

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA PADA TEMA BERBEDA ITU INDAH DI SEKOLAH  
DASAR ISLAM NUSANTARA PEKALONGAN**





**PASCASARJANA PROGRAM STUDI  
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2026**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rizki Diana  
NIM : 50324003  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA TEMA BERBEDA ITU

INDAH DI SEKOLAH DASAR ISLAM NUSANTARA PEKALONGAN

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program magister.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	<b>Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag</b>		27 / 2026 / 2
Pembimbing 2	<b>Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd</b>		27 / 2026 / 2

Pekalongan,  
Mengetahui:  
a.n. Direktur  
Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.  
NIP. 19770926 201101 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
PASCASARJANA

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575  
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

### PENGESAHAN

Tesis dengan Judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA TEMA BERBEDA ITU INDAH DI SEKOLAH DASAR ISLAM NUSANTARA PEKALONGAN” yang disusun oleh:

Nama : Rizki Diana

NIM : 50324003

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Rabu tanggal 11 Maret 2026.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. Muhlisin, M.Ag.		31/3/26
Sekretaris Sidang	Dr. M. Fauyan, M.Pd.		31/3/26
Penguji Utama	Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.		31/3/26
Penguji Anggota	Dr. Dewi Puspitasari, M.Pd.		31/3/26



Ade Dedi Rohayana, M.Ag.  
NIP. 197101151998031005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 27 Februari 2026

Yang menyatakan



**RIZKI DIANA**  
NIM 50324003

## **MOTO**

“Verily, with hardship comes ease.” (Al-Insyirah (94): Ayat 6)



## PERSEMBAHAN

Tesis ini ananda persembahkan teruntuk:

1. Untuk kedua orang tua Bapak H. Zaenudin dan Almarhumah Ibu Hj. Eliyanah yang selalu membimbing, memberiku kasih sayang, dukungan, baik materi maupun non materi, serta do'a tulus yang tiada henti dan takkan pernah padam sepanjang masa serta telah mengantarkan pada kondisi saat ini, semua itu akan terukir indah dalam relung hati ananda yang paling dalam.
2. Ketiga kakakku Septi Margiasih, Muhammad Farid, Nurul Subchan yang selalu memotivasi diri ini agar menjadi contoh dan teladan yang baik bagi keponakan.
3. Dosen pembimbing tesis Bapak Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag., serta Bapak Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd. yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan yang berharga bagi penulis.
4. Keluarga besar Pengelola Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikanku banyak pengalaman dan menunjukkan arti hidup yang sebenarnya.
5. Sahabatku Kotomono dan PGMI A yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan dalam segala hal.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu kepada saya.
7. Almamaterku Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah menaungiku dalam mengarungi samudra ilmu yang maha luas.
8. SD Islam Nusantara Pekalongan yang sudah bersedia menjadi tempat penelitian dalam tesis ini.

## ABSTRAK

Rizki Diana, NIM 50324003. 2026. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA TEMA BERBEDA ITU INDAH DI SEKOLAH DASAR ISLAM NUSANTARA PEKALONGAN. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag., (2) Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan Media, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Berbeda Itu Indah, Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema “Berbeda Itu Indah” di kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan. Permasalahan yang ditemukan meliputi penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, metode pembelajaran yang masih konvensional, serta kurangnya inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Kondisi tersebut berdampak pada belum maksimalnya pencapaian hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi angket kebutuhan guru dan siswa, lembar validasi ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), serta tes hasil belajar melalui pretest dan posttest. Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta uji Independent Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media kartu kuartet berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran kartu kuartet dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila tema “Berbeda Itu Indah” pada siswa kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadiran Allah swt. yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga senantiasa dan selalu terlimpah dan tumpah kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Tema Berbeda Itu Indah di Sekolah Dasar Islam Nusantara Pekalongan” sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Rektor Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan sekaligus Dosen Pembimbing Tesis yang selalu mengarahkan dalam penelitian tesis ini serta dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan tesis ini selesai.
2. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M, Ag. selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam penelitian ini.

3. Bapak Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd. selaku pembimbing dalam penelitian tesis ini serta dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan tesis ini selesai.
4. Bapak Fatkhul Mujib, S.Pd selaku kepala SD Islam Nusantara dan bapak serta ibu guru SD Islam Nusantara atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen dan Staf Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Orang tua, saudara, dan keluarga yang selalu mendoakan, dan atas segala kasih sayangnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan tesis ini.

Peneliti menyadari aka segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Pekalongan, April 2026

Penulis,



**Rizki Diana**  
**NIM. 50324003**

## DAFTAR ISI

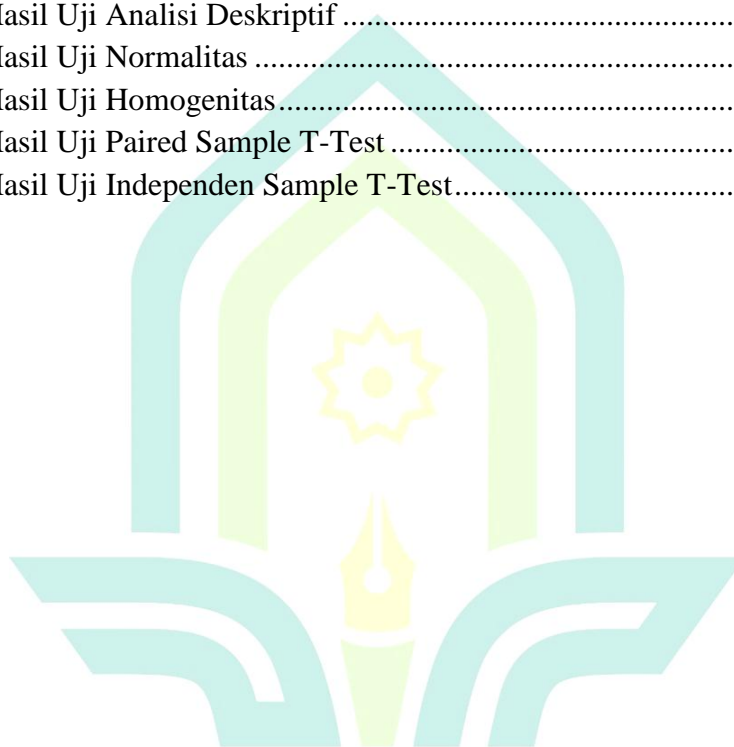
	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembahasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Deskripsi Teori .....	13
2.1.1 Media Pembelajaran .....	13
2.1.2 Media Pembelajaran Kartu Kuartet .....	14
2.1.3 Pendidikan Pancasila .....	15
2.1.4 Teori Perkembangan Anak .....	16
2.1.5 Karakteristik Siswa .....	19
2.1.6 Hasil Belajar .....	20
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	21
2.3 Kerangka Berfikir .....	25
2.4 Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	27
3.2 Prosedur Pengembangan .....	27
3.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	33
3.4 Teknik Analisis Data .....	36

<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Hasil Penelitian .....	44
4.1.1	Gambaran Umum SD Islam Nusantara .....	44
4.1.2	Gambaran Responden .....	47
4.1.3	Gambaran Umum Pembelajaran Pendidikan Pancasila Tema Berbeda Itu Indah .....	49
4.2	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila ...	53
4.2.1	<i>Analysis</i> .....	54
4.2.2	<i>Design</i> .....	61
4.2.3	<i>Development</i> .....	70
4.2.4	<i>Implementation</i> .....	76
4.2.5	<i>Evaluation</i> .....	79
4.3	Pembahasan Produk Akhir .....	86
4.3.1	Definisi Produk Akhir .....	86
4.3.2	Keefektifan Produk Akhir .....	88
4.3.3	Manfaat Akhir Produk .....	89
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP</b>	
5.1	Simpulan .....	93
5.2	Keterbatasan Produk .....	94
5.3	Implikasi .....	94
5.4	Saran .....	95
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	97
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	101



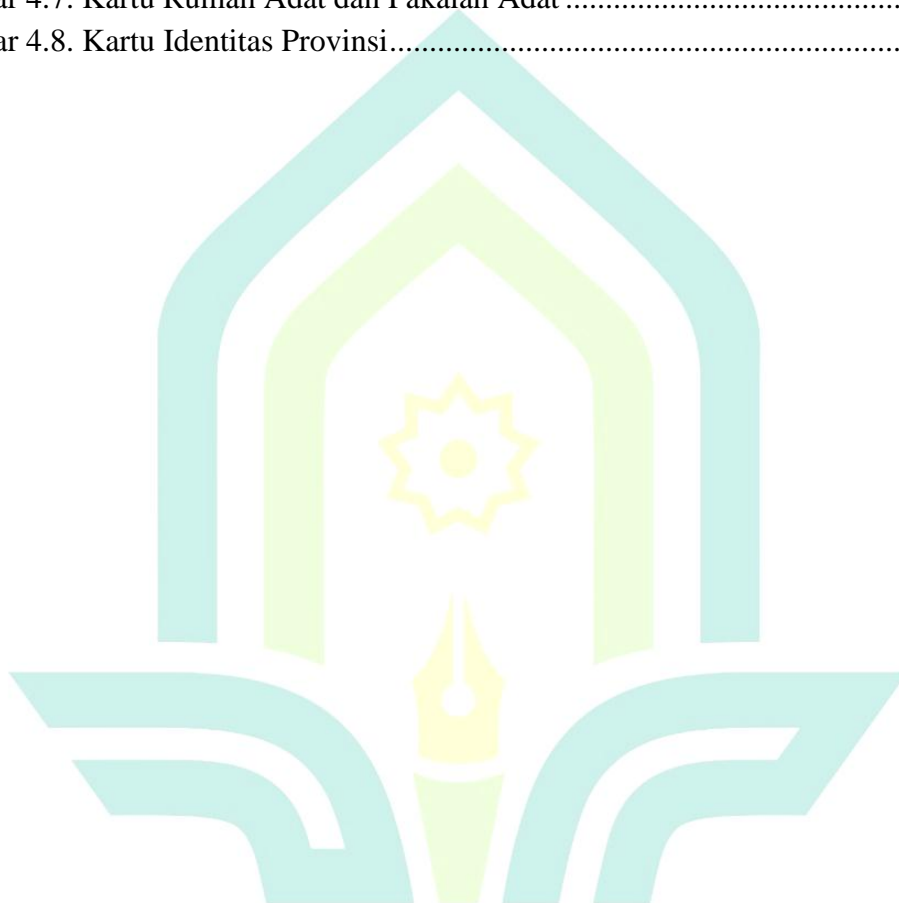
## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar 34 Rumah dan Pakaian Adat.....	10
Tabel 3.2 Timelien Penelitian .....	33
Tabel 4.3 Daftar Nama Responden .....	47
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	71
Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa .....	72
Tabel 4.7 Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran.....	74
Tabel 4.8 Validasi Instrumen .....	80
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas.....	80
Tabel 4.10 Hasil Uji Analisi Deskriptif .....	81
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas .....	82
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas.....	83
Tabel 4.13 Hasil Uji Paired Sample T-Test .....	84
Tabel 4.14 Hasil Uji Independen Sample T-Test.....	85



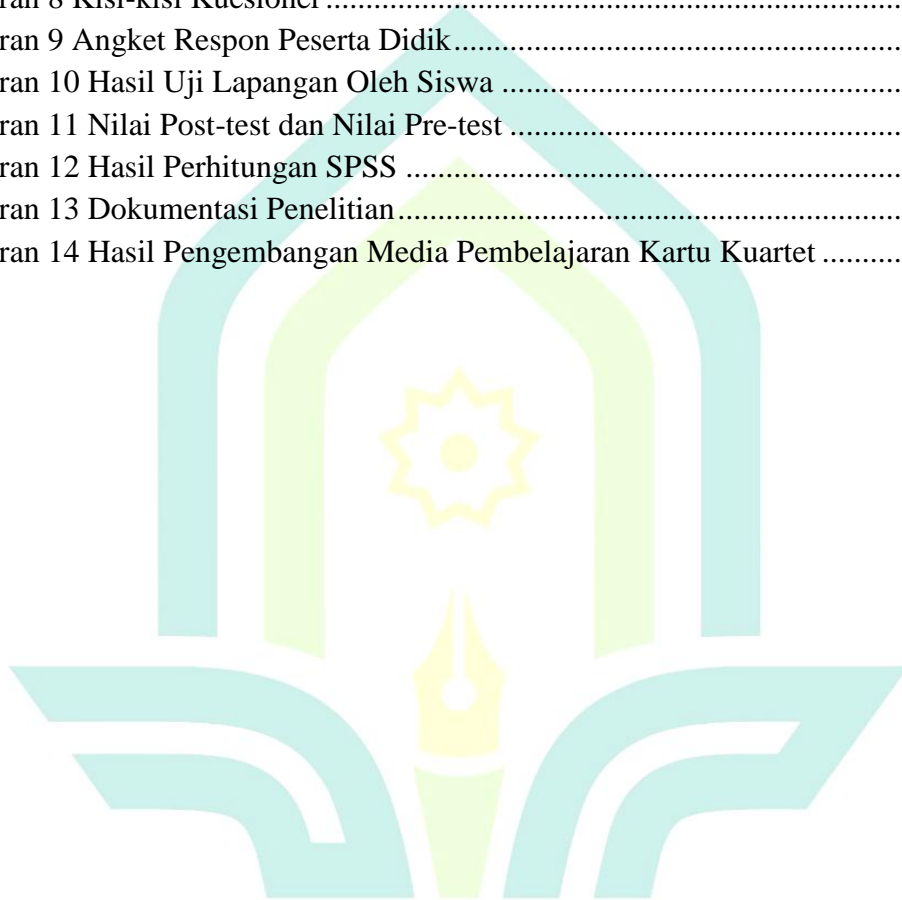
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3.2 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4.3 Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	52
Gambar 4.4. Grafik Kebutuhan Siswa .....	60
Gambar 4.5. Kartu Petunjuk Bermain.....	64
Gambar 4.6. Kartu Cara Bermain .....	65
Gambar 4.7. Kartu Rumah Adat dan Pakaian Adat .....	66
Gambar 4.8. Kartu Identitas Provinsi.....	67



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Angket Kebutuhan Guru .....	101
Lampiran 2 Data Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa.....	102
Lampiran 3 Wawancara dengan Guru.....	103
Lampiran 4 Wawancara dengan Siswa .....	105
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi .....	106
Lampiran 6 Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 7 Validasi Ahli Bahasa .....	112
Lampiran 8 Kisi-kisi Kuesioner .....	115
Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik.....	116
Lampiran 10 Hasil Uji Lapangan Oleh Siswa .....	117
Lampiran 11 Nilai Post-test dan Nilai Pre-test .....	119
Lampiran 12 Hasil Perhitungan SPSS .....	120
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	127
Lampiran 14 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet .....	129



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Pancasila merupakan komponen fundamental dalam sistem pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, tetapi juga bertujuan membentuk karakter peserta didik agar mampu menginternalisasi dan mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Anatasya & Dewi, 2021). Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkuat persatuan di tengah keberagaman masyarakat Indonesia (Kemendikbudristek, 2022). Pada kelas III SD, tema Berbeda Itu Indah menjadi materi penting karena berfungsi sebagai fondasi awal dalam membangun kesadaran siswa terhadap keberagaman suku, agama, ras, dan budaya.

Namun, kondisi harapan tersebut belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Januari 2025 di SD Islam Nusantara Pekalongan, ditemukan bahwa nilai rata-rata sumatif harian siswa kelas III pada tema Berbeda Itu Indah hanya mencapai 65, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas, Ibu Zahrotul Masruroh, menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti persatuan dalam keberagaman dan sikap toleransi (Masruroh,

2025). Fakta ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan sekitar 75% siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, ditandai dengan rendahnya partisipasi dalam diskusi dan kurangnya antusiasme mengikuti kegiatan belajar.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas pembelajaran. Secara teoretis, siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif (Hobri, 2016; Piaget dalam Slavin, 2016). Namun, pada praktiknya, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media yang menarik. Hal ini menyebabkan materi yang bersifat abstrak menjadi sulit dipahami oleh siswa. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar (Rahmawati et al., 2023; Wardani et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Wati, 2021; Zainudin et al., 2022). Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media kartu kuartet dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPA terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Saputri et al., 2022). Selain itu, penerapan media kartu kuartet pada mata pelajaran Matematika juga menunjukkan adanya

peningkatan motivasi belajar siswa secara nyata (Hadaming & Wahyudi, 2023). Namun, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran eksakta dan belum banyak menyentuh ranah pendidikan karakter seperti Pendidikan Pancasila.

Selain itu, pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, menunjukkan adanya keterbatasan karena memerlukan perangkat teknologi dan infrastruktur yang memadai (Febriyanti et al., 2024). Hal ini menjadi kendala bagi sekolah dengan fasilitas terbatas, sehingga diperlukan alternatif media yang lebih sederhana, ekonomis, namun tetap efektif.

Secara teoretis, pengembangan media kartu kuartet didasarkan pada teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Amahorseya & Mardliyah, 2023; Vygotsky, 1978). Aktivitas bermain kartu kuartet memungkinkan siswa belajar melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, teori Bruner tentang tahapan representasi enaktif, ikonik, dan simbolik mendukung penggunaan media visual sebagai sarana untuk membantu siswa memahami konsep abstrak secara bertahap (Bruner, 1983; Hatip & Setiawan, 2021). Dengan demikian, media kartu kuartet memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan

Evaluation (Rusdin et al., 2024). Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara, kemudian dilanjutkan dengan perancangan media kartu kuartet yang memuat materi keberagaman sesuai dengan tema Berbeda Itu Indah.

Berdasarkan kajian literatur dan kondisi empiris di lapangan, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang jelas, yaitu belum adanya penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas media kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema Berbeda Itu Indah di kelas III Sekolah Dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada mata pelajaran lain seperti IPA dan Matematika, serta belum mengkaji secara mendalam penerapan media ini dalam pembelajaran berbasis nilai dan karakter.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet yang valid dan layak digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema Berbeda Itu Indah, serta (2) menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif serta mendukung penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya capaian sumatif harian belajar siswa kelas III di SD Islam Nusantara Pekalongan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya tema "Berbeda Itu Indah", terlihat dari persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM hanya sebesar 42,85%.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang menarik (seperti gambar suku daerah, baju adat, dll), serta belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III SD dalam mempelajari tema "Berbeda Itu Indah".
3. Guru mengalami kendala dalam menyajikan materi pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga kurang mudah dipahami dan menarik minat siswa kelas III SD.
4. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dan tradisional, sehingga siswa menjadi kurang antusias dan motivasinya menurun dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

1. Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet

Penelitian ini secara khusus mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka dengan fokus pada elemen "Bhinneka Tunggal Ika" yang tercakup dalam fase B (kelas III SD). Pengembangan konten dibatasi pada capaian pembelajaran khususnya pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia. Materi dikembangkan sesuai dengan alur tujuan

pembelajaran (ATP) dalam kurikulum merdeka tanpa mengintegrasikan dengan mata pelajaran lain.

## 2. Model pengembangan media menggunakan model ADDIE

Penelitian membatasi penggunaan model pengembangan ADDIE dengan adaptasi khusus untuk kurikulum merdeka: (1) Analisis kebutuhan media pembelajaran, (2) Desain yang sesuai dengan media pembelajaran, (3) Pengembangan produk yang terfokus pada media pembelajaran kartu kuartet, (4) Implementasi penerapan media pembelajaran kartu kuartet dengan uji coba pretest dan posttest dan (5) Evaluasi dengan uji efektifitas produk media pembelajaran kartu kuartet. Proses validasi ahli dibatasi pada aspek yaitu keefektifan sebagai media pembelajaran.

## 3. Fokus Penerapan Hasil Media

Penerapan media dibatasi pada konteks kurikulum merdeka di kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan dengan spesifikasi: (1) Digunakan dalam kegiatan pembelajaran inti sebagai media pendukung proyek penguatan profil pelajar Pancasila, (2) Diterapkan dalam model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan tema "Kebinekaan", (3) Evaluasi efektivitas dibatasi pada pengukuran capaian dimensi "Berakhlak Mulia" dan "Berkebinekaan Global" dalam profil pelajar Pancasila. Media tidak digunakan untuk penilaian sumatif tetapi khusus untuk asesmen formatif dan penguatan karakter.

## 1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang menjadi fokus dalam studi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa kartu kuartet untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema "Berbeda Itu Indah" di kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema "Berbeda Itu Indah" di kelas III SD Islam Nusantara Pekalongan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk:

1. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet guna meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik kelas III SD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada tema "Berbeda Itu Indah".
2. Menganalisis sejauh mana efektivitas penggunaan media kartu kuartet dalam mendukung peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila tema "Berbeda Itu Indah" di kelas III Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah teknologi pendidikan, melalui inovasi media

pembelajaran yang relevan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar.

- b. Dapat dijadikan acuan atau rujukan bagi penelitian berikutnya yang fokus pada pengembangan media pembelajaran berupa kartu kuartet dalam konteks Pendidikan Pancasila.
- c. Menambah wawasan dalam kajian strategi pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik di jenjang Sekolah Dasar.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Untuk Guru:**

- 1) Menyediakan pilihan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses mengajar Pendidikan Pancasila.
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi tema "Berbeda Itu Indah" kepada siswa kelas III SD dengan cara yang lebih mudah dipahami.
- 3) Mendorong peningkatan kreativitas dan inovasi guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

### **b. Untuk Siswa:**

- 1) Mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila tema "Berbeda Itu Indah".

- 3) Melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui permainan kartu kuartet.
- c. Untuk Sekolah:
- 1) Dapat dijadikan pertimbangan dalam upaya pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan.
  - 2) Memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Untuk Peneliti:
- 1) Memperluas wawasan dan pengalaman dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis inovasi.
  - 2) Mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam praktik pengembangan media pembelajaran.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

### **1. Identitas Produk**

Nama Media: Kartu Kuartet “Berbeda itu Indah”

Kelas: III SD (Fase B Kurikulum Merdeka)

Mata Pelajaran: Pendidikan Pancasila (Elemen Bhinneka Tunggal Ika)

Bentuk: Kartu fisik (non-digital)

Jumlah: 72 kartu (34 set kuartet)

### **2. Spesifikasi Konten**

- a. Struktur Konten per Set Kuartet:

## 1) Kartu Petunjuk

Kartu ini berfungsi sebagai pengantar penggunaan media.

## 2) Kartu Cara Bermain

Petunjuk cara bermain kartu kuartet.

## 3) Kartu Materi

Terdiri dari gambar rumah adat, gambar pakaian adat, dan tulisan 34 nama provinsi di Indonesia.

## b. Daftar 34 Set Rumah dan Pakaian adat:

Tabel 1.1 Daftar 34 Rumah dan Pakaian Adat

<b>Provinsi</b>	<b>Rumah Adat</b>	<b>Pakaian Adat</b>
Aceh	Rumah Krong Bade	Baju Ulee Balang
Sumatera Utara	Rumah Bolon	Baju Ulos
Sumatera Barat	Rumah Gadang	Baju Bundo Kanduang
Riau	Selaso Jatuh Kembar	Baju Teluk Belanga
Kepulauan Riau	Atap Limas Potong	Baju Kebaya Laboh
Bengkulu	Bubungan Lima	Baju Rejang Lebong
Jambi	Rumah Panggung	Baju Kurung Tanggung
Lampung	Rumah Nuwo Sesat	Baju Tulang Bawang
Sumatera Selatan	Rumah Limas	Baju Aesa Gede
Bangka Belitung	Rumah Rakit	Baju Paksia
Banten	Rumah Baduy	Baju Pangsi
DKI Jakarta	Rumah Kebaya	Baju Sadariah
Jawa Barat	Rumah Kasepuhan	Baju Kebaya Sunda
Jawa Tengah	Rumah Joglo	Baju Jawi Jangkep
Yogyakarta	Rumah Joglo	Baju Surjan
Jawa Timur	Rumah Joglo	Baju Adat Madura
Kalimantan Barat	Rumah Panjang	Baju King Bibinge
Kalimantan Timur	Rumah Lamin	Baju Ta'a
Kalimantan Selatan	Bubungan Tinggi	Baju Bagajah Gamuling
Kalimantan Tengah	Rumah Betang	Baju Sangkarut
Kalimantan Utara	Rumah Baloy	Baju Ta'a Sapei Sapaq
Gorontalo	Rumah Dulohupa	Baju Biliu
Sulawesi Barat	Rumah Boyang	Baju Pattuqduq Towaine

<b>Provinsi</b>	<b>Rumah Adat</b>	<b>Pakaian Adat</b>
Sulawesi Tengah	Rumah Souraja	Baju Koje
Sulawesi Utara	Rumah Walewangko	Baju Laku Tepu
Sulawesi Tenggara	Rumah Malige	Baju Nggawi
Sulawesi Selatan	Rumah Tongkonan	Baju Bodo
Bali	Gapura Candi Bentar	Baju Payas Agung
NTT	Rumah Musalaki	Baju Amarasi
NTB	Rumah Dalam Loka	Baju Lambung
Maluku	Rumah Baileo	Baju Cele
Papua Pegunungan	Rumah Honai	Baju Kotekan
Maluku	Rumah Sasadu	Baju Manteren Lamo
Papua Barat	Rumah Mod Aki Aksa	Baju Yokal

### 3. Spesifikasi Desain

Ukuran Kartu berukuran A6 10,5 x 14,8 cm (laminasi glossy).

Warna yang digunakan dominan warna cerah (biru, merah, kuning, hijau).

Tipografi dilakukan dengan menulis judulnya menggunakan Font "League Spartan" (cocok untuk anak SD). Lalu teks yang dipakai "League Spartan" Font minimal 15.

Ilustrasi menggunakan gaya flat design dengan ekspresi karakter ramah anak, serta detail pakaian adat maupun rumah adat disederhanakan tetapi tetap akurat.

### 4. Mekanisme Permainan

- a. Tujuan: belajar perbedaan dan saling menghargai sambil bermain.
- b. Aturan Bermain: Bermain dengan jujur, tidak boleh berebut, saling menghargai, dan bermain dengan rukun
- c. Cara Bermain:
  - 1) Kocok kartunya dulu, lalu bagi 4 kartu ke setiap anak.

- 2) Sisa kartu taruh di tengah.
- 3) Bermainnya gantian ya.
- 4) Kalau giliranmu, minta 1 kartu ke teman.
- 5) Kalau tidak dapat, ambil 1 kartu dari tengah.
- 6) Kalau sudah punya 4 kartu yang sama, itu namanya kuartet.
- 7) Permainan selesai kalau kartunya habis.

## **5. Keunggulan Produk**

- a. Kontekstual: Menampilkan suku dari semua provinsi; Menyertakan suku minoritas yang sering terabaikan.
- b. Pendidikan Karakter: Setiap kartu menyoroti nilai toleransi; Contoh dialog antarsuku dalam kehidupan nyata.
- c. Ramah Anak: Teks singkat dengan visual dominan; Aktivitas interaktif berbasis permainan.

### **1.8 Asumsi keterbatasan produk yang akan dikembangkan**

- a. Keterbatasan Konten:
  - 1) Informasi yang disajikan bersifat dasar dan disederhanakan.
  - 2) Tidak mampu menampung dinamika perubahan budaya terkini.
- b. Keterbatasan Teknis:
  - 1) Format fisik rentan terhadap kerusakan (sobek, basah, hilang).
  - 2) Tidak memiliki versi digital/daring untuk pembelajaran hybrid.
- c. Keterbatasan Pedagogis:
  - 1) Memerlukan kemampuan baca minimal siswa kelas 3
  - 2) Kurang efektif untuk siswa dengan gaya belajar auditori

d. Keterbatasan Implementasi:

- 1) Waktu bermain optimal 20-30 menit (terbatas dalam 1 JP)
- 2) Memerlukan adaptasi untuk kelas besar (>30 siswa)
- 3) Ketergantungan pada kreativitas guru dalam penggunaan.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema “Berbeda Itu Indah” di kelas III SD dilaksanakan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pengembangan produk mengacu pada teori media pembelajaran, teori konstruktivisme, serta teori perkembangan kognitif menurut Piaget, Vygotsky, dan Bruner sehingga menghasilkan media yang bersifat konkret, visual, interaktif, dan kontekstual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media kartu kuartet dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Penggunaan media kartu kuartet terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema “Berbeda Itu Indah”. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai hasil belajar setelah penggunaan media serta hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian,

pengembangan alat pembelajaran kartu kuartet efektif untuk meningkatkan hasil nilai Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III SD.

## **5.2. Keterbatasan Produk**

Meskipun media kartu kuartet telah terbukti efektif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, produk yang dikembangkan hanya difokuskan pada satu tema pembelajaran, yaitu Berbeda Itu Indah, sehingga belum mencakup keseluruhan materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua, implementasi penelitian dilakukan pada lingkup terbatas dengan jumlah subjek tertentu, sehingga generalisasi hasil penelitian ke sekolah lain dengan karakteristik berbeda masih memerlukan pengujian lanjutan.

Ketiga, media kartu kuartet masih berbentuk media cetak sehingga memiliki keterbatasan dalam aspek ketahanan fisik apabila digunakan secara intensif tanpa perawatan yang memadai. Keempat, keberhasilan penggunaan media sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, terutama dalam pembelajaran berbasis kelompok. Jika pengelolaan kurang optimal, suasana permainan berpotensi menjadi kurang kondusif. Kelima, penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar kognitif, sehingga dampak terhadap ranah afektif dan psikomotor belum dianalisis secara mendalam.

## **5.3. Implikasi**

Hasil penelitian ini memiliki implikasi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran

berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman langsung. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat prinsip pembelajaran aktif dan kooperatif yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat mengembangkan media pembelajaran sederhana namun inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan kartu kuartet menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus selalu bergantung pada teknologi tinggi, tetapi dapat memanfaatkan media konkret yang dirancang secara sistematis. Implikasi lainnya adalah perlunya dukungan sekolah dalam mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, inovasi pembelajaran dapat menjadi budaya yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

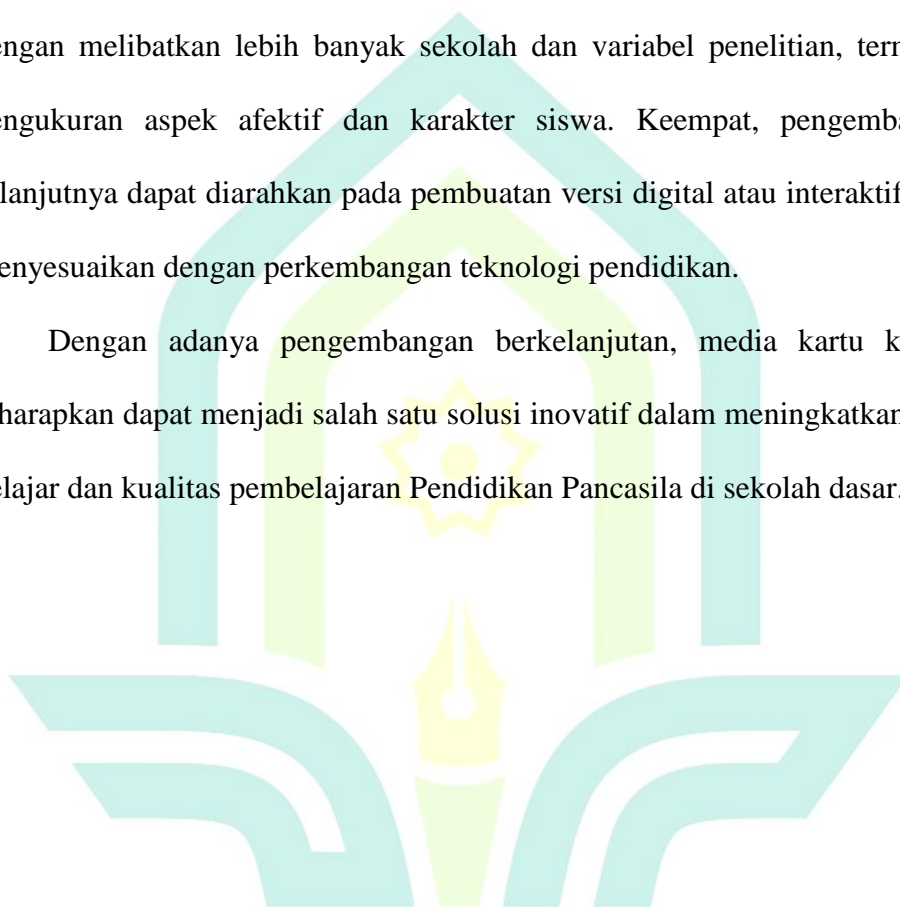
#### **5.4. Saran**

Berdasarkan simpulan, keterbatasan, dan implikasi penelitian, beberapa saran dapat diajukan. Pertama, guru disarankan untuk menggunakan media kartu kuartet sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta menyesuaikan penggunaannya dengan karakteristik siswa dan kondisi kelas. Guru juga disarankan untuk melakukan

pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan variasi kategori atau memperluas materi agar media dapat digunakan pada tema lain.

Kedua, bagi sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif melalui pelatihan atau forum berbagi praktik baik antar guru. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media kartu kuartet pada skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan variabel penelitian, termasuk pengukuran aspek afektif dan karakter siswa. Keempat, pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada pembuatan versi digital atau interaktif guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Dengan adanya pengembangan berkelanjutan, media kartu kuartet diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi teori konstruktivisme Vygotsky dalam penerapan model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (21st ed.). Rajawali Press.
- Asiya, S., Umam, K., Suhardi, A., & Arpilleda, A. J. (2024). Development and Utilization of Domino Card Media in Thematic Learning of Mathematics for Elementary School Students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 176–188. <https://doi.org/10.18952/aladzkapgmi.v14i2.13951>
- Bado, B. (2021). Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah. In *Pengantar Metode Kualitatif*.
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Bruner, J. S. (1974). *Toward a theory of instruction*. Harvard university press.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Oxford University Press.
- Defrijon, Matra, E., Lazuardi, M. R., & Kurniadi, Y. (2025). Reliabilitas alat ukur, jenis-jenis dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 9(1), 77–86.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Febriyanti, V., Santika, Y., Apriyanti, K. S., Safitriyanah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10935–10948. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10735>
- Gallagher, J. M., & Reid, D. K. (2002). *The learning theory of Piaget and Inhelder*. iUniverse.
- Hadaming, H., & Wahyudi, A. A. (2023). Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 67–74. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.838>

- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika : Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4691>
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Pustaka Ilmu* (Vol. 5, Issue 1). Pustaka Ilmu.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87–97.
- Hobri. (2016). Lesson Study For Learning Community: Review Hasil Short Term On Lesson Study V Di Jepang. *Prosiding Semnasdik Prodi Pend. Matematika FKIP Universitas Madura*, 4(June), 2016.
- Jailani, M. S., & others. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Kemendikbudristek, B. (2022). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 33 Tahun 2022 tentang Capaian .... *BSKAP: Jakarta*.
- Kusdarini, E., Sunarso, S., & Arpanudin, I. (2020). The implementation of pancasila education through field work learning model. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 359–369. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31412>
- Listiani, W., & Rachmawati, R. (2022). Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>
- Masruroh, Z. (2025). *Hasil Wawancara*.
- Maya, I. (2021). The Effect of Using Quartet Card Media on The Ability to Understand the Concept of IPAS for Elementary School Students. *Jurnal of Technology and Humanities*, 1(1), 57–61.
- Ni'matuzahroh, & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi* (Vol. 1). UMMPress.
- Permatasari, D. I., Mursidik, E. M., & Sujianti, R. (2024). *Improvement Of Pancasila Education Learning Outcomes Through The Culturraly Responsive Teaching Approach Assisted By Media Recalling Cards In Grade IV Elementary School*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58344/jii.v3i12.5842>
- Pertiwi, D. L., Sudarsono, & Arifin, Z. (2015). Internal Factors of English Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(4), 1–12.

- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., & Hamdani, H. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2, 243–250.
- Rusdi, M. (2023). *Implementasi dan Pemanfaatan E-Learning berbasis ADDIE dan PJBL berbasis Web* (Vol. 4, Issue 1). Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad AlBanjary.
- Rusdin, R., Ma'rup, M., Talib, A., & Tahmir, S. (2024). Analisis Model Pengembangan pada Disertasi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar Tahun 2022-2023. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 319–326.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2021). *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Saputri, Y., Syaflin, S. L., & Junaidi, I. A. (2022). Pengembangan media kartu kuartet bagian tubuh manusia “BATU” Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 315–324. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.648>
- Sardiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (13th ed.). Rajawali Press.
- Siswa Kelas III. (2025). *Hasil Wawancara*.
- Slavin, R. E. (2016). The Clearing House: Cooperative Learning in Middle and Secondary Schools. *Taylor & Francis*, 69(4), 200–204.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* (10th ed.). Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Umar, Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Research and Development: As the Primary Alternative To Educational Research Design Frameworks. *Journal of English Language and Literature (JELL) STIBA-IEC Jakarta*, 8(01), 73–82. <https://doi.org/10.37110/jell.v8i01.172>

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Yasin, M., Hasdiana, & Mohamad, I. (2024). Pengembangan Kartu Kuartet Pelajaran Seni Budaya dengan Pendekatan Emosi bagi Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ideas Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(1), 37–48. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i4.1892>
- Zainudin, I., Hasanah, E. U., & Jamaludin, U. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9024–9030. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9800>

