

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET BERBASIS PERMAINAN PADA MUATAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA KELAS IV DI SDN SUMBEREJO 01

Puput Rika Amelia¹, Mujiono², Denna Delawanti³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

puputrikaamelia@gmail.com

Abstrak

Siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran jika proses pembelajaran itu menyenangkan, inovatif, komunikatif, dan juga menggunakan alat bantu yang menunjang seperti media pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan permainan kartu kuartet ini sebagai bahan ajar yang efektif lantaran melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini memotivasi mereka guna belajar secara efektif, aktif, dan bekerja sama dengan rekan kelompoknya. Tujuan studi berikut ialah guna menentukan kelayakan dan kepraktisan kartu kuartet berbasis permainan. Model studi berikut memakai model pengembangan ADDIE. Siswa kelas IV SDN Sumberejo 01 adalah subyek dalam penelitian ini. Instrumen yang dipakai lembar validasi pakar materi, pakar media, ahli bahasa, kuisioner tanggapan siswa dan guru. Bersumber hasil tersebut maka kartu kuartet berbasis permainan bisa dipakai pada pembelajaran lantaran sudah mencukupi persyaratan sangat praktis dan layak.

Abstract

If learning is enjoyable, students will be more inclined to engage in learning activities, innovative, communicative, and also uses supporting tools such as learning media. The quartet card game is a great way to learn because it actively engages students in the learning process, which in turn encourages active learning, effectively, and collaboratively with their group friends. The goal of this study is to assess the viability and practicality of quartet cards made using games. The ADDIE development model serves as the basis for the research model. The participants in this study were fourth-grade students at SDN Sumberejo 01. Media specialist validation forms, language specialist validation forms, content specialist validation forms, and student and teacher response questionnaires were the tools utilized. The game-based quartet card may be used for learning because it has fulfilled the requirements of being both highly practical and highly appropriate, according to these findings.

Sejarah Artikel

Submitted: 10 Desember 2025

Accepted: 16 Desember 2025

Published: 17 Desember 2025

Kata Kunci

Pengembangan, Kartu Kuartet, Permainan

History Article

Submitted: 10 Desember 2025

Accepted: 16 Desember 2025

Published: 17 Desember 2025

Key Words: Development, Quartet Cards, Games

Pendahuluan

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bisa mengintegrasikan nilai-nilai yang terkandung pada pendidikan karakter. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS, yakni agar pelajar bisa memiliki rasa tanggung jawab pada khalayak umum, negara, dan bangsa. Selain itu, dalam pembelajaran IPS, ada elemen-elemen nilai yang perlu ditanamkan kepada pelajar (Afandi, 2011). Penerapan tahapan belajar mengajar IPS di kelas juga sering mengalami permasalahan yang berdampak pada tahapan belajar mengajar.

Pembelajaran yang tidak disiapkan sebaik mungkin tidak akan berhasil. Di sekolah dasar, metode ajar yang dipakai harus sesuai dan mempunyai karakteristik yang diperlukan untuk pelajar. Anak-anak di usia SD biasanya lebih senang bermain dan menghabiskan waktunya dengan bermain.

Agar bisa membuat media yang efektif untuk tahapan belajar, guru perlu mengerti materi yang akan diberikan. Selain itu, biasanya juga harus mengenali jenis media yang tepat guna menunjang menyampaikan materinya. Selain itu, para pengajar juga harus bijak dalam memilih berbagai jenis instrumen bantu yang diperlukan saat mengajar. Ini penting lantaran pada tahap belajar mengajar, media bukan cuma berbentuk barang fisik, tetapi juga ada media yang tidak berbentuk fisik yang bisa dimanfaatkan. Terdapat berbagai jenis media non-material yang biasanya dipakai pada pendidikan secara umum. Media tersebut meliputi larangan, rekomendasi, konsekuensi, saran, arahan, pengingat, pujian, penghargaan, dan lainnya (Supriyono, 2018).

Aspek bahan ajar berperan penting bagi guru dalam menjelaskan atau menunjukkan materi pelajaran kepada pelajar. Pelajar akan lebih gampang memahami, mengenali, serta menguasai materi bila dirinya terlibat dalam aspek visual serta aspek pendengaran saat belajar (Ismail et al., 2020). Berbagai pandangan para pakar di atas mengindikasikan bahwasanya alat belajar memiliki peranan krusial pada keberhasilan pendidikan. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan alat belajar yang menunjang guru dalam menyampaikan informasi kepada pelajar serta memberi dorongan guna mengoptimalkan partisipasi pelajar pada proses belajar.

Berbagai masalah masih dirasakan oleh setiap guru di Sekolah Dasar. Permasalahan yang peneliti temui pada saat melaksanakan observasi di SD Negeri Sumberejo 01 Kabupaten Malang pada kelas IV yakni siswa bermain sendiri selama pelajaran dikelas karena gaya pembelajaran guru yang menggunakan metode ceramah. Mereka akan merasa jemu jika terus melakukan aktifitas yang sama. Sehingga, harus mengembangkan suatu bahan ajar yang mempunyai ide menarik. Dengan menggunakan kartu kuartet pembelajaran, siswa dapat mengkonkritkan materi yang abstrak.

Media kartu kuartet ialah satu diantara wujud pengembangan media cetak yang berfokus pada visual. Jenis permainan berikut tergolong pada media cetak visual lantaran tahap pencetakannya menghasilkan grafik, teks, serta gambar atau foto yang terdapat dalam kartu, bersama dengan rangkuman materi yang akan diberikan (EKA PRASETYA, 2016). Bersumber studi terdahulu oleh (Widagdo, 2020) bahwasanya kartu kuartet sebagai media sudah mencukupi syarat untuk dipakai pada pembelajaran di kelas. Di samping itu, pemakaian kartu kuartet terbukti efektif dalam mengoptimalkan kreativitas berpikir dan kemampuan belajar pelajar.

Metode

Pendekatan penelitian yang dipakai pada studi berikut ialah metode studi pengembangan (*Research & Development*). Bersumber (Tegeh dkk, 2013) *R&D (Research and Development)* atau “pengembangan” yakni metode atau strategi riset yang sangat efektif guna mengoptimalkan praktik belajar. Dalam riset berikut, model yang diterapkan ialah pengembangan ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluate*).

Tujuan studi berikut ialah guna mengembangkan Kartu kuartet Berbasis Permainan Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Pada Pelajar Kelas IV SD. Kartu kuartet yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang menampilkan atau menunjukkan gambar asli dari contoh keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia sehingga siswa tidak hanya berangan – angan bagaimana bentuk dari keragaman suku bangsa yang terdapat di Indonesia. Pelajar juga harapannya akan gampang mengingat dan memahami materi yang sudah dipelajari dan memungkinkannya mewujudkan dan menguasai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Desain Awal Produk

Pengembangan Kartu Kuartet Berbasis Permainan menggunakan model penelitian pengembangan model ADDIE berikut didesain secara terprogram sebagai upaya menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan materi yang sudah disesuaikan pada karakteristik dan kebutuhan siswa. Menurut (Subana dkk., 2013). Bersumber (Subana dkk., 2013) model ADDIE meliputi 5 langkah yakni: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (Analisis)

Analisis kebutuhan awal yang dilakukan peneliti dilingkungan desa tempat penelitian. Peneliti mengamati dan mengidentifikasi kegiatan siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) setelah pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19. Hasil analisa kebutuhan awal yang didapatkan peneliti menunjukkan bahwa siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) setelah selesai pembelajaran daring belum menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Analisa kebutuhan tambahan dilakukan oleh peneliti di SDN Sumberejo 01. Kegiatan dalam menganalisa kebutuhan tambahan dilakukan dua macam yaitu, Observasi dilakukan oleh peneliti pada siswa sd kelas IV dalam proses pembelajaran daring. Kegiatan selanjutnya yaitu wawancara yang peneliti lakukan pada guru wali kelas IV tentang proses kegiatan belajar yang diterapkan, siswa selama proses kegiatan belajar dan kegiatan setelah proses pembelajaran selesai. Bersumber hasil interview yang dijalankan oleh pengajar wali kelas IV pada hari Sabtu, 22 Desember 2022 yang bertempat di SDN Sumberejo 01 peneliti menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan guru kurang inovatif, dan hasil dari jawaban wawancara bersama siswa, peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran yang konvensional dan minimnya pemakaian bahan ajar menjadikan pelajar bosan dan dampaknya pelajar kurang paham akan materi yang diberikan guru.

2. Design (Desain atau Perancangan)

Tahapan berikut peneliti memiliki dua macam kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu, pertama melakukan pengumpulan referensi. Referensi gambar yang digunakan pada isi kartu kuartet bersumber dari internet dengan kualitas yang bagus. Kedua, yaitu perancangan kartu kuartet. Pembuatan kartu kuartet dikemas dengan bahasa yang bersahabat dengan siswa Sekolah Dasar (SD) dan disesain dengan layout yang menarik.

Adapun perancangan kartu kuartet sebagai berikut : Kartu kuartet desainnya memperlihatkan keberagaman suku bangsa di Indonesia yang memiliki bentuk balok berdimensi 18 x 7 x 3 cm dan kebanyakan berwarna coklat dan kuning. Di bagian depan desain, ada tulisan "Kartu kuartet" sebagai nama media yang ditulis dengan menggunakan font *Rockwell Extra Bold*. Selain itu terdapat gambar burung garuda yang merupakan lambing negara Indonesia. Kartu kuartet yang menggambarkan keberagaman budaya di Indonesia berukuran 12 x 8 cm. Di bagian depan kartu, terdapat judul yang menyebutkan keberagaman budaya di Indonesia serta nama provinsi. Bagian dalamnya menampilkan gambar yang merepresentasikan budaya tiap-tiap provinsi. Setiap kartunya

menggambarkan elemen budaya, sebagaimana pakaian tradisional, rumah adat, dan tarian khas. Teks yang dicetak tebal berisi informasi tentang gambar, dan setiap provinsi mempunyai warna serta latar kartu yang unik. Di sisi belakang kartu, ada ilustrasi keragaman yang ada di Indonesia berserta nama kartunya. Instruksi pemakaian tujuannya supaya pelajar memahami cara memakai media permainan kartu kuartet keragaman suku yang ada di Indonesia dengan ukuran 14 x 2 cm.

3. Pengembangan (Development)

Dalam langkah berikut, penulis mengimplementasikan rancangan yang sudah disusun sebelumnya, sesuai fase desain serta hasil dari pengujian validasi kelayakan oleh dosen pakar materi, media, dan bahasa.

Tingkat kelayakan ahli media pada pengembangan media kartu kuartet berbasis permainan materi keragaman suku bangsa di Indonesia dicermati melalui tiga faktor yakni desain, isi, dan pembelajaran yang mendapat rerata taraf kelayakan 95 % dan tergolong berkategori sangat layak dengan catatan revisi. Semua elemen dari kartu permainan kuartet bisa diterapkan di lapangan setelah diubah berdasarkan rekomendasi dari validator pakar media.

Taraf kelayakan konten materi pada pengembangan kartu kuartet yang berlandaskan permainan materi keanekaragaman etnis di Indonesia ditinjau dari tiga sudut pandang, yakni desain, isi, dan pembelajaran, mendapat rerata kelayakan senilai 92,5 % dan berkategori sangat memenuhi syarat tanpa perlu adanya revisi. Semua sudut pandang kartu kuartet berbasis permainan bisa diterapkan di lapangan berdasarkan rekomendasi yang sudah diajukan oleh validator pakar materi.

Tingkat kelayakan ahli media pada pengembangan kartu kuartet berbasis permainan materi keragaman suku bangsa di Indonesia dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek isi, aspek desain, dan aspek pembelajaran memperoleh rata-rata tingkat kelayakan 75,8 % dengan kategori layak dengan revisi. Seluruh aspek kartu kuartet berbasis permainan dapat digunakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan validator ahli Bahasa.

4. Implementasi (Implementation)

Implementasi dilakukan dengan analisis uji kepraktisan guru dan kelompok kecil yang berjumlah 8 siswa kelas IV SDN Sumberejo 01 sebagai subyek penelitian. Guru ahli dan kelompok kecil diminta melakukan uji percobaan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbasis permainan produk yang sudah dikembangkan peneliti. Peneliti memberikan bahan ajar kartu kuartet berbasis permainan kepada guru dan siswa. Sebelum melakukan uji coba produk penulis menerangkan kepada pelajar lebih dulu langkah-langkah penggunaan produk yang digunakan, dan angket respon uji kepraktisan. Siswa melakukan uji coba produk secara mandiri setelah peneliti memberikan penjelasan. Angket yang diberikan kepada guru dan pelajar diminta untuk diisikan setelah selesai melakukan percobaan produk berdasarkan petunjuk pengisian yang telah dicantumkan pada angket respon uji kepraktisan.

Taraf kepraktisan tanggapan pengajar pada pengembangan kartu kuartet berbasis permainan materi keragaman suku bangsa di Indonesia dicermati melalui delapan aspek yang mendapat rerata taraf kepraktisan 90% dan berkategori sangat praktis dipakai di lapangan.

Taraf kepraktisan tanggapan pelajar yang berjumlah 8 pelajar pada pengembangan kartu kuartet berbasis permainan materi keragaman suku bangsa di Indonesia dicermati melalui sepuluh aspek dan mendapat rerata taraf kepraktisan 91% dengan berkategori sangat menarik dipakai di lapangan.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis Permainan pada Muatan IPS Materi Keragaman Suku bangsa di Indonesia.

Bersumber studi yang sudah dijalankan, peneliti menghasilkan produk berbentuk bahan ajar kartu kuartet berbasis permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada pelajaran IPS SD, khususnya materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Materi keragaman suku bangsa di Indonesia yang termuat dalam kartu kuartet berbasis permainan dari tiga sub pembahasan yaitu nama provinsi, pakaian adat, gambar rumah adat, dan tarian adat, nama suku yang ada diprovinsi tersebut. Peneliti menggunakan mata pelajaran IPS SD materi keragaman suku bangsa di Indonesia karena pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan, berkaitan tentang mencari tahu tentang macam – macam provinsi di Indonesia, rumah adat, pakaian adat, serta tarian adat yang ada diprovinsi tersebut, sehingga pembelajaran bukan hanya tentang materi saja tetapi siswa bisa langsung melihat gambar pakaian adat, rumah adat dan tarian adat.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis Permainan pada Muatan IPS Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia.

Kelayakan untuk mengembangkan media kartu kuartet yang berfokus pada materi keragaman suku di Indonesia untuk SDN Sumberejo 01 bisa dipahami melalui hasil evaluasi yang dijalankan oleh para dosen pakar materi, media, dan bahasa. Proses evaluasi berikut dilaksanakan guna menilai kesesuaian dari rancangan produk yang dikembangkan yakni media kartu kuartet berbasis permainan materi keragaman suku bangsa di Indonesia SDN Sumberejo 01. Hasil validasi yang diberikan oleh dosen pakar media memperlihatkan rerata persentase senilai 95%, yang berarti “Sangat Layak”. Sementara itu, tingkat kelayakan yang dinilai oleh ahli materi mencapai rata-rata persentase 92,5%, yang juga berarti “Sangat Layak”. Di sisi lain, persentase taraf kelayakan produk menurut pakar bahasa ialah rata-ratanya 75,8%, yang bermakna “Sangat Layak”.

Hasil kelayakan produk yang didapat penulis mempunyai hasil serupa dengan studi yang dijalankan oleh (Ariyanti & Ary, 2020) dengan perolehan rerata persentase hasil uji kelayakan media 96,88% yang berpredikat “Sangat Layak”. Sehingga produk kartu kuartet berbasis permainan yang dikembangkan oleh peneliti Sangat Layak dipakai guru dan siswa.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis Permainan pada Muatan IPS Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Pendidikan IPS adalah program pendidikan sosial yang termasuk dalam kurikulum sekolah di indonesia dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Masalah sering muncul dalam kegiatan belajar IPS di kelas, yang mengganggu jalannya tahapan belajar. Sebuah pembelajaran yang tidak disusun dengan terencana tidak akan menghasilkan hasil yang maksimal. Proses pendidikan anak di tingkat sekolah dasar perlu didasarkan pada cara belajar yang cocok dengan sifat dan kebutuhan anak-anak dalam rentang usia tersebut. Di samping itu, kegiatan pengajaran juga memerlukan alat bantu pembelajaran. Alat ini bisa memberikan dampak psikologis yang

positif kepada pelajar, mengoptimalkan keinginan dan minat baru, serta mendorong semangat dalam belajar.

Media kartu kuartet berikut ialah sebuah media yang hampir serupa dengan permainan kartu kuartet biasa, tetapi dalam kartu kuartet berikut terdapat materi mengenai keragaman suku bangsa di Indonesia disertai gambar yang lebih nyata dan warnanya menarik. Media ini berupa kartu kuartet yang meliputi kartu permainan yang menampilkan topik serta subtopik mengenai keragaman etnis di Indonesia dan juga gambar yang ada pada kartu. Gambar-gambarnya lebih difokuskan pada warna jelas dan cerah berdasarkan kepribadian anak agar bisa menarik minat pelajar. Kartu kuartet ini dicetak memakai kertas Art Paper berukuran 12 x 8 cm.

Bersumber teori tersebut, studi berikut memperoleh hasil uji keefektifan media kartu kuartet yang didasarkan pada permainan dengan materi tentang keragaman suku bangsa di Indonesia, melalui kuisioner yang diberikan kepada pengajar wali kelas IV dan sekelompok kecil yang meliputi 8 pelajar, yang menjadi pelajar kelas IV di SDN Sumberejo 01. Pengisian kuisioner dijalankan oleh pengajar dan murid menurut hasil perbaikan produk sesudah menerima penilaian kelayakan dari dosen pakar. Pengisian kuisioner dijalankan oleh murid sesuai hasil perbaikan produk sesudah menerima penilaian kelayakan dari dosen pakar. Hasil yang didapat dari uji kepraktisan menurut kuisioner murid memperlihatkan rerata persentase senilai 91% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Hasil pengujian kepraktisan penulis memperlihatkan persamaan dengan studi yang dijalankan (EKA PRASETYA, 2016) yang mendapatkan presentase rerata 92,67% yang tergolong berkategori “Sangat Praktis”. Produk kartu kuartet yang dirancang oleh penulis sangat berguna untuk para pelajar dan guru di tingkat SD (Sekolah Dasar). Dengan adanya alat belajar yang ada, guru bisa menyampaikan pelajaran dengan lebih gampang dan membuat pelajar lebih cepat memahami materi yang diberikan.

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Proses pengembangan produk Kartu kuartet berbasis permainan pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia kelas IV berdasarkan pengembangan penelitian ADDIE. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kebutuhan awal dan tambahan yang dilakukan dilingkungan tempat penelitian dan di SDN Sumberejo 01. Tahap kedua adalah pembuatan desain pengembangan produk yang akan dibuat peneliti, Kegiatan ini dilakukan dengan mencakup pemilihan beberapa konten yang ditampilkan pada media serta beberapa materi. Selanjutnya, menentukan beberapa komponen serta penyusunan materi. Peneliti akan menambahkan gambar dan warna yang menarik sesuai dengan kebutuhan yang diperolah dari internet. Tahap Ketiga, peneliti melakukan Development (Pengembangan) produk sesuai dengan desain yang telah direncanakan, kemudian mendapatkan hasil validasi uji kelayakan dari dosen ahli. Validasi dilakukan kepada tiga dosen ahli, yaitu dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan mengisi angket penilaian. Selain itu dosen ahli juga memberikan saran dan kritik yang membangun untuk pengembangan produk. Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan revisi yang didapatkan dari saran dan kritik dosen ahli terhadap produk. kemudian peneliti melakukan uji kelayakan produk pada 10 siswa kelas IV SDN Sumberejo 01. Uji kepraktisannya dilakukan dengan menyebarkan angket untuk diisi oleh subyek peneliti sesuai dengan produk yang dikembangkan peneliti. Selanjutnya tahap terakhir adalah uji kepraktisan produk yang dilakukan di 20 siswa kelas IV SDN

Sumberejo 01 dan dengan membagikan soal untuk mengetahui nilai ketuntasan yang dijadikan data uji keefektifan produk.

Kartu kuartet yang didasarkan pada permainan telah dikatakan layak dengan memakai kuesioner validasi yang dijalankan oleh para validator pakar media mendapatkan rerata 95% dan berkriteria sangat layak, dari validator pakar materi mendapatkan rata-rata 92,5% dan berkriteria sangat baik dan dari validator pakar bahasa mendapatkan rata-rata 75,8% dan berkriteria layak.

Kartu kuartet yang berbasis permainan di SDN Sumberejo 01 dikatakan praktis berdasarkan angket yang diisi oleh pengajar yang mendapatkan 90% dan berkategori sangat praktis. Kartu kuartet yang berbasis permainan di SDN Sumberejo 01 juga dikatakan praktis berdasarkan kuisioner yang diisi oleh 10 pelajar yang mendapatkan 91% sehingga berkategori sangat praktis.

B. Saran

Bersumber hasil studi, harapannya bisa memberi manfaat yang baik guna mengoptimalkan mutu pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar (SD). Sehingga peneliti menyampaikan manfaat peneliti kepada:

1. Kepala Sekolah

Studi berikut harapannya bisa dijadikan pedoman untuk kepala sekolah dalam mengoptimalkan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah. Kepala sekolah bisa mengembangkan dan mengoptimalkan mutu SDM guru guna membentuk pembelajaran yang lebih inovatif lewat bantuan bahan ajar.

2. Guru

Harapannya guru bisa menciptakan aktivitas belajar mengajar yang lebih menarik motivasi pelajar dalam belajar melalui cara diantaranya: Menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif supaya pelajar tidak bosan. Bisa mengembangkan bahan ajar yang semakin kreatif. Dikarenakan bahan ajar berikut hanya sebagai alternatif dan bukan bahan ajar tunggal yang dipakai.

3. Peneliti Lain

Bisa memperbanyak wawasan dan pengalaman baru pada penerapan variasi pembelajaran IPS, bisa dipakai menjadi sumber rujukan guna studi berkelanjutan.

Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Airtanah, A. (2014). Bab ii kajian teori. *Bab II Kajian Teori*, 1, 9–34.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189.
- EKA PRASETYA, Y. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *MATHEdunesa*, 5(1), 95–101.
- Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189.
- NN. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Audio* (Vol. 2001, pp. 7–35).

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.

Subana, N., Tastra, & Mahadewi, P. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Semester I Di Smp Tp 45 Sukasada*.

Ariyanti, S. E., & Ary, D. (2020). *LEARNING*. 9(2), 72–77.

EKA PRASETYA, Y. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *MATHEdunesa*, 5(1), 95–101