

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV MATERI IDENTITAS MASYARAKAT MIS MA'ARIF KALIJERUK TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Nuriyatul Amanah *¹
Ahmad Khoiri ²
Vava Imam Agus Vaisal ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Jawa Tengah di Wonosobo

*e-mail: nuriyaamanah@gmail.com¹, akhoiri@unsiq.ac.id², vavaimam@unsiq.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah, keterbatasan media pembelajaran dan keluasan materi identitas masyarakat yang bersifat abstrak. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan perbedaan hasil belajar, dan efektivitas media kartu kuartet edukatif terhadap hasil PPKn pada materi identitas masyarakat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental nonequivalent control group. Subjek penelitian terdiri atas 42 siswa yang terbagi ke dalam kelas IV A sebagai kelas eksperimen (n=21) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (n=21). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes berupa pretest dan posttest yang telah tervalidasi. Analisis data menggunakan uji Independent sample t-test dengan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen (84,52) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (55,33). Uji independent sample t-test menghasilkan t hitung = 11,132 > t tabel = 2,021 dengan sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,59 (59,17%) berkategori sedang. Disimpulkan bahwa media kartu kuartet edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk pada materi identitas masyarakat.

Kata kunci: Media kartu kuartet edukatif, hasil belajar PPKn, Quasi eksperimen.

Abstract

This study was motivated by the low PPKn (Civic Education) learning outcomes of grade IV students at MIS Ma'arif Kalijeruk, attributed to lecture-dominated instruction, limited learning media, and the abstract and extensive nature of community identity material. The study aimed to examine the implementation, differences in learning outcomes, and effectiveness of educational quartet card media on PPKn learning outcomes regarding community identity. A quantitative approach with a quasi-experimental Nonequivalent control group design was employed. The subjects consisted of 42 students divided into class IV-A as the experimental group (n=21) and class IV-B as the control group (n=21). Data were collected using the validated pretest and posttest instruments. Data analysis was conducted using the independent sample t-test and N-Gain test. The result showed that the experimental class posttest mean (84,52) was significantly t-count = 11.132 > t-table = 2.021 with sig. (2-tailed) = 0,000 < 0.05, thus H_0 was rejected. The N-Gain value of the experimental class was 0.59 (59.17%), categorized as moderate. it is concluded that educational quartet card media is effective in improving PPKn learning outcomes for grade IV students at MIS Ma'arif Kalijeruk on community identity material.

Keywords: Educational quartet card, media learning outcomes civic education, Quasi eksperimen

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang berperan strategis dalam membentuk karakter warga negara yang demokratis toleran dan cinta tanah air. Akan tetapi pencapaian hasil belajar PPKn di tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah masih menjadi persoalan yang belum tuntas. Pusat Asesmen dan Pembelajaran (2023)

melaporkan bahwa kompetensi kewarganegaraan siswa jenjang SD/MI di Indonesia masih berada pada level yang perlu ditingkatkan pada dimensi pemahaman keberagaman sosial-budaya.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar PPKn adalah penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Wulandari dkk (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran yang tepat berperan sangat besar dalam proses belajar mengajar karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna. Sementara itu, Nurfadhillah dkk (2021) menambahkan bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu merangsang minat dan motivasi serta mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Permasalahan serupa juga terjadi di MIS Maarif Kalijeruk Wonosobo. Berdasarkan observasi dan wawancara langsung dengan wali kelas IV pada Oktober 2025, terdapat tiga faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar PPKn kelas IV: Pertama, pembelajaran masih didominasi metode ceramah; Kedua, media pembelajaran hanya terbatas pada LKS dan papan tulis; Ketiga, luasnya materi identitas masyarakat membuat siswa kesulitan mengingat dan mengidentifikasi ciri khas setiap suku dan budaya. Kondisi ini membuat siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM).

Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional, pada tahap ini anak belajar secara lebih efektif melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep-konsep abstrak dalam bentuk interaktif. Media kartu kuartet edukatif hadir sebagai solusi yang relevan. Media ini berbasis permainan kartu bergambar yang dikelompokkan dalam tema dan kategori tertentu, mendorong siswa untuk aktif mengamati, membandingkan, dan mendiskusikan secara kolaboratif dalam kelompok kecil.

Landasan teoritis penggunaan media kartu kuartet edukatif juga berakar pada teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara optimal melalui interaksi sosial dan kolaborasi antar pelajar. Mekanisme permainan kartu kuartet yang mengharuskan siswa bertanya, menjawab, dan berdiskusi satu sama lain secara alami mendorong proses pengetahuan tersebut.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan media kartu kuartet. Jumriyati dkk (2023) menemukan pengaruh signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD dengan peningkatan sebesar 25%. Nisaak dkk. (2023) melaporkan kenaikan ketuntasan belajar dari 72% menjadi 88% melalui Teams Games Tournament berbantuan media kartu kuartet. Wijayanti (2023) juga membuktikan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media kartu kuartet. Yasin & Susanti (2023) juga membuktikan bahwa permainan kartu kuartet mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD pada materi pengamalan sila Pancasila. Namun, belum ada penelitian yang secara efektif mengkaji media kartu kuartet edukatif untuk materi identitas masyarakat di tingkat madrasah ibtidaiyah khususnya MIS Ma'arif Kalijeruk.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penerapan media kartu kuartet edukatif pada pembelajaran PPKn siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk; 2) menguji perbedaan signifikan hasil belajar PPKn antara kelas yang menggunakan media kartu kuartet edukatif dengan kelas yang menggunakan metode konvensional; 3) mengukur efektivitas penggunaan media kartu kuartet edukatif terhadap hasil belajar PPKn materi identitas masyarakat siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk tahun pelajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental Nonequivalent control group design. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti tidak dapat melakukan randomisasi terhadap kelas yang sudah terbentuk secara alami di sekolah (Sugiyono, 2012). Dalam desain ini, kedua kelompok sama-sama diberikan pretest dan posttest, namun hanya kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran

menggunakan media kartu kuartet edukatif, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan LKS.

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Ma'arif Kalijeruk, Kecamatan Mojotengah, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah pada bulan April-Mei 2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yakni seluruh anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono 2021). Sampel penelitian berjumlah 42 siswa terdiri atas kelas IV A sebagai kelas eksperimen (n=21) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (n=21).

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media kartu kuartet edukatif sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar PPKn pada materi Identitas masyarakat. Instrumen pengumpulan data berupa soal pretest dan posttest yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian singkat yang mencakup ranah kognitif C1(mengingat), C2(memahami) dan C3(menerapkan berdasarkan teori taksonomi bloom).

Validitas Instrumen diuji menggunakan korelasi product momen person, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan formula Alpha Cronbach. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir dinyatakan valid dengan r hitung > r tabel, dan hasil Uji reliabilitas menunjukkan instrumen reliabel. Teknik analisis data meliputi; 1) Uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk;2) Uji homogenitas varians menggunakan Leven's Test; 3) Uji perbedaan rata-rata menggunakan independent sample t-test dan ;4) uji efektivitas peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain ternormalisasi.

Media kartu kuartet edukatif yang digunakan dalam penelitian ini di rancang khusus untuk materi identitas masyarakat kelas IV. Media terdiri atas 24 kartu dibagi menjadi 6 tema (masing-masing 4 kartu pertema), yaitu: 1) Rumah adat 2) pakaian adat, 3) alat musik tradisional,4) makanan tradisional, 5) tarian daerah, 6) senjata tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia. Setiap kartu memuat judul tema, gambar berwarna, nama budaya, dan keterangan singkat asal daerahnya. Permainan dilakukan dalam kelompok kecil 4-5 siswa dengan mekanisme saling meminta kartu hingga satu pemain berhasil mengumpulkan satu set lengkap 4 kartu dalam satu tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Penerapan media kartu kuartet dalam pembelajaran PPKn

Penerapan media kartu kuartet edukatif di kelas IV-A MIS Ma'arif Kalijeruk dilaksanakan selama dua pertemuan (2x 35 menit). Tahapan pembelajaran mencakup: 1) Kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dan pengenalan media; 2)kegiatan inti yang meliputi penjelasan singkat materi identitas masyarakat, pembentukan kelompok kecil 4- 5 siswa, permainan kartu kuartet, serta presentasi hasil permainan dan;3) Kegiatan penutup berupa kuis lisan, refleksi, dan penguatan nilai Bhineka Tunggal Ika.

Hasil pengamatan menggunakan lembar pedoman observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan skor total 48 dengan nilai 80 yang termasuk dalam kategori baik. Aspek dengan skor tertinggi adalah ketertarikan siswa terhadap media, keterlibatan aktif dalam permainan, antusiasme mengikuti pembelajaran, masing-masing mendapat skor 4. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk (2020) bahwa media berbasis permainan mampu merangsang motivasi intrinsik dan memperkuat keterlibatan aktif secara alami dalam proses belajar.

2) Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Tabel 1 menyajikan perbandingan data hasil pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Aspek	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
Nilai Minimum	40	75	35	40

Nilai Maksimum	63	97	63	75
Rata-rata (Mean)	51,33	84,52	47,57	55,33

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 84,52, sementara kelas kontrol hanya 55,33. Selisih peningkatan rata-rata kelas eksperimen (32,91) jauh lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (7,86), mengindikasikan dampak yang nyata dari penerapan media kartu kuartet edukatif. Hal ini sejalan dengan Susanto (2016) yang menyatakan bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa tercermin dari skor yang diperoleh melalui tes pada materi tertentu setelah mengikuti proses pembelajaran yang bermakna. Sulistiasih (2023) menambah bahwa evaluasi hasil belajar yang valid dan reliabel merupakan instrumen kunci untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara objektif.

3) Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Tabel 2 menyajikan uji normalitas data.

Tabel 2. Uji Normalitas Data

Kelompok Data	K-S Statistic	K-S Sig.	S-W Statistic	S-W Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	0,197	0,033	0,932	0,151
Posttest Kelas Eksperimen	0,144	0,200	0,943	0,254
Pretest Kelas Kontrol	0,188	0,050	0,910	0,055
Posttest Kelas Kontrol	0,140	0,200	0,947	0,301

sumber: Output IBM SPSS Statistics 22 (2026)

Hasil uji shapiro wilk menunjukkan seluruh kelompok data memiliki nilai signifikan > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, Uji homogenitas Levene’s Test menghasilkan nilai signifikan 0,157 (based on mean) > 0,05 yang berarti varian kedua kelompok homogen. Kedua syarat terpenuhi sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji independent sample t-test (Ghozali, 2021)

4) Uji Hipotesis (Independent Sample t-test)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kontrol. Tabel 3 menyajikan hasil uji independent sample t-test.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample t-test

Kelompok	N	T Hitung	T Tabel	Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen	21	11,132	2,021	0,000
Kelas Kontrol	21	11,132	2,021	0,000
Kesimpulan	H ₀ Ditolak -Ada perbedaan signifikan			

Sumber: Output IBM SPSS Statistics 22 (2026)

Berdasarkan tabel 3, nilai t-hitung = 11,132 > t tabel = 2,021 dengan sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian H₀ ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PPKn siswa kelas IV yang menggunakan media kartu kuartet edukatif dengan yang menggunakan metode konvensional. Nilai t-hitung yang sangat besar (11,132) menunjukkan perbedaan yang sangat nyata antara kedua kelompok, bukan sekedar kebetulan statistik.

5) Uji Efektivitas (N-Gain)

Untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar digunakan rumus N-Gain ternormalisasi. Tabel 4 menyajikan hasil uji N-Gain.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Statistik	N-Gain	N-Gain %	Kategori
Minimum	0,38	37,50%	-
Maksimum	0,88	87,50%	-
Rata-rata	0,59	59,17%	Sedang

Sumber: Output IBM SPSS Statistics 22 (2026)

Berdasarkan tabel 4, Nilai N-Gain $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk kategori sedang. Dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,59 (59,17%), Penggunaan media kartu kuartet edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk pada materi identitas masyarakat. Rentang N-Gain yang cukup lebar (0,38 – 0,88) menunjukkan bahwa media ini memberikan manfaat nyata bagi siswa dengan kemampuan awal rendah maupun tinggi sekalipun.

6) Pembahasan

Keberhasilan media kartu kuartet edukatif dapat dijelaskan melalui tiga perspektif teoritis. **Pertama**, dari perspektif perkembangan kognitif, Ibda (2015) menjelaskan bahwa piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi tiga tahap operasional konkret (7-12 tahun) di mana anak mampu berpikir logis tentang objek-objek nyata yang dapat diamati. Juwantara (2019) menegaskan bahwa pada tahap ini siswa membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan langsung agar konsep-konsep abstrak dapat dipahami dengan baik. Kartu kuartet edukatif memenuhi kebutuhan ini melalui sajian gambar ilustrasi yang memvisualisasikan keberagaman identitas masyarakat indonesia secara nyata, sehingga siswa tidak sekedar menghafal melainkan memahami melalui representasi visual konkret.

Kedua, dari perspektif konstruktivisme sosial, Suparno (2020) menjelaskan bahwa dalam pandangan vygotsky, pengetahuan dibangun secara optimal melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Ketika siswa saling bertanya, bernegosiasi, dan berdiskusi dalam permainan kartu kuartet untuk mengumpulkan satu set kartu, mereka secara aktif membangun bersama tentang identitas masyarakat. Proses ini sejalan dengan konsep zone of Proximal Development (ZPD), dimana siswa yang lebih paham secara alami membantu rekan sekelompoknya melalui interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung.

Ketiga, dari sisi motivasional, Sadiman dkk. (2020) mengemukakan bahwa media berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks penelitian ini, siswa termotivasi untuk memahami isi setiap kartu agar dapat memenangkan permainan, sehingga proses pemahaman materi terjadi secara alami tanpa terasa sebagai beban hafalan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu, Sukmawati (2023) melaporkan peningkatan rata-rata hasil belajar PPKn dari 71,5 menjadi 86 pada siswa kelas IV SD menggunakan kartu kuartet. Jumriati dkk. (2023) menemukan peningkatan signifikan 25% pada PPKn Kelas V SD. Wijayanti (2023) membuktikan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan kartu kuartet. konsistensi penemuan memperkuat kesimpulan bahwa media kartu kuartet edukatif merupakan media pembelajaran yang handal untuk mata pelajaran PPKn di jenjang SD/MI. Kebaharuan penelitian ini terletak pada konteks penerapannya yang spesifik pada materi identitas masyarakat di madrasah ibtidaiyah dengan bukti statistik yang kuat ($t\text{-hitung} = 11,132$).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan tiga hal utama. Pertama, Penerapan media kartu kuartet edukatif dalam pembelajaran PPKn kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari siswa, dibuktikan dengan skor observasi aktivitas belajar siswa sebesar 80 dengan kategori baik. Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PPKn siswa kelas IV yang menggunakan media kartu kuartet edukatif dan yang menggunakan metode konvensional, dibuktikan dengan $t\text{-hitung} = 11,132 > t\text{ tabel} = 2,021$ dan $\text{sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$. Ketiga, media kartu kuartet edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV MIS Ma'arif Kalijeruk pada materi identitas masyarakat dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,59 (59,17%) yang termasuk kategori sedang.

Berdasarkan temuan tersebut disarankan :1) Guru kelas IV MI/SD dapat menjadikan media kartu kuartet edukatif sebagai alternatif media pembelajaran PPKn, terutama pada materi yang bersifat luas dan abstrak seperti identitas masyarakat :2) Sekolah disarankan menyediakan dan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif sebagai bagian dari peningkatan mutu pembelajaran :3)Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji efektivitas media kartu kuartet edukatif dalam format digital interaktif serta mengukur pengaruhnya terhadap dimensi afektif dan psikomotorik siswa secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Jawa Tengah di Wonosobo, dosen pembimbing, kepala madrasah dan seluruh sivitas akademik MIS Ma'arif Kalijeruk wonosobo yang telah memberikan izin dan mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (Edisi 10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita: Journal of education Sciences and Teacher Training*. 3 (1).
- Jumriyati, Sugini, A., & Syahrir, M. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 1(3), 30-38.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(1)
- Karsono, & Sudjana, Y. (2014). *Penggunaan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*.
- Nisaak, A., dkk. (2023). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *Didaktik. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1642-1650
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Tangerang: CV Jejak.
- Prasidya, A. M. (2018). Pengaruh penggunaan permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar geometri bangun ruang kelas V SD Negeri Kotagede I Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2023). *Laporan Hasil Asesmen Nasional 2023*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-15). Bandung: Alfabeta.

- Sukmawati. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn peserta didik di kelas IV SDN 86 Barru Kab. Barru (Skripsi)*. Makassar: UIN Alauddin.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Suparno, P. (2020). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wijayanti, N. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas. Kuningan: Universitas Kuningan Indonesia*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., & Cahyani, K. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2).
- Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023). Penerapan permainan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar pengamalan sila Pancasila kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Jurnal Muasis Pendidikan Dasar*, 2(3),.