 31–43.
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.129705>

Wicaksono, A. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan - Google Books. Penerbit Garudhawaca.
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan/23SrEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=METODE+R%26D&pg=PA264&printsec=frontcover

Yulia Siska. (2016). Konsep Dasar IPS untuk SD/MI. Penerbit Garudhawaca.

Zulfikar, & Azizah, L. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar 156 |Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume (Vol. 1, Issue 2).