

**PENGEMBANGAN KARTU KUARTET BERBASIS *PICTORIAL*
RIDDLE MATERI PENERAPAN SILA-SILA PANCASILA
SISWA KELAS III SD NEGERI MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

DWI RAHMAWATI FATIMAH

NPM: 2214060024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

DWI RAHMAWATI FATIMAH

NPM: 2214060024

Judul:

**PENGEMBANGAN KARTU KUARTET BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE*
MATERI PENERAPAN SILA-SILA PANCASILA SISWA KELAS III
SD NEGERI MRICAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I,


Frans Aditia Wiguna, M.Pd

NIDN. 0719048206

Pembimbing II,


Dr. Karimatus Saidah, M.Pd

NIDN. 0710039103

Skripsi oleh:

DWI RAHMAWATI FATIMAH

NPM: 2214060024

Judul:

**PENGEMBANGAN KARTU KUARTET BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE*
MATERI PENERAPAN SILA-SILA PANCASILA SISWA KELAS III
SD NEGERI MRICAN 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

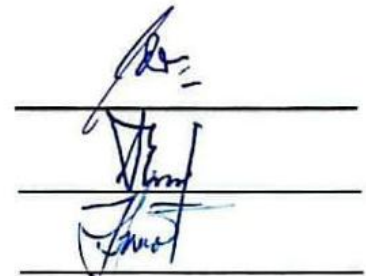
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dwi Rahmawati Fatimah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 04 Januari 2004
NPM : 2214060024
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ SI PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juni 2026



Dwi Rahmawati Fatimah

NPM. 2214060024

MOTTO

لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ سُبْحَانَكَ إِنِّي كُنْتُ مِنَ الظَّالِمِينَ

“Tidak ada Tuhan selain Engkau, Mahasuci Engkau. Sungguh, aku termasuk orang-orang yang zalim.”

(Qs. Al-Anbiya': 87)

Sebab Tuhan tlah berjanji setelah sempit ada kemudahan

(Bersenja Gurau - Raim Laode)

Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua penulis sebagai bentuk rasa terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan. Terima kasih karena selalu menjadi sumber semangat dan kekuatan dalam setiap langkah perjalanan saya hingga mampu mencapai titik ini.

ABSTRAK

Dwi Rahmawati Fatimah : Pengembangan Kartu Kuartet Berbasis Pictorial Riddle Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila Siswa Kelas III SD Negeri Mrican 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media pembelajaran, kartu kuartet, penerapan sila-sila Pancasila

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang masalah yang didapat dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi kegiatan menulis di papan tulis sehingga siswa kurang fokus dan sering melakukan aktivitas lain. Guru menyampaikan bahwa materi penerapan sila-sila Pancasila memerlukan media yang lebih menarik, seperti gambar atau dalam bentuk permainan, hal ini diketahui dari hasil belajar siswa pada materi tersebut masih di bawah KKTP. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1. Rumusan masalah penelitian ini bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas III SDN Mrican 1 dengan instrumen pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Hasil uji kevalidan materi mendapatkan skor 94%, sedangkan hasil uji kevalidan media mendapatkan skor 88% dengan rata-rata perolehan 91%. Hasil uji coba kepraktisan dinyatakan sangat praktis dilihat berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan skor 98% serta angket respon siswa mendapatkan skor 95%. Sedangkan keefektifan media dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$ pada uji *paired samples t-test*. Kelebihan media ini yaitu media kartu kuartet memiliki tampilan menarik, praktis digunakan, mampu meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, kerja sama, dan komunikasi siswa, serta membantu memahami materi penerapan sila-sila Pancasila melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan kekurangan media ini media kartu kuartet lebih efektif digunakan dalam kelompok kecil, memerlukan pengelolaan kelas dan alokasi waktu yang baik, terbatas pada materi yang dikembangkan, serta berisiko mengalami kerusakan apabila tidak disimpan dengan baik.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* untuk siswa kelas III SD Negeri Mrican 1 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi penerapan sila-sila Pancasila pada siswa kelas III sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri yang senantiasa memberikan arahan kepada mahasiswa;
4. Frans Aditia Wiguna, M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu mengkoordinasi kami selama penyusunan skripsi;
5. Dr. Karimatus Saidah, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing dan memberikan masukan selama penyusunan skripsi;
6. Bapak/Ibu Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama masa perkuliahan;
7. Deny Kurniawati S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Mrican 1 yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian;
8. Guru dan siswa kelas III SD Negeri Mrican 1 yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian;
9. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendampingi, mendoakan, dan memberikan dukungan kepada penulis hingga skripsi ini terselesaikan;
10. Khoirun Nisa', yang telah membersamai perjalanan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah diberikan;

11. Sahabat serta teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat bantuan, kebersamaan, dan kenangan indah selama masa perkuliahan; dan
12. semua pihak yang ikut terlibat dan mendukung terselesaikannya penyusunan proposal yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu pembenahan. Oleh karena itu, tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak yang membangun senantiasa diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 18 Juni 2026

Dwi Rahmawati Fatimah

NPM. 2214060024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Fungsi Media Pembelajaran	9
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2. Media Kartu Kuartet	12
a. Pengertian Kartu Kuartet.....	12

b. Karakteristik Kartu Kuartet.....	12
3. Metode Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Metode Pembelajaran.....	13
b. Unsur-unsur Metode Pembelajaran.....	14
4. Karakteristik Siswa Kelas III	15
a. Perkembangan Kognitif	16
b. Minat Belajar.....	16
c. Aktivitas Belajar.....	17
5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD	17
6. Materi Makna dan Penerapan Sila-Sila Pancasila	19
a. Pancasila dan Simbolnya.....	19
b. Makna Sila-Sila Pancasila.....	22
c. Penerapan Sila-Sila Pancasila	24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN35

A. Model/ Pendekatan Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Validasi Produk.....	50
G. Uji Coba Produk.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN57

A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	57
B. Data Uji Coba.....	63

C. Analisis Data	66
D. Revisi Produk.....	72
E. Kajian Produk Akhir	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	84
A. Simpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Pemetaan CP dan Penetapan TP	18
2.2 : Penelitian Terdahulu	29
3.1 : <i>Prototipe</i> Media Kartu Kuartet	37
3.2 : Waktu Penelitian	40
3.3 : Sebaran Data dan Instrumen	43
3.4 : Lembar Observasi	44
3.5 : Lembar Wawancara	44
3.6 : Angket Validasi Materi	45
3.7 : Angket Validasi Media	46
3.8 : Angket Respon Guru.....	47
3.9 : Angket Respon Siswa	48
3.10 : Kisi-Kisi Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	49
3.11 : Pedoman Penilaian.....	53
3.12 : Kriteria Kevalidan Produk	54
3.13 : Pedoman Penilaian Angket Respon Guru.....	54
3.14 : Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa.....	55
3.15 : Kriteria Kepraktisan Produk	55
4.1 : Deskripsi Media Kartu Kuartet.....	59
4.2 : Hasil Validasi Materi	61
4.3 : Hasil Validasi Media.....	62
4.4 : Hasil Angket Respon Guru	63
4.5 : Hasil Angket Respon Siswa.....	64
4.6 : Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Luas	65

4.7 : Rekapitulasi Data Kevalidan.....	68
4.8 : Hasil Uji Normalitas	70
4.9 : Hasil <i>Paired Samples Statistics</i>	71
4.10 : Hasil <i>Uji Samples Paired T-Test</i>	71
4.11 : Revisi Materi	73
4.12 : Revisi Media	74
4.13 : Desain Akhir Produk.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Simbol Sila Pertama.....	19
2.2 : Simbol Sila Kedua	20
2.3 : Simbol Sila Ketiga	20
2.4 : Simbol Sila Keempat	21
2.5 : Simbol Sila Kelima	21
2.6 : Kerangka Berpikir.....	33
3.1 : Model ADDIE.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul	93
2 : Berita Acara Bimbingan.....	95
3 : Surat Izin Penelitian	97
4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	98
5 : Surat Pemanfaatan Produk	99
6 : Surat Bebas Plagiasi.....	101
7 : Hasil Cek Plagiasi	102
8 : Surat Permohonan Validasi Materi	104
9 : Angket Validasi Materi.....	105
10 : Surat Permohonan Validasi Media	109
11 : Angket Validasi Media	110
12 : Angket Respon Guru.....	114
13 : Angket Respon Siswa	117
14 : Lembar Observasi	121
15 : Lembar Wawancara	122
16 : Perangkat Pembelajaran.....	124
17 : Hasil Nilai Pretest dan Post-test Uji Luas.....	174
18 : Dokumentasi	186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi dasar dalam kehidupan manusia yang berperan penting untuk membentuk karakter individu yang berkualitas. Menurut Fitri, (2021) kehidupan manusia lebih singkat akan punah tanpa adanya pendidikan. Oleh karena itu, manusia harus mengenyam pendidikan yang menjadi kebutuhan manusia. Pendidikan adalah proses mentransfer informasi dari guru ke siswa dan merupakan jalan atau sarana bagi seseorang untuk membentuk karakter diri dan mengembangkan keterampilan. Hal tersebut diperkuat oleh Magdalena et al., (2021) dalam proses pendidikan siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan intelektual, pemecahan masalah, serta berpikir kritis. Disamping itu, aspek afektif memuat sikap dan emosi setiap individu yang bisa berkembang dalam diri individu sebagai bagian dari pembentukan karakter. Adapun aspek psikomotor mencakup keterampilan dan kemampuan motorik yang diperoleh melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pendidikan tersebut diwujudkan melalui proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Saputra et al., (2025) pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami hak dan kewajibannya serta mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurut Zulva et al., (2025) pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan memiliki wawasan kemasyarakatan serta kehidupan bernegara. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki lingkup materi yang sangat luas, sehingga diperlukan daya serap yang tinggi untuk menguasai materi Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, dibutuhkannya penggunaan media visual, interaktif, mendukung kemudahan siswa dalam mengingat materi pelajaran

sehingga suasana kelas lebih aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk siswa yang karakter dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Maysarah et al., (2023) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, gotong royong, toleransi, kepedulian, serta kemampuan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat sehingga pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada sekadar penguasaan konsep. Upaya mencapai tujuan tersebut memerlukan dukungan berbagai komponen pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Daniyati et al., (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam proses belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Syamsiah et al., (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan selama proses pembelajaran. Karakteristik media yang digunakan perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar agar materi yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Febrianti & Amalia (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dirancang secara menarik, visual, dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya bersifat visual, konkret, interaktif, dan mampu menghadirkan situasi yang dekat

dengan kehidupan siswa sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memahami penerapan nilai-nilai Pancasila secara nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas III SD Negeri Mrican 1, guru masih menggunakan metode ceramah, dan menulis di papan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada pembelajaran tersebut, guru masih bersumber pada buku LKS dari sekolah dan video pembelajaran yang ditampilkan dari Youtube. Penggunaan metode yang lebih condong pada metode ceramah menjadikan siswa lebih sering berperan sebagai pendengar, sehingga partisipasi aktif mereka dalam proses belajar menjadi terbatas. Kondisi ini membuat sebagian siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Suasana kelas sering kali ramai selama pembelajaran, dilihat dari siswa yang sering kali melakukan aktivitas lain saat belajar, seperti mengobrol, bermain, mengerjakan tugas lainnya.

Data juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Mrican 1. Dalam kegiatan wawancara, guru menekankan penggunaan media yang bervariasi dinilai penting untuk menjaga minat belajar siswa. Guru sudah menggunakan media visual seperti PPT dan video pembelajaran, tetapi penggunaannya masih sebatas sebagai media penyampaian materi dan belum dikombinasikan dengan aktivitas yang mendorong keaktifan serta pemahaman siswa. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila sulit dan membutuhkan metode khusus terutama pada materi penerapan sila-sila Pancasila, diperlukannya proses pembelajaran yang melibatkan suatu gambaran atau games untuk menarik perhatian siswa. Diketahui dari hasil belajar siswa pada materi penerapan sila-sila Pancasila sebanyak 13 siswa (44,8%) dari 29 siswa belum memuaskan atau dibawah KKTP dan 16 siswa (55,1%) sudah mencapai KKTP. Pada wawancara terakhir, guru berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran disekolah siswa dapat mendorong peningkatan antusiasme dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan analisis permasalahan yang dilakukan, kondisi tersebut belum sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas yang memerlukan media pembelajaran berbasis gambar dan aktivitas bermain. Maka dibutuhkan suatu

solusi, adapun solusi yang pertama yang bisa dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran. Adapun media yang dapat dipilih adalah media pembelajaran yang terinspirasi dari kartu kuartet. Kartu kuartet menurut Setyawan (2020) adalah permainan zaman dulu yang menampilkan sebuah gambar dan juga teks pendiskripsian dari gambar tersebut. Karakteristik kartu kuartet yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, kartu kuartet pada dasarnya lebih menekankan pada kegiatan mencocokkan atau mengelompokkan kartu sehingga diperlukan komponen pembelajaran yang mampu mendorong siswa mengamati, menganalisis, dan menghubungkan gambar dengan konsep yang dipelajari.

Selain menggunakan kartu kuartet sebagai media, diperlukan pengembangan yang dapat membuat cara penyajian materi agar tidak hanya berfokus pada aktivitas mencocokkan kartu, tetapi juga mendorong siswa memahami makna dari gambar yang disajikan. Pengembangan tersebut dilakukan dengan menggabungkan kartu kuartet dengan *Pictorial Riddle*. Penggabungan ini dipilih karena materi penerapan sila-sila Pancasila menuntut siswa mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menghubungkan suatu perilaku dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aini et al., (2024) metode *pictorial riddle* membantu menggugah semangat dan minat siswa dalam kegiatan belajar. *Pictorial* jika diartikan adalah gambar atau bergambar, sedangkan *Riddle* adalah teka-teki. Jadi *Pictorial Riddle* adalah sebuah gambar yang disajikan di papan tulis maupun proyektor, kemudian guru akan mengajukan beberapa pertanyaan untuk memecahkan permasalahan yang ada pada gambar tersebut.

Kartu kuartet dipilih sebagai solusi karena kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan. Menurut Wulandari & Damayanti (2019) kartu kuartet media yang sangat praktis dalam penggunaannya guru dan siswa tidak dituntut memiliki keahlian tertentu dalam memainkan kartu kuartet ini. Selain memilih pengembangan kartu kuartet sebagai solusi untuk mengatasi masalah juga dibutuhkan metode *Pictorial Riddle* yang kemudian digabungkan dengan permainan kartu kuartet. Metode *Pictorial Riddle* dipilih karena metode ini juga menyajikan sebuah gambar dalam prosesnya, jadi dapat memudahkan siswa dalam

memahami materi secara visual. Kelebihan metode *Pictorial Riddle* menurut Medi et al., (2021) yaitu *Pictorial Riddle* berupa gambar dapat memudahkan siswa memahami materi sekaligus membuat siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggabungan antara permainan kartu kuartet dengan metode *Pictorial Riddle* diharapkan mampu membangun suasana pembelajaran yang mengasikkan, meningkatkan pemahaman siswa serta dapat menggerakkan siswa berpartisipasi aktif pada kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan metode tersebut berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan dari penelitian Latifah et al., (2023) tentang pengembangan media kartu kuartet dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet berbasis Gambar 2 Dimensi untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang” menunjukkan bahwa media kartu kuartet efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan tingkat keefektifan sebesar 94,25%, serta hasil tes keterampilan membaca memiliki skor 86,17% dan memiliki kategori sangat baik. Selain melakukan analisis penelitian tentang pengembangan kartu kuartet, juga dilakukan analisis tentang hasil penelitian terbaru yang berhubungan dengan metode *Pictorial Riddle*. Penelitian Aminatuzzahro et al., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Pictorial Riddle* Berorientasi pada Minat dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa”. Penelitian membuahkan hasil yang memuaskan yaitu peningkatan pemahaman siswa setelah pemanfaatan media poster berbasis *pictorial riddle*. Temuan penelitian membuktikan bahwa poster berbasis *pictorial riddle* memiliki kualitas yang bagus dan valid untuk dipakai dalam aktivitas pembelajaran berdasarkan skor validasi sebesar 3,96, memiliki tingkat kepraktisan sebesar 76% dengan kategori praktis, nilai siswa dari rata-rata 50 menjadi 79,4 dengan peningkatan sebesar 58,9% berkategori sedang, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dari 49,72 menjadi 52,81 dengan peningkatan sebesar 10,21% berkategori rendah.

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa pengembangan kartu kuartet yang digabungkan dengan penggunaan metode *Pictorial Riddle* itu secara keseluruhan memiliki dampak yang positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah

dasar. Sehingga, kartu kuartet yang digabungkan dengan *Pictorial Riddle* menjadi solusi yang efektif untuk digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini mendorong peneliti untuk mengangkat judul “Pengembangan kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, agar pembahasan lebih terarah dan tidak melebar, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran berupa kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* untuk memfasilitasi pembelajaran materi penerapan nilai-nilai Pancasila bagi siswa kelas III SDN Mrican 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan kartu kuartet berbasis *Pictorial Riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1?
2. Bagaimanakah kepraktisan kartu kuartet berbasis *Pictorial Riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1?
3. Bagaimanakah keefektifan kartu kuartet berbasis *Pictorial Riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan

1. untuk mendeskripsikan kevalidan kartu kuartet berbasis *Pictorial Riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1;
2. untuk mendeskripsikan kepraktisan kartu kuartet berbasis *Pictorial Riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1; dan
3. untuk mendeskripsikan keefektifan kartu kuartet berbasis *Pictorial Riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri Mrican 1.

E. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh diharapkan mampu memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman terkait penggunaan media pembelajaran kartu kuartet berbasis metode pembelajaran *Pictorial Riddle* dalam konteks penyempurnaan konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Hasil skripsi ini secara praktis bermanfaat untuk perpustakaan PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan dalam menambah referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., Khoiri, A., & Sugiyanto, B. (2024). Penerapan model pembelajaran guided inquiry berbasis pictorial riddle untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa MTs Maarif Tieng. *Biocephy: Journal of Science Education*, 4(1), 350–357. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i1.1150>
- Amalia, F., Roysa, M., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan model time token berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 643–649. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.867>
- Aminatuzzahro, B., Baidowi, Novitasari, D., & Subarinah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 3969–3981.
- Anggraini, Y. (2023). Pengembangan media kartu kuartet pada muatan pelajaran IPS kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. In *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Anomeisa, A. B., Ernaningsih, D., Piterson, R., Wahyuningsih, & Safrudin, N. (2024). Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran pada materi aljabar terintegrasi kearifan lokal Magepanda. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(2), 312–323. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i2.27951>
- Arfiana, R., Umam, N. K., Alfiansyah, I., & Bakhtiar, A. M. (2024). Pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>
- Arumsari, R. A., Arfiani, Y., & Fatkhomi, F. (2024). Keefektivan media poster berbasis pictorial riddle terhadap scientific literacy skills peserta didik. *Pancasakti Science Education Journal*, 9(2), 142–150. <https://doi.org/10.24905/psej.v9i2.222>
- Arwasih, Hendriawan, D., Mulyasari, E., Bait, E. H., & Nurhayati. (2025). Analisis komparatif capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran kurikulum merdeka dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 383–393.
- Asani, S. N. (2023). Systematic literature review efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 116–122. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v3i2.358>
- Awal, S., Yani, A., & Amin, B. D. (2016). Peranan metode pictorial riddle terhadap penguasaan konsep fisika pada siswa SMAN 1 Bontonompo. *Jurnal Pendidikan*

Fisika, 4(2), 249–266.
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/314>

- Azizah, N. N., Indrawati, & Ahmad, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri disertai media pictorial riddle pada materi kalor dan perpindahannya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Pancasakti Science Education Journal*, 7(1), 9–18. <https://doi.org/10.24905/psej.v7i1.140>
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02), 131–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran PAI model addie di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan media power point interaktif dalam pembelajaran di sekolah suatu keniscayaan di era digital. *Fitrah*, 5(1), 63–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/fitrah.v5i1.2768>
- Dewi, A. C. (2025). Media visual sebagai sarana meningkatkan keterampilan menulis teks persuasif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 93–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.64690/jakap.v1i2.57>
- Fadhil, M., Akhriansyah, S. H., Wijaya, W. K., & Fitriono, R. A. (2022). Perspektif pancasila sebagai pedoman hidup bangsa. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi Sosial Dan Humaniora*, 4(02), 1–4.
- Faravy, D. S., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Mansur, H. (2024). Pemanfaatan media audio untuk meningkatkan kemampuan listening peserta didik pada mata pelajaran bahasa inggris SDN Sungai Miai 11 Banjarmasin. *Epistema*, 5(2), 165–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v5i2.79803>
- Fathonah, B. I., & Ayuni, R. (2022). Analisis peran kepala sekolah SDN 22 Kepahiang dalam meningkatkan mutu pendidikan pada tahun ajaran 2019 – 2020. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (Mude)*, 1(3), 313–320. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2566>
- Faturahman, R., Ristantowi, Zakaria, J., & Paulina, Y. (2025). Penanaman nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa SD Negeri 043 Bengkulu Utara. *Jurnal Al-Maun Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 319–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/almaun.v5i1.7186>
- Febrianti, R. L. R., & Amalia, S. N. (2026). Meningkatkan pemahaman anak SD melalui pembelajaran PKN yang menarik. *AEJ (Advances in Education Journal)*, 2(4), 90–92.

- Firdaus, Z., & Istianah, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ciri-ciri khusus hewan bagi siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 847–857.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- Hidayat, E. S., Mardhiyyah, R., Ashipa, S. R., & Pazril, W. (2023). Penerapan nilai-nilai pancasila dalam keluarga. *Advances in Social Humanities Research*, 1(5), 532–537. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/adv.v1i5.61>
- Hikmah, F., & Niam, F. (2022). Pengembangan kartu kuartet (kartet) materi wujud benda untuk meningkatkan penguasaan kosakata (pada siswa kelas II SDI Ma'arif Tawang Sari Garum). *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(2), 74–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/pej.v2i2.103>
- Ismail, I., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran biologi. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2), 236–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17084>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriwati, N., Laksono, R. D., & Muhammad, Y. (2024). *Metodologi research and development (teori dan penerapan metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 06(01), 2783–2799.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1167>
- Maharani, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi ekosistem di SDN 1 Ngadimulyo. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Maysarah, Ariyani, Juliana, E., Aqsha, T., & Widowati, A. (2023). Penanaman sikap tanggung jawab melalui pendidikan pancasila kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27085–27091. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10992>
- Medi, Y., Kurniawati, M., & Sundaygara, C. (2021). Perbandingan prestasi belajar fisika siswa dengan menggunakan model pictorial riddle dan problem based learning secara daring. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 233–240. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6143>

- Murya, D., Septi, R., & Risqi, M. (2023). Penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *Indigenous Knowledge*, 2(3), 217–225.
- Patmawati, M. (2024). Pengembangan media kartu kwarci (kwartet cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Putri, J. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook untuk menggali informasi dari donggeng binatang (fabel) pada kelas III sekolah dasar. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Rofi'ah, S., Jasminto, & Mahsun, A. (2023). Perancangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran moderasi beragama pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan*, 7, 17–23.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara dan kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sa'adah, N., & Suryanti. (2024). Pengembangan media pembelajaran Quartet Card “Orcen” berbasis QR-Code materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17159>
- Safitri, C. (2023). Pengembangan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik. In *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Saputra, A. Y., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan media boardgames berbasis pictorial riddle pada materi musim dan iklim untuk meningkatkan kecerdasan adversity siswa sekolah dasar. *Patria Education Jurnal (PEJ)*, 4(2), 70–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/pej.v4i2.1554> Volume:
- Saputra, R. N., Ahmad, A., Fadhiilah, A., & Rohadi, M. (2025). Implementasi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3570–3576. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.24866>
- Saputri, Y., Syaflin, S. L., & Junaidi, I. A. (2022). Pengembangan media kartu kuartet Bagian Tubuh Manusia “BATU” muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 315–324. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.648>

- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). Memahami nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara dalam kehidupan masyarakat. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(1), 53–58.
- Setyawan, R. D. (2020). Pengembangan media kartu kuartet berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*, 1–146.
- Sianturi, R. (2025). Uji normalitas sebagai syarat pengujian hipotesis. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jupe : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>
- Sudikan, S. Y., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan dan pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sumilat, J. M., & Pangalo, L. C. (2024). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar : study literature. *Journal on Education*, 07(01), 8085–8091.
- Suroto. (2024). Karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.3067>
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori perkembangan kognitif jean piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689–706.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan alat dan teknik evaluasi tes dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51–60.
- Syamsiah, A., Fajri, A. K., Nandi, S., & Firdaus, M. (2025). Peran pembelajaran PPKN dalam pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar di era digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 228–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38373>
- Tasrief, R. N. C. V., & Patria, A. S. (2020). Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur Untuk Siswa SD. *Jurnal Barik*, 1(3), 16–27. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Utama, L., Puspasari, A., Sari, D. I., & Aimi. (2024). Sosialisasi pengenalan simbol sila-sila pancasila terhadap siswa/I TK Kemala Bhayangkari 5 Palembang.

JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 398–404.

- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, & Siregar, D. Y. (2024). Penggunaan teknik observasi fisik dan observasi intelektual untuk memahami karakteristik siswa di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3737–3743. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12974>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media video animasi materi bangun ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 6, 587–594. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/bqcgdq78>
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2), 124–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, M. A., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis narasi sugestif siswa kelas V sekolah dasar. *Jpgsd*, 7(5), 3337–3347.
- Zakiah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan anak pada masa sekolah dasar. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Zulva, I. E., Wiguna, F. A., & Aka, K. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif monopoli pada materi penerapan sila-sila pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri Mojo. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-8*, 8, 708–724. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/5axfmw87>