

**PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA MENGGUNAKAN MEDIA KUARTET DI KELAS V
SD N 064976 MEDAN TEMBUNG**

Priska Sinaga¹, Hotma Siregar², Yusni Khairul Amri³,
Kartika Warman⁴

PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[1Sinaga_priska@yahoo.com](mailto:Sinaga_priska@yahoo.com), [2hotmasiregar@umsu.ac.id](mailto:hotmasiregar@umsu.ac.id), [3yusnikhairulamri@umsu.ac.id](mailto:yusnikhairulamri@umsu.ac.id),
[4Kartikawarman17@gmail.com](mailto:Kartikawarman17@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of cultural diversity material through the use of quartet card game media in class V SDN 064976 Medan Tembung. The method used was the Classroom Action Research model Kemmis and McTaggart, which was carried out in three cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation, then analyzed descriptively qualitative and quantitative. The results showed a significant increase in students' understanding. Learning completeness increased from 9.5% in the pre-cycle to 90.5% in cycle III, and the class average score increased from 41.71 to 94. Using quartet card media effectively increased active participation, enthusiasm, and student learning outcomes. Thus, quartet media can be a fun and meaningful learning alternative in learning Civics, especially cultural diversity material.

Keywords: Cultural Diversity, Learning Outcomes, Quartet Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya melalui penggunaan media permainan kartu kuartet di kelas V SDN 064976 Medan Tembung. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta didik. Ketuntasan belajar meningkat dari 9,5% pada pra siklus menjadi 90,5% pada siklus III, dan nilai rata-rata kelas meningkat dari 41,71 menjadi 94. Penggunaan media kartu kuartet terbukti efektif meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, media kuartet dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam pembelajaran PPKn khususnya materi keberagaman budaya.

Kata Kunci: Keberagaman Budaya, Hasil Belajar, Media Kuartet

A. Pendahuluan

belajar peserta didik dan minimnya

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keberagaman budaya yang menjadi bagian dari identitas nasional. Dalam konteks Indonesia yang kaya akan budaya, pemahaman terhadap keberagaman perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi nilai toleransi. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi berbagai konsep, termasuk keberagaman budaya.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan terbatas pada penyampaian teori secara konvensional. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil

pemahaman mereka terhadap pentingnya keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan nilai pra-siklus peserta didik kelas V A SDN 064974 pada materi Keberagaman Budaya dalam mata pelajaran PPKn, diperoleh rata-rata nilai sebesar 41,71, yang masih jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dari total 21 peserta didik, hanya 2 orang yang mencapai KKTP, sedangkan 19 lainnya memiliki nilai di bawah standar. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 80, dan nilai terendah adalah 20. Kondisi ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas tersebut masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi keberagaman budaya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif agar

peserta didik lebih memahami serta dapat mengaplikasikan konsep keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Media kartu kuartet terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS, dengan rata-rata hasil belajar siswa mencapai katagori baik

setelah penerapan media ini (Samsiyah, 2021). Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu kuartet, yang merupakan alat bantu berbentuk kartu dengan gambar dan informasi yang relevan dengan materi yang dipelajari. Media ini mampu menjembatani kesenjangan antara penyampaian materi dan pengalaman belajar peserta didik yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nigrum (2021) yang menunjukan bahwa media kartu kuartet memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi IPS di sekolah dasar.

Menurut penelitian Jumiarti dkk (2023), penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 0% pada pre-test menjadi 100% pada post-test setelah menggunakan media ini. Ini menunjukkan bahwa media visual dan interaktif seperti kartu kuartet dapat membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Karsono dkk (2014), menunjukkan bahwa kartu kuartet juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman seni tradisional Nusantara. Dalam penelitian ini, kartu kuartet bertema seni tradisi diterapkan di beberapa sekolah dasar, dan hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menguatkan bahwa media visual interaktif efektif dalam menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Lebih lanjut, penelitian Lukman dkk (2023), juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori cukup, namun setelah pelaksanaan siklus II, hasil belajar meningkat ke kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, kartu kuartet mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Dengan mempertikembangkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SDN 064976 Medan Tembung terhadap keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penerapan media kuartet dalam pembelajaran keberagaman budaya.

Penelitian dilaksanakan di SDN 064976 Medan Tembung pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi didasarkan pada keterkaitannya dengan PPL PPG Calon Guru, yang memudahkan peneliti dalam mengamati, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5A, sedangkan objeknya adalah pengaruh media kuartet terhadap pemahaman materi keberagaman budaya.

Penelitian dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Misalnya pada siklus I, peneliti menyusun modul ajar berbasis media kuartet, menyiapkan media dan instrumen evaluasi, serta melaksanakan pembelajaran dalam kelompok. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan tes, kemudian hasilnya dianalisis sebagai bahan perbaikan di siklus berikutnya.

Instrumen pengumpulan data meliputi tes pemahaman (pretest dan posttest), lembar observasi, wawancara siswa, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan dilakukan melalui tes tertulis, observasi langsung terhadap aktivitas siswa,

wawancara dengan siswa
dan guru,

serta dokumentasi foto untuk bertindak sebagai guru belum mendukung validitas data.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Langkah-langkahnya meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain Score. Penelitian dianggap berhasil jika pemahaman siswa meningkat minimal 20%, 75% siswa mencapai nilai ≥ 75 , serta siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan observasi.

1. Data Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan masih belum mencapai hasil yang optimal, baik dari segi aktivitas guru, keterlibatan siswa, maupun hasil belajar secara keseluruhan.

Dari segi pelaksanaan pembelajaran oleh guru, peneliti yang

maksimal dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama proses diskusi kelompok dan pengisian LKPD. Hal ini berdampak pada beberapa kelompok yang mengalami kebingungan dalam mengidentifikasi keberagaman budaya dari berbagai daerah. Keterbatasan dalam pendampingan membuat proses eksplorasi budaya tidak berjalan merata di setiap kelompok.

Dari segi keaktifan siswa, banyak siswa terlihat kurang aktif baik dalam diskusi kelompok maupun saat presentasi di depan kelas. Hal ini terjadi karena guru belum optimal dalam mengontrol keaktifan siswa, sehingga beberapa siswa cenderung pasif dan tidak berkontribusi dalam tugas kelompok. Kurangnya dorongan dan pengawasan terhadap keaktifan individu menyebabkan kualitas diskusi menurun.

Selain itu, diskusi antar

kelompok belum berjalan dengan optimal. Hanya beberapa kelompok yang aktif menyampaikan gagasan, sedangkan kelompok lain hanya menjadi pendengar pasif tanpa memberikan tanggapan atau pertanyaan terhadap presentasi kelompok lain. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi dan

kolaboratif siswa masih perlu ditingkatkan.

Jika dilihat dari indikator aktivitas belajar siswa, hanya 3 dari 10 indikator yang terlaksana dengan kualifikasi sangat baik. Capaian ini masih jauh dari target keberhasilan pembelajaran dan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara maksimal dalam proses belajar.

Adapun dari segi hasil belajar, diketahui bahwa hanya 3 siswa (14,3%) yang memperoleh nilai ≥ 75 , sehingga mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas berada pada angka 57, yang masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 hasil penelitian siklus I

Feq	%	Ket
3	14,3%	Tuntas
13	61,9%	Tidak
5	23,8%	Tidak

0	0%	Tidak
21	100%	

2. Data Hasil Penelitian Siklus II

Refleksi pada akhir pelaksanaan Siklus II dilakukan untuk mengevaluasi hasil penerapan tindakan yang telah dilakukan, serta mengidentifikasi keberhasilan maupun kekurangan yang masih perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Refleksi ini didasarkan pada hasil observasi aktivitas guru dan siswa, evaluasi pembelajaran, serta tes hasil belajar siswa.

Secara umum, pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti dibandingkan dengan pelaksanaan pada Siklus I. Penggunaan media konkret berupa Alat Permainan Edukatif (APE) seperti miniatur rumah adat dan pakaian tradisional dari berbagai daerah, ternyata berhasil menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi kelompok, eksplorasi, hingga presentasi.

Dari segi perencanaan, penyesuaian terhadap modul ajar dan

LKPD yang dibuat lebih
interaktif serta

memuat unsur visual terbukti membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya secara lebih konkret dan menyenangkan. Strategi pembentukan kelompok berdasarkan heterogenitas kemampuan juga berdampak positif terhadap pemerataan partisipasi antaranggota kelompok.

Pada saat tindakan, kegiatan pembelajaran yang menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berjalan dengan baik. Siswa menunjukkan respon positif terhadap tahapan pembelajaran, mulai dari apersepsi hingga refleksi akhir. Media APE yang digunakan tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga mendorong interaksi sosial antar siswa. Guru juga lebih aktif membimbing dan mengontrol dinamika kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat dibandingkan Siklus I. Mayoritas siswa lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, dan terlibat dalam presentasi kelompok. Guru juga berhasil membimbing sebagian besar kelompok dengan lebih merata dan memberikan dorongan kepada siswa yang semula pasif.

Tabel 2 hasil penelitian siklus II

Feq	%	Ket
11	52,4%	Tuntas
10	47,6%	Tidak
0	0%	Tidak
0	0%	Tidak
21	100%	

Adapun dari hasil evaluasi pembelajaran, terjadi peningkatan dalam capaian hasil belajar siswa, meskipun belum signifikan. Nilai rata-rata meningkat dari 74 pada Siklus I menjadi 80 pada Siklus II, dengan 11 siswa (52.4%) dinyatakan tuntas. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 38,1% dibandingkan Siklus I. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah, yang menandakan adanya perbaikan pemahaman materi secara umum di kalangan siswa.

3. Data Hasil Penelitian Siklus III

Secara keseluruhan, Siklus III berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media permainan kartu kuartet terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia.

Tabel 3 hasil penelitian siklus III

Feq	%	Ket
19	90,5%	Tuntas
2	9,5%	Tidak
0	0%	Tidak
0	0%	Tidak
21	100%	

Peningkatan Ketuntasan Belajar: Sebanyak 90,5% siswa mencapai ketuntasan belajar, yang merupakan peningkatan signifikan dibandingkan dengan Siklus II dan Prasiklus.

Keterlibatan Aktif Siswa: Aktivitas bermain dan diskusi kelompok mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya memahami konsep keberagaman budaya, tetapi juga mulai menerapkan sikap saling menghargai perbedaan.

Media Pembelajaran yang Menarik: Media permainan kuartet menjadi salah satu faktor penting yang meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran yang berbasis permainan berhasil mengatasi rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar mereka.

Tindak Lanjut: Meskipun sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan, dua siswa yang belum tuntas masih perlu mendapatkan perhatian khusus. Di masa depan, penggunaan media yang lebih bervariasi atau pendekatan pembelajaran yang lebih personal dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka lebih lanjut.

Dengan demikian, Siklus III berhasil mencapai tujuan yang

diinginkan, dan penelitian ini dapat dianggap selesai dengan hasil yang memuaskan. Penelitian lain oleh Ayyatillah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan secara sistematis tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sangat praktis dan mendapat respon positif dari siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perkembangan proses dan hasil pembelajaran berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator tersebut meliputi ketercapaian seluruh indikator aktivitas belajar siswa dengan kualifikasi minimal Baik (B) serta tercapainya ketuntasan belajar siswa minimal 75% dengan nilai ≥ 70 . Pembahasan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, yang dianalisis secara bertahap melalui tiga siklus tindakan.

Tabel 4 hasil penelitian siklus I,II, III

Siklus	Perserta Didik Tuntas	Presentase ketuntasan Klasikal	Nilai rata rata
Pra Siklus	2	9,5%	41,71

Siklus I	3	14,3%	57	siswa (14,3%) yang mencapai
Siklus II	11	52,4%	74	ketuntasan, dengan nilai rata-rata
Siklus III	19	90.5%	94	kelas 57. Ini menunjukkan adanya

Pada tahap pra siklus, kondisi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa penggunaan metode maupun media yang bervariasi. Akibatnya, aktivitas belajar siswa rendah dan hasil belajar juga belum memadai. Dari 21 siswa, hanya 2 siswa (9,5%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 41,71. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mendorong siswa untuk memahami materi secara optimal, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui siklus I.

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan dengan model Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan LKPD berbasis modul ajar. Meski sudah mulai ada peningkatan, hasilnya masih belum maksimal. Aktivitas guru dan siswa sama-sama hanya mencapai 3 indikator dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Beberapa siswa masih pasif dalam diskusi kelompok, dan belum semua kelompok mendapat bimbingan yang merata dari guru. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 3

peningkatan dari pra siklus, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Perbaikan pada siklus II dilakukan melalui penggunaan media konkret berupa Alat Permainan Edukatif (APE) seperti miniatur rumah adat dan baju tradisional. Modul ajar dan LKPD juga disesuaikan agar lebih interaktif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru dan siswa, di mana aktivitas guru mencapai 5 indikator SB dan 2 B, sementara siswa mencapai 5 indikator SB dan 3 B. Antusiasme dan partisipasi siswa pun meningkat secara nyata. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dengan 11 siswa (52,4%) yang mencapai ketuntasan, dan nilai rata-rata kelas naik menjadi 74. Meskipun demikian, ketuntasan klasikal belum mencapai target 75%, sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus III. Media sejenis juga efektif dalam berbagai konteks. Minsalnya Aryani (2018) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan kartu kuartet berhasil

meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada siklus III, strategi pembelajaran dikembangkan lebih lanjut melalui media permainan edukatif berupa kartu kuartet keberagaman budaya, yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan partisipatif. Dukungan terhadap efektifitas media ini juga ditemukan dalam penelitian Mariani & setiawati (2022) yang mengembangkan kartu media kuartet bertema ASEAN. Media tersebut di validasi sangat layak digunakan dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi regional. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru telah mencapai seluruh 8 indikator dengan kualifikasi SB, dan aktivitas siswa mencapai 9 indikator SB serta 1 indikator B. Pembelajaran berjalan sangat efektif, siswa tampak aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Dari segi hasil belajar, sebanyak 19 siswa (90,5%) mencapai ketuntasan, dan nilai rata-rata kelas meningkat signifikan menjadi 94. Penelitian serupa oleh Ningsih (2023) mendukung temuan ini dengan menyaranakan bahwa media kartu kurtet

berbasis QR code mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan memperoleh respon sangat positif dari peserta didik. Dengan demikian, indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus III.

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang konsisten dari pra siklus hingga siklus III. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 2 siswa (9,5%) pada pra siklus menjadi 19 siswa (90,5%) pada siklus III. Rata-rata nilai kelas juga meningkat secara signifikan, dari 41,71 di pra siklus menjadi 94 di siklus III. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan permainan kartu kuartet sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia.

E. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu kuartet dengan dukungan media pembelajaran yang bervariasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia. Peningkatan terlihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan

tren positif pada setiap siklus, yaitu dari 9,5% siswa yang tuntas pada tahap pra siklus menjadi 90,5% pada siklus III. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, eksplorasi, dan presentasi. Penggunaan media konkret seperti miniatur rumah adat, pakaian tradisional, serta permainan kartu kuartet terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna dan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, W. D. (2018). Implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII A SMP N 1 Kandeman. *Harmony: Jurnal Pendidikan IPS*, 105-115.
- Djafar, I. M. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan Etnosains untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMP pada materi zat aditif makanan. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 12-20.
- Jumiarti, S. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKN murid kelas V SD Negeri Mangasa 1. *GARUDA: Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 30-38.
- Karsono, S. Y. (2014). Penggunaan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswasekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 43-49.
- Lukman, H. & Arifin, S. D. (2023). Penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya di Indonesia. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 155-165.
- Mariani, M. Y. S., & Setiawati, E (2022). Pengembangan kartu kuartet ASEAN pada muatan pembelajaran IPS. *Proceedings of Science and Humanities*, 210-215.
- Ningrum, A. S. (2021). Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI Mua'abbdin Sukoharjo Demak tahun

pelajaran 2021/2022. *UIN
Walisongo*, 70-85.

Ningsih, V. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 55-64.

Samsiyah, S. (2021). Eektivitas kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 24-30.