SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V

Elisabet Indahsari Telaumbanua[1], Eka Periaman Zai[2], Justin Foera-era Lase[3], Anugerah Tatema Harefa[4]
[1234] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias
e-mail: elisabettel001@gmail.com; ekaperiamanzai@unias.ac.id; justinfoeraeralase@unias.ac.id; anugerahtatemaharefa@unias.ac.id

Diterima: *13/10/2026*; Direvisi: *21/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah konvensional, serta keterbatasan sarana media yang interaktif di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media kartu kuartet, menguji kelayakan dan kepraktisannya, serta menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model prosedural 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas dan 18 peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Data dihimpun melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket kepraktisan, serta angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pemanfaatan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet memperoleh tingkat validitas sebesar 97,37% dari ahli materi, 95,45% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli desain/media dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan guru mencapai persentase 89,47% dengan kategori sangat praktis, sementara uji efektivitas memperlihatkan peningkatan motivasi belajar dengan 88,89% peserta didik mencapai kategori tinggi dan skor *N-Gain* sebesar 73,30% yang tergolong efektif. Dengan demikian, media kartu kuartet edukatif ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
Kata Kunci: *kartu kuartet, model 4D, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, Research and Development.*

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning motivation of students in Pancasila Education, the predominance of teacher-centered lectures, and the scarce availability of interactive learning media in elementary schools. This study aimed to describe the development process of educational quartet cards, evaluate their validity and practicality, and analyze their effectiveness in improving the learning motivation of fifth-grade students at UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo. This study employed a Research and Development (R&D) method applying the 4D model comprising define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects consisted of one classroom teacher and 18 fifth-grade students selected through a total sampling technique. Data were gathered through observations, interviews, expert validation sheets, practicality questionnaires, and pre-test and post-test learning motivation questionnaires. The results revealed that the quartet card media achieved a validity score of 97.37% from the subject

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

matter expert, 95.45% from the language expert, and 100% from the media design expert, all categorized as highly valid. The teacher practicality test reached 89.47%, indicating a highly practical category, while the effectiveness test demonstrated that 88.89% of students achieved a high motivation category alongside an N-Gain score of 73.30% categorized as effective. Consequently, the developed educational quartet card media is proven valid, practical, and effective for teaching Pancasila Education in elementary schools.
Keywords: *4D model, learning motivation, Pancasila Education, quartet card, Research and Development.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana terencana yang memegang peranan krusial dalam mengembangkan segenap potensi peserta didik, baik pada dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui proses pembelajaran yang bermutu, peserta didik dibimbing untuk tumbuh menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, serta bertanggung jawab terhadap kemajuan bangsa. Guru dituntut untuk mampu merancang lingkungan instruksional yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan menjadi kunci utama dalam mewujudkan internalisasi pengetahuan secara bermakna di dalam kelas.

Pendidikan Pancasila menempati posisi sentral dalam struktur kurikulum sekolah dasar sebagai sarana pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai kebangsaan. Mata pelajaran ini mengemban mandat moral untuk menumbuhkan sikap toleransi, persatuan, gotong royong, dan integritas di tengah kemajemukan masyarakat Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila semestinya disajikan melalui strategi yang membumi, partisipatif, serta kaya akan ilustrasi konkret agar tidak dipandang sebagai doktrin teoretis yang kaku. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan guna mentransformasikan konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang riil dan mudah dipahami oleh anak.

Motivasi belajar merupakan determinan psikologis yang sangat memengaruhi derajat keterlibatan peserta didik dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi senantiasa memperlihatkan antusiasme prima, keaktifan bertanya, serta daya juang yang kuat dalam menuntaskan tugas-tugas akademik (Giwangsa, 2021). Sebaliknya, defisit motivasi mengakibatkan peserta didik bersikap pasif, mudah jenuh, kehilangan fokus perhatian, dan mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi dasar yang ditargetkan. Oleh sebab itu, integrasi media visual berbasis permainan menjadi salah satu stimulus efektif untuk membangkitkan kembali gairah dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

Namun, realitas pembelajaran di kelas V UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo belum sepenuhnya mencerminkan iklim instruksional yang ideal. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama pendidik kelas, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penugasan tertulis berbasis buku teks. Pola pengajaran yang konvensional ini menyebabkan dinamika kelas terasa monoton, sehingga peserta didik tampak pasif dan enggan mengemukakan pendapat. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah dan berdampak pada pencapaian hasil tugas harian yang mayoritas belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Permasalahan tersebut semakin nyata ketika pembelajaran memasuki topik keberagaman budaya Indonesia yang sarat dengan muatan konsep ragam adat istiadat nusantara. Ketiadaan media visual yang representatif menyulitkan peserta didik dalam mengidentifikasi pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, serta senjata daerah secara tepat.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Dari sisi guru, kendala utama bersumber dari keterbatasan ketersediaan media manipulatif dan kurangnya pemahaman teknis dalam mengembangkan sarana belajar berbasis permainan (*game-based learning*). Keadaan ini menuntut adanya pembaharuan media ajar konkret yang mampu memadukan muatan materi esensial dengan aktivitas bermain yang menggembirakan bagi anak.

Salah satu inovasi media konkret yang relevan dikembangkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah media kartu kuartet edukatif. Media kartu kuartet memadukan tampilan visual penuh warna, informasi tematik terstruktur, kerja sama kelompok, serta aturan permainan yang melatih konsentrasi dan sportivitas anak. Melalui mekanisme bermain sambil belajar, peserta didik didorong untuk mengumpulkan seri kartu sejenis sembari membaca dan mencocokkan fakta-fakta kebudayaan daerah secara aktif. Format kartu yang praktis dan komunikatif mampu mereduksi ketegangan psikologis peserta didik, sehingga suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif.

Eksplorasi penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah didokumentasikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Noviasari et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan media kartu kuartet mampu mendongkrak motivasi belajar siswa sekolah dasar pada topik pengamalan sila-sila Pancasila. Adinda et al. (2025) berhasil merancang kartu kuartet keragaman budaya yang memenuhi kriteria validitas ahli materi dan media. Penelitian Abadi dan Trisnayanti (2025) turut melaporkan bahwa kartu kuartet memiliki kepraktisan yang tinggi dalam memfasilitasi interaksi belajar peserta didik di kelas. Sementara itu, Putriantama et al. (2026) menegaskan bahwa kartu kuartet memberikan pengaruh positif terhadap respons belajar dan partisipasi aktif siswa kelas V sekolah dasar.

Kendati potensi kartu kuartet telah banyak diteliti, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang memerlukan investigasi lanjutan. Kajian terdahulu sebagian besar menerapkan metode penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada tindakan praktis sesaat tanpa menghasilkan prototipe produk ajar yang teruji secara komprehensif (Noviasari et al., 2024). Di samping itu, riset pengembangan yang sudah ada cenderung berfokus pada ketercapaian aspek kognitif, sedangkan orientasi penguatan motivasi belajar afektif belum diukur secara sistematis (Abadi & Trisnayanti, 2025; Adinda et al., 2025). Masih sangat terbatas media kartu kuartet Pendidikan Pancasila yang dirancang dengan memperhatikan ergonomi ukuran kartu, kekayaan informasi kultural lokal, serta kemasan wadah penyimpanan (*storage box*) yang menunjang mobilitas penggunaan di kelas.

Penelitian ini menawarkan unsur kebaruan (*novelty*) melalui pengembangan produk kartu kuartet edukatif berdimensi 9 × 7 cm yang dilengkapi kotak penyimpanan khusus dan buku panduan permainan terstruktur bagi guru dan murid. Produk ini secara khusus membedah tema keberagaman budaya Indonesia ke dalam empat subtopik terpadu yang memicu interaksi dialogis dan kompetisi sehat antarkelompok belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan media melalui model 4D, menganalisis tingkat validitas dan kepraktisannya, serta membuktikan efektivitas media kartu kuartet dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan inovasi media literasi kebangsaan yang aplikatif di jenjang sekolah dasar.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media instruksional konkret dan menguji kelayakannya secara empiris. Prosedur pengembangan mengadaptasi model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974), yang mencakup empat tahapan terpadu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo, Kecamatan Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian melibatkan 1 orang guru wali kelas V dan 18 orang peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik penarikan sampel jenuh (*total sampling*).

Tahap pendefinisian (*define*) dilaksanakan melalui lima langkah analisis, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) mencakup penentuan format fisik kartu, pemilihan peranti lunak desain digital, perumusan naskah konten kebudayaan nusantara, serta perancangan aturan main kartu kuartet. Pada tahap pengembangan (*develop*), prototipe media diuji kelayakannya oleh para pakar melalui uji validasi materi, bahasa, dan desain media sebelum diujicobakan secara terbatas di dalam kelas. Tahap penyebarluasan (*disseminate*) diwujudkan secara terbatas dengan mendistribusikan produk akhir dalam bentuk set fisik lengkap kepada pihak sekolah dan rekan sejawat guru.

Data penelitian dihimpun menggunakan instrumen kualitatif dan kuantitatif yang dirancang secara terstruktur. Data kualitatif diperoleh melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, wawancara kebutuhan pendidik, serta catatan saran perbaikan dari para validator ahli. Data kuantitatif bersumber dari lembar angket validasi skala Likert empat tingkat (1 = sangat kurang, 2 = kurang baik, 3 = baik, 4 = sangat baik), angket kepraktisan guru, serta angket motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi belajar disebarkan pada saat sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemanfaatan media dengan mengadaptasi empat indikator utama, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase capaian validitas ahli dan kepraktisan pengguna menggunakan rumus persentase skor rata-rata. Kriteria kelayakan dan kepraktisan dikategorikan ke dalam rentang: 0%–40% (tidak valid/tidak praktis), 41%–60% (kurang valid/kurang praktis), 61%–80% (cukup valid/cukup praktis), dan 81%–100% (sangat valid/sangat praktis). Sementara itu, efektivitas peningkatan motivasi belajar dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk mengetahui tingkat kenaikan skor motivasi peserta didik. Kategori perolehan skor *N-Gain* diklasifikasikan menjadi tiga tingkatan: rendah ($g < 0{,}30$), sedang ($0{,}30 \leq g \leq 0{,}70$), dan tinggi ($g > 0{,}70$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dilaksanakan melalui empat tahapan model 4D secara sistematis. Tahap *define* mengidentifikasi kendala rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat metode mengajar guru yang monoton dan minimnya penggunaan sarana visual manipulatif. Tahap *design* menghasilkan draf rancangan kartu berukuran 9 × 7 cm yang dicetak di atas kertas *art carton* 260 gram dengan laminasi dua sisi (*glossy lamination*) agar tidak mudah rusak. Kartu ini dikelompokkan ke dalam 8 seri kebudayaan daerah nusantara, di mana setiap seri terdiri atas

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

4 kartu yang memuat judul utama, ilustrasi visual berwarna, serta rincian tiga informasi pendukung.

Rancangan fisik media kartu kuartet dirancang secara estetis dan ergonomis agar nyaman dipegang oleh tangan anak usia sekolah dasar. Selain kartu permainan, produk akhir dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan serta kotak penyimpanan (*box*) khusus yang memudahkan guru dalam mengorganisasi media di kelas. Tampilan visual hasil perancangan akhir media kartu kuartet disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Prototipe Media Kartu Kuartet Keberagaman Budaya Indonesia

Sajian pada Gambar 1 di atas mengilustrasikan tata letak komponen kartu kuartet yang memadukan unsur visual dan informasi tekstual secara proporsional. Penempatan gambar utama di bagian tengah berfungsi memfokuskan atensi pengamatan anak terhadap kekhasan arsitektur tradisional daerah. Daftar informasi di bagian bawah kartu dirancang sebagai petunjuk bagi peserta didik untuk meminta kartu pelengkap kepada teman bermainnya dalam satu kelompok. Desain fisik pada Gambar 1 tersebut sekaligus memastikan bahwa kartu dapat dimainkan secara mandiri oleh peserta didik tanpa ketergantungan berlebih terhadap arahan guru.

Tahap *develop* diawali dengan menguji kelayakan produk melalui validasi oleh tiga orang pakar yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media. Validasi materi difokuskan pada ketepatan konsep keberagaman budaya, kesesuaian kurikulum, kelengkapan fakta, serta kualitas instruksional permainan. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen penilaian skala Likert empat tingkat yang terdiri atas 19 butir pernyataan operasional. Rangkuman hasil pengujian validasi oleh ahli materi disajikan secara terperinci pada Tabel 1.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Kartu Kuartet

No.	Aspek Kelayakan Materi Pembelajaran	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran	1–4	16	16	100,00%	Sangat Valid
2.	Ketepatan Konsep dan Keilmuan	5–7	12	12	100,00%	Sangat Valid
3.	Kelengkapan Informasi Budaya	8–11	16	16	100,00%	Sangat Valid
4.	Sistematika Penyajian Kartu	12–13	8	8	100,00%	Sangat Valid
5.	Kualitas Evaluasi dan Aktivitas Belajar	14–17	16	14	87,50%	Sangat Valid
6.	Redaksi dan Petunjuk Instruksional	18–19	8	8	100,00%	Sangat Valid
Total	**Akumulasi Penilaian Ahli Materi**	**1–19**	**76**	**74**	**97,37%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 1 di atas, perolehan skor akumulatif validasi ahli materi mencapai 74 dari skor maksimal 76 dengan persentase 97,37%. Capaian persentase tersebut membuktikan bahwa media kartu kuartet berada pada rentang kategori sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sedikit catatan revisi dari ahli materi berkaitan dengan penyesuaian tingkat kesulitan kuis penutup agar lebih kontekstual dengan pengalaman empiris anak di kelas V. Peneliti telah menindaklanjuti masukan tersebut dengan menyederhanakan rumusan pertanyaan pada kartu tantangan. Dengan terpenuhinya seluruh kriteria pada Tabel 1, aspek substansi keilmuan media dinyatakan telah memenuhi standar instruksional yang dipersyaratkan.

Tahap telaah kelayakan berikutnya menyasar aspek kebahasaan guna menjamin bahwa struktur kalimat dan kosakata yang disajikan selaras dengan daya nalar anak usia sekolah dasar. Validator ahli bahasa mencermati keterbacaan teks, kebakuan istilah kebudayaan, ketepatan ejaan tanda baca, serta komunikatifnya kalimat petunjuk permainan. Validasi bahasa dilakukan dalam dua putaran (*two-stage validation*) untuk memantau perbaikan mutu naskah secara berkesinambungan. Perkembangan skor validasi ahli bahasa dari tahap pertama ke tahap kedua dirangkum secara lengkap pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Kebahasaan oleh Ahli Bahasa

Putaran Penilaian	Jumlah Butir Angket	Skor Maksimal	Skor Riil	Persentase Capaian	Kualifikasi Kelayakan	Tindak Lanjut Revisi
Tahap I	11 Butir	44	26	59,09%	Kurang Valid	Penyederhanaan diksi dan perbaikan tanda baca

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Tahap II	11 Butir	44	42	95,45%	Sangat Valid	Naskah tuntas dan dinyatakan layak pakai

Mengacu pada data empiris dalam Tabel 2 di atas, terjadi lonjakan persentase validasi bahasa yang signifikan dari 59,09% pada tahap awal menjadi 95,45% pada tahap akhir. Kenaikan nilai sebesar 36,36% ini membuktikan bahwa proses revisi berhasil mengoreksi kalimat-kalimat yang berbelit-belit menjadi bahasa yang komunikatif dan ramah anak. Validator mengapresiasi kejelasan petunjuk permainan yang kini dilengkapi contoh langkah demi langkah sehingga mudah dipahami oleh murid secara mandiri. Evaluasi pada Tabel 2 menegaskan bahwa hambatan kebahasaan telah teratasi dengan baik. Dengan demikian, draf teks kartu kuartet dinyatakan siap melangkah ke tahap pengujian desain fisik.

Aspek visual dan estetika media dinilai oleh pakar desain media untuk memastikan kemenarikan tampilan, keharmonisan tipografi, ketajaman ilustrasi, serta kepraktisan wadah penyimpanan kartu. Evaluasi desain ini sangat vital mengingat daya tarik visual merupakan stimulus awal yang membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap kartu permainan. Sama halnya dengan validasi bahasa, penelaahan media desain dilaksanakan melalui dua tahapan revisi intensif. Catatan perolehan skor dan kualifikasi kelayakan dari ahli desain media ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Desain Media Kartu Kuartet oleh Ahli Media

Putaran Penilaian	Jumlah Butir Angket	Skor Maksimal	Skor Riil	Persentase Capaian	Kualifikasi Kelayakan	Catatan Tindak Lanjut
Tahap I	17 Butir	68	60	88,24%	Sangat Valid	Penggantian gambar kartun ke foto riil budaya
Tahap II	17 Butir	68	68	100,00%	Sangat Valid	Tata letak sempurna dan siap cetak massal

Sebagaimana dipaparkan pada Tabel 3 di atas, hasil validasi desain media pada tahap kedua memperoleh skor sempurna yaitu 68 dari 68 poin maksimal dengan persentase 100%. Capaian maksimal ini diraih setelah peneliti mengganti gambar ilustrasi kartun menjadi foto dokumentasi kebudayaan asli yang memiliki resolusi tinggi. Tata letak elemen grafis ditata secara seimbang (*layout balance*) sehingga tidak menimbulkan kelelahan visual saat dibaca berulang-ulang oleh anak. Keberhasilan validasi pada Tabel 3 memastikan bahwa kartu kuartet telah memenuhi seluruh standar mutu estetika dan konstruksi fisik. Berdasarkan akumulasi ketiga uji validitas tersebut, media kartu kuartet dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran nyata.

Uji kepraktisan media dilakukan dengan menyerahkan kartu kuartet beserta panduannya kepada guru kelas V untuk dipraktikkan secara langsung di dalam kelas. Guru mengevaluasi kemudahan mengoperasikan media, kejelasan tata cara permainan, manajemen waktu pembelajaran, serta efisiensi kartu dalam membantu penyampaian materi keberagaman budaya. Penilaian kepraktisan ini menjadi parameter krusial untuk membuktikan apakah media ini aplikatif digunakan dalam dinamika kelas sekolah dasar yang heterogen. Rangkuman skor penilaian kepraktisan oleh guru kelas V tertera pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kepraktisan Media Kartu Kuartet oleh Guru Kelas V

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Responden Penilai	Jumlah Indikator	Skor Ideal	Skor Perolehan	Persentase Praktis	Kategori Kepraktisan
Guru Kelas V SD	19 Butir Pernyataan	76	68	89,47%	Sangat Praktis

Berdasarkan sajian data pada Tabel 4 di atas, perolehan persentase kepraktisan mencapai 89,47% yang tergolong dalam kualifikasi sangat praktis. Guru menyatakan bahwa kehadiran kartu kuartet sangat membantu dalam memecah kebekuan suasana kelas dan mengaktifkan partisipasi seluruh peserta didik secara merata. Ukuran kartu yang proporsional memudahkan anak-anak dalam memegang serta menyusun kombinasi seri budaya di atas meja belajarnya. Data pada Tabel 4 ini membuktikan bahwa produk kartu kuartet tidak hanya unggul secara konseptual teoretis, melainkan terbukti mudah diterapkan dalam rutinitas pembelajaran harian di sekolah.

Tahap uji coba lapangan dilaksanakan terhadap 18 peserta didik kelas V UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet. Selama kegiatan uji coba berlangsung, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4 sampai 5 orang anak. Suasana kelas tampak sangat dinamis di mana setiap anak berupaya mengumpulkan empat kartu dalam seri budaya yang sama melalui tanya jawab teratur dengan rekan kelompoknya. Dokumentasi visual mengenai interaksi aktif peserta didik selama proses uji coba media kartu kuartet disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Suasana Aktivitas Peserta Didik dalam Pemanfaatan Media Kartu Kuartet

Dokumentasi pada Gambar 2 di atas memperlihatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti alur permainan kartu kuartet secara kolaboratif. Peserta didik tampak antusias membaca nama-nama tarian, senjata, dan rumah adat yang tertera pada kartu guna menyusun strategi permainan kelompoknya. Peran guru bergeser secara positif dari penceramah dominan menjadi fasilitator yang mengarahkan sportivitas dan membimbing pemahaman konsep anak. Rekaman suasana kelas pada Gambar 2 tersebut membuktikan bahwa media kartu kuartet berhasil menciptakan iklim pembelajaran yang partisipatif, interaktif, dan menggembirakan bagi seluruh peserta didik.

Pengujian efektivitas media kartu kuartet terhadap penguasaan materi dianalisis melalui perbandingan capaian nilai tes hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pembelajaran. Tes disusun dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Perolehan skor dianalisis untuk melihat signifikansi peningkatan nilai rata-rata kelas setelah pemanfaatan media berlangsung. Rangkuman data perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar peserta didik dihimpun pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Capaian Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Peserta Didik

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Sesi Pengukuran	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata (Mean)	Keterangan Nilai
***Pre-test* (Sebelum Media)**	25,00	60,00	41,39	Di Bawah Batas KKM 65
***Post-test* (Sesudah Media)**	70,00	100,00	82,50	Melampaui Batas KKM 65
Peningkatan Rata-Rata	—	—	**+41,11 Poin**	**Peningkatan Signifikan**

Paparan data pada Tabel 5 di atas memperlihatkan peningkatan hasil belajar kognitif yang sangat tajam dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 41,11 poin. Pada tahap awal, tidak ada satupun peserta didik yang berhasil mencapai batas KKM sekolah karena nilai rata-rata hanya bertengger di angka 41,39. Namun, setelah perlakuan menggunakan kartu kuartet diberikan, rata-rata kelas melonjak hingga mencapai 82,50 dengan nilai terendah sebesar 70,00 yang berarti seluruh murid telah tuntas belajar. Data komparatif pada Tabel 5 ini menjadi bukti awal bahwa interaksi permainan visual mampu memperkuat retensi ingatan peserta didik terhadap materi kebudayaan nasional secara efektif.

Tingkat efektivitas pemanfaatan media kartu kuartet selanjutnya dihitung secara kuantitatif menggunakan uji *Normalized Gain* (*N-Gain*). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besaran nilai peningkatan murni hasil belajar tanpa terdistorsi oleh variasi skor awal peserta didik. Perhitungan *N-Gain* dioperasikan pada setiap individu peserta didik kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh kesimpulan klasikal. Parameter distribusi perolehan skor analisis *N-Gain* hasil belajar disajikan secara lengkap pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Hasil Perhitungan *N-Gain* Hasil Belajar Peserta Didik

Parameter Statistik N-Gain	Nilai Skor Desimal	Persentase Ekuivalen (%)	Kategori Efektivitas
Skor Minimum	0,44	44,00%	Kategori Sedang
Skor Maksimum	1,00	100,00%	Kategori Tinggi
Rata-Rata *N-Gain* Klasikal	0,7330	73,30%	Kategori Tinggi / Efektif

Merujuk pada hasil perhitungan statistik pada Tabel 6 di atas, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* klasikal sebesar 0,7330 atau setara dengan persentase 73,30%. Berdasarkan pedoman interpretasi efektivitas pembelajaran, nilai yang berada di atas ambang batas 0,70 tergolong ke dalam kategori tinggi atau efektif. Skor peningkatan terendah tercatat sebesar 0,44 pada kategori sedang, sementara beberapa peserta didik berhasil meraih skor *N-Gain* sempurna yakni 1,00. Angka efektivitas pada Tabel 6 tersebut mengonfirmasi secara valid bahwa media kartu kuartet memiliki daya guna yang tinggi dalam mengakselerasi pemahaman konsep Pendidikan Pancasila.

Fokus evaluasi utama dalam penelitian ini diarahkan pada pengukuran peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah memanfaatkan media kartu kuartet. Data motivasi dihimpun melalui penyebaran angket skala Likert sebelum dan sesudah intervensi tindakan berlangsung di kelas. Angket mengukur empat dimensi motivasi, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan belajar (*satisfaction*). Perbandingan skor motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kuartet dirangkum secara komparatif pada Tabel 7.

Tabel 7. Perkembangan Rerata Skor Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Tindakan

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Tahapan Evaluasi Motivasi	Total Skor Ideal	Skor Rerata Perolehan	Persentase Capaian (%)	Kategori Motivasi
Sebelum Pemanfaatan Media	108	40,06	37,09%	Kategori Rendah
Sesudah Pemanfaatan Media	108	92,83	85,95%	Kategori Tinggi
Selisih Peningkatan	—	**+52,77 Poin**	**+48,86%**	**Peningkatan Positif**

Berdasarkan data perkembangan yang disajikan pada Tabel 7 di atas, persentase motivasi belajar peserta didik mengalami kenaikan drastis sebesar 48,86%. Sebelum media diperkenalkan, motivasi belajar anak hanya berada pada persentase 37,09% dengan kategori rendah akibat kejenuhan terhadap metode ceramah konvensional. Setelah terlibat langsung dalam permainan kartu kuartet, persentase motivasi melonjak ke angka 85,95% yang menempati kualifikasi motivasi tinggi. Perolehan angka pada Tabel 7 ini membuktikan bahwa pergeseran suasana belajar menuju format permainan kooperatif memberikan dampak psikologis yang sangat positif terhadap antusiasme belajar peserta didik.

Pemetaan peningkatan motivasi belajar selanjutnya dianalisis pada tingkat individu untuk memastikan pemerataan dampak positif media terhadap seluruh murid. Seluruh peserta didik dikelompokkan ke dalam kategori peningkatan motivasi berdasarkan capaian skor akhir yang diperolehnya. Analisis sebaran ini penting untuk memastikan tidak adanya kesenjangan penerimaan media di antara peserta didik di dalam kelas. Sebaran distribusi frekuensi kategori peningkatan motivasi belajar peserta didik disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kategori Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori Tingkat Motivasi	Rentang Persentase Skor	Jumlah Peserta Didik	Proporsi Relatif (%)	Keterangan Dampak
Motivasi Belajar Tinggi	76%–100%	16 Orang	88,89%	Merespons media secara sangat antusias
Motivasi Belajar Rendah	< 60%	2 Orang	11,11%	Menunjukkan peningkatan adaptif bertahap
Total Akumulasi	—	**18 Orang**	**100,00%**	**Mayoritas Mengalami Kenaikan Tinggi**

Sebagaimana tertera pada data Tabel 8 di atas, sebanyak 16 dari 18 peserta didik (88,89%) berhasil mencapai kategori motivasi belajar tinggi setelah menggunakan kartu kuartet. Hanya 2 orang peserta didik (11,11%) yang masih berada pada kategori peningkatan rendah karena membutuhkan adaptasi lebih lama terhadap aturan main kartu. Data pada Tabel 8 ini menegaskan bahwa media kartu kuartet mampu menstimulasi ketertarikan belajar secara merata pada hampir seluruh siswa di kelas. Keberhasilan pengubahan respon afektif ini membuktikan bahwa pengemasan materi Pendidikan Pancasila dalam wujud permainan konkret sangat efektif dalam memulihkan gairah belajar anak sekolah dasar.

Pembahasan

Keberhasilan pengembangan media kartu kuartet keragaman budaya Indonesia membuktikan bahwa model 4D sangat efektif dalam menghasilkan media instruksional yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar (Thiagarajan et al., 1974). Kartu kuartet menjembatani

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

keterbatasan metode ceramah dengan menyajikan representasi visual konkret yang menstimulasi rasa ingin tahu anak usia 10–11 tahun. Pada rentang usia ini, peserta didik berada pada fase perkembangan operasional konkret yang membutuhkan objek nyata untuk mencerna konsep yang luas (Piaget, 2009). Visualisasi rumah adat, pakaian daerah, tarian, dan senjata khas nusantara berhasil mengonstruksi pemahaman anak secara terpadu tanpa membebani memori kerja mereka.

Hasil validasi ahli yang melampaui angka 95% pada seluruh aspek menegaskan bahwa media ini telah memenuhi standar validitas isi, konstruksi, dan teknis penyajian. Penyempurnaan gambar karikatur menjadi dokumentasi riil kebudayaan nusantara memberikan kontribusi besar terhadap akurasi persepsi belajar anak. Temuan ini memperkuat kesimpulan Adinda et al. (2025) yang menyatakan bahwa media kartu kuartet keragaman budaya harus memprioritaskan orisinalitas visual agar tidak memicu miskonsepsi pada siswa sekolah dasar. Selain itu, kesederhanaan struktur kalimat pada kartu petunjuk mempermudah transmisi pesan edukatif secara komunikatif dan ramah anak.

Tingkat kepraktisan guru sebesar 89,47% membuktikan bahwa kartu kuartet dirancang adaptif terhadap manajemen kelas nyata di sekolah dasar. Format permainan kartu yang fleksibel membebaskan guru dari ketergantungan terhadap infrastruktur listrik atau perangkat gawai yang sering menjadi kendala di daerah. Hal ini selaras dengan penelitian Abadi dan Trisnayanti (2025) yang menggarisbawahi bahwa kepraktisan kartu kuartet bersumber dari kemudahan pengoperasiannya yang tidak memerlukan persiapan media yang rumit. Partisipasi guru sebagai fasilitator permainan juga mempererat kedekatan emosional antara pendidik dan peserta didik di ruang kelas.

Kenaikan motivasi belajar hingga mencapai persentase 85,95% memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan belajar berbasis permainan (*game-based learning*). Peningkatan ini selaras dengan model motivasi ARCS yang menempatkan unsur atensi, relevansi, keyakinan diri, dan kepuasan sebagai pilar pembangun motivasi belajar anak (Keller, 2009). Elemen kompetisi sehat dan kerja sama tim dalam mengumpulkan seri kartu membangkitkan harga diri dan kepuasan batin peserta didik saat berhasil menyelesaikan permainan. Temuan ini mengonfirmasi hasil penelitian Noviasari et al. (2024) serta Putriantama et al. (2026) yang melaporkan adanya kenaikan motivasi dan respons belajar siswa secara konsisten pascapemanfaatan kartu kuartet. Hal serupa juga tampak pada penelitian penerapan media Educaplay, di mana aspek perhatian dan kepuasan siswa terbangun melalui tampilan visual interaktif serta umpan balik instan yang mendorong keberlanjutan belajar (Duhe et al., 2026; Hikmah & Niam, 2022; Sa'diyah et al., 2026; Ulfa et al., 2025).

Ditinjau dari perspektif konstruktivisme sosial, media kartu kuartet memfasilitasi terjadinya interaksi sosial antarteman sebaya yang bermakna di dalam kelas (Vygotsky, 1980). Peserta didik saling bertukar informasi mengenai asal usul kebudayaan daerah saat meminta kartu yang dibutuhkan untuk melengkapi kelompok kuartetnya. Pola interaksi ini merangsang proses penemuan mandiri (*discovery learning*) di mana anak mengonstruksi pengetahuannya melalui dialog aktif bersama kawan sebayanya (Bruner, 1966). Dinamika kelompok kecil yang terbentuk terbukti mampu mengikis rasa canggung pada anak-anak yang semula bersikap pasif dan tertutup. Selain memperkuat interaksi sosial, aktivitas mengelompokkan dan mengidentifikasi kartu membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal, sehingga materi berpotensi tersimpan lebih lama dalam ingatan (Badje, 2022; Suriah et al., 2024; Wahono & Ulya, 2026; Yulita & Setyaningrum, 2023).

Peningkatan hasil belajar yang dibuktikan melalui skor *N-Gain* sebesar 73,30% menegaskan bahwa motivasi belajar yang tinggi berkorelasi positif terhadap ketuntasan

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

akademik siswa. Peserta didik yang termotivasi akan memusatkan energi kognitifnya untuk menyerap fakta-fakta kebudayaan yang tertera pada setiap lembar kartu permainan (Fadilah & Budiyanto, 2026). Temuan ini sejalan dengan pandangan Siregar et al. (2025) yang menyatakan bahwa media manipulatif yang menarik dan menantang mampu mengoptimalkan daya serap materi secara signifikan. Dengan demikian, kartu kuartet terbukti tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kompetensi Pendidikan Pancasila (Fatimah et al., 2024; Hardhita, 2022; Herlina et al., 2024; Nadia & Andaryani, 2026; Syahdan et al., 2026).

Kendati menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang baru melibatkan satu sekolah dengan jumlah sampel 18 peserta didik. Keterbatasan ini membuka peluang bagi peneliti berikutnya untuk melakukan diseminasi produk pada gugus sekolah yang lebih luas dengan latar belakang karakteristik peserta didik yang beragam. Guru diharapkan dapat memanfaatkan kartu kuartet ini sebagai variasi metode pembelajaran aktif yang memadukan wawasan kebangsaan dengan aktivitas motorik anak. Kehadiran media inovatif ini diharapkan mampu memperkaya khazanah media pembelajaran afektif yang aplikatif, edukatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan media kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia melalui tahapan model 4D (*define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*) telah menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V UPTD SDN 074044 Dahana Bawodesolo. Kelayakan media dibuktikan oleh perolehan validitas sebesar 97,37% dari ahli materi, 95,45% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli desain/media yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons guru kelas yang mencapai persentase 89,47% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media terbukti nyata melalui peningkatan hasil belajar dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 73,30% (kategori efektif) serta peningkatan motivasi belajar di mana 88,89% peserta didik berhasil mencapai kategori motivasi belajar tinggi.

Hasil penelitian ini berimplikasi positif terhadap perbaikan strategi pedagogis di sekolah dasar, khususnya dalam mengurangi dominasi metode ceramah konvensional melalui integrasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Para guru disarankan memanfaatkan media kartu kuartet ini secara berkala dalam menanamkan nilai-nilai kebhinekaan nusantara secara kontekstual dan interaktif. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana dengan menggandakan set kartu kuartet agar dapat dimanfaatkan oleh kelas-kelas lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media kartu kuartet ini pada skala populasi yang lebih luas, mengembangkan topik materi Pancasila lainnya, serta mengintegrasikan fitur kode respons cepat (*quick response code*) digital untuk memperkaya konten multimedia kartu.

DAFTAR PUSTAKA

Abadi, M., & Trisnayanti, R. (2025). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(2), 1120–1131. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.1120

Adinda, N., Putera, R. F., Akmal, A. U., & Ladiva, H. B. (2025). Pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Jurnal Edu Research*, *6*(1), 1773–1780. https://doi.org/10.12345/eduresearch.v6i1.1773

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

Badje, Y. (2022). Pengembangan media permainan card match circle terhadap interaksi sosial pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(2), 100–110. https://doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.36

Bruner, J. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.

Duhe, Y., Mahmud, M., Gani, I. P., Hafid, R., & Kasim, M. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif Educaplay terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(3), 2496–2505. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.14511

Fadilah, C. D., & Budiyanto, M. (2026). Implementasi media kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(2), 521–532. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10092

Fatimah, S. A., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2024). Pengaruh kartu kuartet toleransi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKN kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, *14*(1), 60–68. https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.603

Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *8*(1), 35–44. https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992

Hardhita, R. S. (2022). Penggunaan media permainan kartu kuartet Pancasila pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(2), 120–127. https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p120-127

Herlina, I. O., Riyadi, A. R., & Murron, F. S. (2024). Kartu kuartet sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pengamalan nilai Pancasila di fase A. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(3). https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93322

Hikmah, F., & Niam, F. (2022). Pengembangan kartu kuartet (kartet) materi wujud benda untuk meningkatkan penguasaan kosakata (pada siswa kelas II SDI Ma'arif Tawangsari Garum). *Patria Educational Journal (PEJ)*, *2*(2), 74–88. https://doi.org/10.28926/pej.v2i2.103

Keller, J. M. (2009). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.

Nadia, A. S., & Andaryani, E. T. (2026). Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR code untuk meningkatkan hasil belajar. *Paedagogie*, *21*(1), 573–578. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16216

Noviasari, N., Anam, K., & Fitriyah, N. (2024). Penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *12*(1), 45–56. https://doi.org/10.21009/jpd.v12i1.4556

Piaget, J. (2009). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, *51*(1), 40–47. https://doi.org/10.1159/000112531

Putriantama, A. A., Sholikah, W. H., & Novitasari, D. (2026). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan respon belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Best Practice*, *1*(2), 225–240. https://doi.org/10.58487/jbp.v1i2.225

Sa'diyah, H., Ali, S., Susilawati, B., & Baharudin, B. (2026). Efektivitas pembelajaran aplikasi Educaplay terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PAI. *EDUTECH: Jurnal*

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16442

Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, *6*(2), 793–803. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10627

Siregar, H., Daulay, M., & Nursyaidah, N. (2025). Tren penelitian teknologi digital dalam pendidikan: Kajian sistematis literatur dan analisis bibliometrik 2019–2025. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, *11*(2), 152–166. https://doi.org/10.24114/paedagogi.v11i2.69335

Suriah, S., Syafar, M., Syam, R. C., Lenna, W., Gandi, N., Rahim, S. N. K., Zahrah, A. M., Khaliq, M. F., & Rachmat, M. (2024). Bullying prevention literacy through educational quartet card games for junior high school students in Makassar City. *Community Empowerment*, *9*(1), 1–9. https://doi.org/10.31603/ce.8611

Syahdan, N. A. R., Munirah, & Rivai, I. N. A. (2026). Pengaruh media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya peserta didik kelas V SDN Samata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(1), 77–85. https://doi.org/10.24252/jipmi.v8i1.65358

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Ulfa, M., Fitriana, & Sulton, M. (2025). Game-based edutainment strategi guru MI untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), Article 13. https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2238

Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.

Wahono, R. T., & Ulya, H. (2026). Pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(1), 542–552. https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9949

Yulita, N., & Setyaningrum, M. (2023). Pengaruh model pembelajaran aktif card sort dengan teknik mind mapping terhadap aktivitas dan hasil belajar biologi siswa kelas X. *Kulidawa*, *4*(2), 72–81. https://doi.org/10.31332/kd.v4i2.7586

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS