



Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjst>

Volume 1, Nomor 2 bulan Juli 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 21 PANYULA

Sitti Jauhar¹, Muhammad Idris Jafar², Nurul Afni Z³

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: st.jauhar@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: idrispgsd@gmail.com

³ Universitas Negeri Makassar

Email: afninurul108@gmail.com

Artikel info

Received: 02-04-2024

Revised: 03-05-2024

Accepted: 04-06-2024

Published, 25-07-2024

Abstrak

This research is a quantitative type of experimental research which aims to determine the significant influence on social studies learning outcomes before and after using the quartet card media. The research design used was one group pretest-posttest design. The population in this study were all fifth grade students at SD Negeri 21 Panyula with a sample of 27 students selected using a saturated sampling technique. The data collection technique used was a test to determine student learning outcomes before and after using the quartet card media. The data analysis techniques used are descriptive and inferential statistical analysis techniques. Based on the results of descriptive statistical analysis, the pretest average was 50.57 and the posttest average was 80.19. Based on the results of inferential statistical analysis using the paired samples t-test, it shows that the tcount value is $9.670 > ttable$ is 1.70562, which means there is a significant difference in students' social studies learning outcomes before and after using quartet card media in class V of SD Negeri 21 Panyula. The conclusion of this research is that there is an influence of the use of quartet card media on the social studies learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 21 Panyula, Tanete Riattang District, Bone Regency.

Keywords:

Quartet Cards,
Learning Outcomes,
Social Sciences.

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal dasar yang setiap warga negara baik siapapun itu berhak mendapatkannya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Melalui pendidikan itu pula yang akan membedakan pola pikir seseorang. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi seluruh aspek kehidupan manusia.

Dunia pendidikan tidak terlepas dengan kegiatan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi mengajar yang terdiri dari guru dan siswa. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, menantang dan membangkitkan gairah siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu muatan pembelajaran yang penting adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS masuk ke dalam kurikulum sekolah yang memiliki kaitan yang sangat erat dengan peran manusia di lingkungan masyarakat. Menurut Mahardani dan Rachmadyanti (2018), Pembelajaran IPS mengajarkan tentang kehidupan bermasyarakat serta bagaimana cara bersosialisasi di lingkungan sekitar. Siswa bersosialisasi dengan lingkungan terdekat yaitu keluarga dan lingkungan masyarakat. Hal ini yang melekat pada ingatan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri.

Proses pembelajaran guru harus mempunyai strategi yang maksimal agar siswa dapat memperoleh nilai yang baik dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyaningsih (2020) bahwa guru perlu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan. Melihat dari hal tersebut guru perlu alat penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Di mana alat bantu tersebut dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Alat bantu pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana untuk menunjang strategi guru. Tafonao (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk aktif dalam belajar.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Ambarini, dkk., (2018) bahwa beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, serta metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai tentunya dapat memberikan hasil pembelajaran yang maksimal, namun apabila penggunaan media pembelajaran belum maksimal, maka hasil pembelajaran tidak dapat dicapai secara optimal. Hal tersebut dapat menjadi faktor rendahnya antusias serta kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep IPS karena IPS merupakan salah satu ilmu terapan yang membutuhkan media untuk mengkonkretkan pemahaman siswa. Khansanah (2020) menjelaskan bahwa anak-anak khususnya usia sekolah dasar (7-11 tahun), berdasarkan Jean Piaget berada pada tahap konkret operasional, sehingga secara natural cara belajar terbaik mereka adalah secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan mereka.

Setroyini (2013) mengatakan bahwa kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Karsono, dkk. (2014) menjelaskan bahwa kartu kuartet sebagai media juga memiliki kekhususan dan keunikan dari sisi bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa SD yang masih dalam usia anak – anak, yaitu belajar selayaknya bermain. Hal ini juga didukung oleh teori psikologi perkembangan dan perkembangan bermain dimana disebutkan, pada anak usia 8-12 tahun anak suka mengumpulkan benda-benda seperti prangko dan gambar-gambar.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 dan 17 Oktober 2023 di SD Negeri 21 Panyula Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone melalui observasi ditemukan fakta bahwa rendahnya hasil belajar IPS kelas V dikarenakan proses pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa menjadi kurang aktif sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang disampaikan, guru terlihat lebih mengandalkan buku paket daripada menerapkan media yang bervariasi. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, siswa lebih cenderung bermain sendiri dan bercanda dengan teman sebangkunya. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 21 Panyula diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Guru juga mengemukakan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satu di antaranya kurangnya antusias siswa terhadap proses pembelajaran karena pembelajaran IPS dianggap pembelajaran yang hanya mendengarkan, bertanya, dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum cukup untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone. Permasalahan yang ditemui sangat penting untuk diselesaikan dikarenakan jika siswa tidak fokus pada proses pembelajaran maka hasil belajar siswa tidak akan mencapai hasil yang maksimal. Peneliti menerapkan media pembelajaran kartu kuartet yang sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. Media pembelajaran kartu kuartet merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, selain itu peserta didik juga tidak akan merasa jemu belajar karena disuguhkan dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet, penelitian mengenai media pembelajaran kartu kuartet ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2021) “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil nilai pretest sebelum diberi perlakuan dengan media kartu kuartet memperoleh nilai rata-rata 49,033. Setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media kartu kuartet memperoleh nilai posttest dengan nilai rata-rata 82,567. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu kuartet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Giwangsa, 2021) “Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan untuk media pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Hal ini karena media tersebut mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat pula.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Panyula Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone”

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang diolah dalam penelitian ini berupa angka. Jenis penelitian yang digunakan pre-eksperimental. Dalam penelitian ini perlakuan diberikan pada satu kelas/kelompok saja sehingga tidak ada kelompok kontrol sebagai pembanding dari kelompok eksperimen. Desain penelitian ini adalah one-group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 21 Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa. Total sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone sebanyak 27 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan

menggunakan lembar tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik

No	Tingkat Pencapaian	Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Sangat Baik	-	-	19	55%
2	66 – 79	Baik	-	-	9	33%
3	56 – 65	Sedang	5	19%	3	12%
4	41 – 55	Kurang	17	62%	-	-
5	≤ 40	Sangat Kurang	5	19%	-	-
Jumlah			27	100 %	27	100 %
Rata-rata				50,37		80,19
Kategori				Kurang		Baik Sekali

statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh dengan dua teknik analisis data,yaitu teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data inferensial. Analisis data deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 21 Panyula sebelum dan sesudah penerapan media kartu kuartet. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Gambaran Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Panyula

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan (uji hipotesis) dengan menggunakan uji t. Dari uji t tersebut diperoleh $t_{hitung} = 9,670$ dan $t_{tabel} = 1.70562$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula sebelum dan setelah penggunaan media kartu kuartet di kelas V SD Negeri 21 Panyula.

Karena rata-rata hasil belajar IPS siswa V SDN 21 Panyula setelah penggunaan media kartu kuartet (80,19) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelumnya (50,37) dan uji beda menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula sebelum dan setelah penggunaan media kartu kuartet maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 21 Panyula.

Pembahasan

Gambaran hasil belajar IPS siswa sebelum diberikan perlakuan penggunaan media kartu kuartet berada pada kategori kurang. Artinya, tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran IPS yang diukur secara langsung dengan menggunakan tes masih kurang. Hal

tersebut dibuktikan dari hasil pretest siswa dari 27 siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat baik dan baik, 5 siswa yang berada pada kategori sedang, 17 siswa yang berada pada kategori kurang dan 5 yang berada pada kategori sangat kurang.

Gambaran hasil belajar IPS siswa setelah diberikan perlakuan penggunaan media kartu kuartet berada pada kategori sangat baik. Artinya siswa ikut aktif dalam menemukan/memahami konsep pertanyaan yang diberikan sehingga siswa menjawab pertanyaan dengan tepat. Hal tersebut dibuktikan dari 27 siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula, 15 siswa berada pada kategori sangat baik, 9 siswa yang berada pada kategori baik, 3 siswa yang berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang dan sangat kurang.

Dilihat dari analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial ditemukan bahwa gambaran hasil belajar IPS siswa sebelum dan setelah penggunaan media kartu kuartet mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 50,37 menjadi 80,19. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS siswa pada hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Mulyono (2016), menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet pada materi peninggalan sejarah HinduBuddha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media kartu kuartet berpengaruh lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Agis (2021), juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet pada mata pelajaran IPS khususnya materi kondisi geografis Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada jenis materi yang diajarkan, namun sama-sama mencakup mata pelajaran IPS di kelas V.

PENUTUP

Hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula sebelum penggunaan media kartu kuartet berada pada kategori kurang. Sedangkan, hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula setelah penggunaan media kartu kuartet berada pada kategori sangat baik. (lebih baik daripada sebelum penggunaan media kartu kuartet). Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Panyula, Dengan demikian, penggunaan media kartu kuartet berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 21 Panyula.

DAFTAR PUSTAKA

Agis. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabbidin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo.

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran* : Jakarta Rajafrafindo Persada.
- Clark, & Hooser. 2018. Social Studies in the Elementary Classroom: Helping Students Make Sense of Their World. *Journal of Practitioner Research*, 3(1).
- Fikri, H., & Madona, S. A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Fitriani. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di Smp Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PEKA*, 4(2), 137-142.
- Giwangsa, S. F. 2021. Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48.
- Haryianto, Y. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Sselama Masa Pandemu Covid-19. *Jurnal pendidikan jasmani kesehatan & rekreasi*.4 (1), 30-36.
- Hasanah, U. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Indah. 2023. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Jauhar, S. 2022. Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 23-25.
- Kamil, R. I., & Suharno, K. 2013. Penggunaan media permainan kartu kuartet dalam upaya peningkatan pemahaman materi wayang kulit purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1(8), 1-6.
- Karsono, K., Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. 2014. Penggunaan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 43-49.
- Khansanah, L. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa. In Suparyanto dan Rosad (Vol. 5, Issue 3).
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana T. 2017. Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal Of Mechanical Engineering Education*. 4(2),.
- Kusnandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. 2018. Pengembangan Media Gentara Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(6), 1– 10.
- Mardawani, E. Y. S. dan. 2021. *Konsep Dasar IPS* (1st ed.). Budi Utama.
- Mulyono. 2016. Penggunaan Media Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 13-17.
- Ningrum, A. S. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nurrita, T. 2018. Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Parwoto, dkk. 2023. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prasidya, A. M. 2017. Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. 7(10), 904-915.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Rahayu, F. 2019. Pengaruh Kemandirian Belajar, Minat Belajar, Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(2), 212–221.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Rismawati. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 21-27.
- Sara, Y. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran PPKN Berbasis Kartu Kwartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Negeri 4 Kota Jambi. *Skripsi*. Universitas Jambi.
- Sari, D. P. P., Murtono, & Utomo, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1–12.
- Setiyorini, Indah dan M. Husni Abdullah. 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 182–189.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*. 20(2).
- Siska, Y. 2016. Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI (Andri Wicaksono (ed.)). Garudhawaca.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta,cv.
- Susanto, A. 2016. *Teori & Pembelajaran Di Skolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Umar. 2014. Media Pendidikan : Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.