

**(PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET *QR CODE* BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
KABUPATEN NGANJUK UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR)**

**Retya Lucky Lusni Cahya**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [retya.20024@mhs.unesa.ac.id](mailto:retya.20024@mhs.unesa.ac.id) )

**Ganes Gunansyah**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [ganes.dikdas@gmail.com](mailto:ganes.dikdas@gmail.com) )

**Abstrak**

Kartu Kuartet *QR Code* berbasis kearifan lokal merupakan hasil dari penelitian pengembangan untuk diimplementasikan pada pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 1 Begadung. Penelitian yang telah diimplementasikan memiliki maksud untuk mengembangkan suatu media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kearifan lokal Kabupaten Nganjuk dengan integrasi permainan dan teknologi. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan seperti, analisis (*analyze*), pembuatan (*design*), mengembangkan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Melalui proses validasi kepada ahli media dan materi kartu ini layak diimplementasikan pada saat pembelajaran mendapatkan hasil tervalidasi media skor sebesar 91 % dan materi dengan skor sebesar 91 %. Media pembelajaran ini layak dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan *pretest* 43 dan *posttest* 87 dengan menggunakan olah data N-Gain maka menghasilkan angka 0,77 maka tergolong efektivitas tinggi. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu tersebut memberikan dampak kepada siswa aktif dan menjadi semangat dalam pembelajaran. Media kartu ini sangat praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV dengan skor sebesar 97%.

**Kata Kunci:** pengembangan, kartu kuartet, kearifan lokal, *QR Code*

**Abstract**

*QR Code Quartet Card is the result of development research to be implemented in social studies lessons in class IV SD Negeri 1 Begadung. The research conducted aims to develop a medium that can be used to introduce the local wisdom of Nganjuk Regency with the integration of games and technology. Researchers use the ADDIE model which consists of several stages such as analysis (analyze), making (design), developing (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). Through the validation process to media and material experts, this card is suitable for use in learning with the results of media validation scores of 91% and material with a score of 91%. This learning media is feasible and has an effect on student learning outcomes. The increase in pretest 43 and posttest 87 using N-Gain data processing resulted in a number of 0.77, classified as high effectiveness. Learning by using the card media makes students more active and enthusiastic in learning. This card media is very practical to be implemented in learning in class IV with a score of 97%.*

**Keywords:** development, quartet cards, local Wisdom, qr code

**PENDAHULUAN**

Pendidikan diartikan sebagai upaya pada tiap individu atas dasar sadar dan tersusun agar dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam aspek

pengetahuan, sikap dan watak. Pada proses pengembangannya dibutuhkan suatu kegiatan yang berkesinambungan dan utuh. Untuk mewadahi hal tersebut, tingkatan pendidikan di Indonesia dibagi

menjadi 3 yaitu, Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi. Tujuan pembagian tingkatan ini dimaksudkan agar pemerintah lebih mudah dalam memberikan akses kepada peserta didik dengan maksud untuk mengenyam pendidikan yang setara di tingkat usia dan kemampuannya. Diantara ketiga tingkatan tersebut pendidikan dasar menjadi awal dalam pendidikan nasional. Pendidikan dasar merupakan tahap pertama untuk peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dirinya untuk dapat bertahan dan hidup di masyarakat (Alfurqan et al., 2020)

Pembelajaran IPS yang telah tercantum Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 meliputi standar isi pendidikan dasar dan menengah dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan perilaku sosial dalam kehidupan. Pendidikan IPS sekolah dasar diimplementasikan dengan terstruktur sesuai sistem serta menyeluruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sosial, kecakapan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pada kehidupan sosialisasi masyarakat (Wiguna et al., 2023)

Informasi dari guru kepada peserta didik dihubungkan melalui media pembelajaran yang menjadi salah satu kunci dalam proses belajar untuk menambah, menarik, dan berjalan efektif bagi peserta didik. Media menjadi jembatan penghubung pada guru dan peserta didik dalam penyampaian materi. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran dapat menimbulkan rangsangan belajar sehingga peserta didik dapat mengalami secara langsung pengalaman belajar secara menyenangkan (Giwangsa, 2021). Penerapan penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi semangat belajar kepada peserta didik (Darmadi, 2018).

Melalui hasil dari proses wawancara dan observasi yang diselenggarakan di SD Negeri 1 Begadung didapatkan beberapa hasil mengenai proses belajar dan mengajar di kelas. Ketika proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan di kelas IV menggunakan

Kurikulum Merdeka. Akan tetapi terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang ada merupakan media yang bersifat umum seperti contohnya media bangun ruang untuk matematika, globe dan lainnya. Untuk penggunaan LKPD dan kuis interaktif masih belum diterapkan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan di dalam kelas yaitu metode ceramah atau *teacher centered*

Peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak dapat memahami materi dengan optimal. Peserta didik kurang aktif dan bersemangat pada saat guru menanyakan pertanyaan kepada mereka. Seharusnya menurut Rachmadyanti & Gunansyah (2020) pendidik bukan hanya terpaku hanya pada penggunaan bahan ajar tersedia namun juga harus mengembangkannya. Kendala yang terdapat pada pemanfaatan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dan mengalami hambatan ketika memahami materi yang disampaikan khususnya di pelajaran IPS.

Observasi pertama yang dilakukan di kelas 4 hasilnya peserta didik belum memiliki pengetahuan terkait dengan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Nganjuk. Ketika peneliti menunjukkan gambar tari mung dhe yang menjadi bagian dari kearifan lokal Kabupaten Nganjuk, peserta didik menjawab salah. Sebaliknya kearifan lokal yang dimiliki oleh Kabupaten Nganjuk dapat dikenali oleh semua generasi penerus sehingga kearifan ini dapat dijaga dan dilestarikan selamanya. Salah satu usaha memperkenalkan peserta didik pada kearifan lokal yang ada di Nganjuk yaitu melalui pendidikan sekolah dasar. Melalui upaya menyiapkan unsur kearifan lokal dalam Media Pembelajaran diharapkan siswa memiliki kesadaran untuk mengenal kearifan yang ada di sekitar dan kesadaran untuk melestarikannya.

Guru memberikan informasi terkait dengan hal tersebut apabila motivasi peserta didik muncul dan bersemangat dalam belajar ketika pembelajaran diberikan suatu media yang siswa terlibat aktif di dalamnya. Media tersebut harus menarik, interaktif, konkret dan yang terpenting dapat digunakan secara langsung oleh siswa.

Selain itu kondisi di SD yang memperbolehkan siswa dalam penggunaan gadget untuk kepentingan pembelajaran harus dapat dioptimalkan. Buku yang dimiliki oleh guru untuk pembelajaran berisi mengenai materi yang sesuai dengan keberagaman dan budaya Indonesia secara umum. Namun untuk materi yang berisikan mengenai Kearifan Lokal Kabupaten Nganjuk belum ada

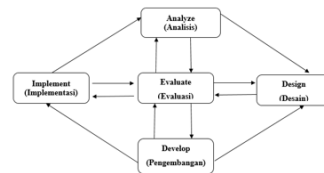
Melalui latar belakang yang dipaparkan, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media kartu yang berisikan kearifan lokal Kabupaten Nganjuk untuk memberikan pengalaman belajar secara kontekstual. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet QR Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Nganjuk Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Begadung”. Tujuan dari pembahasan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan kelayakan dan respon pengguna (guru dan siswa) terhadap kevalidan Kartu Kuartet Barcode Untuk Pembelajaran IPS Melalui Budaya Lokal di SD Negeri 1 Begadung.

## METODE

Jenis penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah Penelitian serta Pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian serta pengembangan adalah suatu prosedur dalam upaya peningkatan hasil produk yang telah ada sebelumnya untuk melengkapi dari keterbatasan pada produk sebelumnya. Produk yang baru dikembangkan harus melalui tahap pengujian terkait validasi dan penentuan efektivitas (Sumarni, 2019). Dari penelitian pengembangan didapatkan suatu produk yang didasarkan pada kebutuhan dan masalah yang dianalisis dan ditemukan dalam pendidikan. Setelah itu produk akan dinilai bagaimana keefektifan dan kesesuaiannya (Prananda dkk, 2020).

Model pengembangan yang diimplementasikan dalam penelitian ialah ADDIE. Tahapan penelitian model ADDIE terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan

(*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE dipilih untuk penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan salah satunya ketika memilih pengembangan media Karte Kuartet *QR Code* Berbasis Kearifan Lokal



Gambar 1. Tahap Model ADDIE  
(Branch dalam Sugiyono, 2017)

Tahap analisis menjadi langkah awal dalam uraian pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan suatu analisis terkait dengan tujuan pengembangan produk yang akan dibuat. Analisis dilakukan pada berbagai aspek seperti analisis pada materi yang disesuaikan dengan kurikulum, analisis pada peserta didik, analisis pada media pembelajaran yang digunakan, analisis terkait dengan produk media yang diteliti dan dikembangkan pada penelitian yang lalu.

Dalam tahap rancangan terdapat hasil yaitu rancangan mengenai pembelajaran IPS. Merancang inovasi produk media yang dikembangkan yaitu Kartu Kuartet dengan Kode QR berbasis kearifan lokal. Merancang instrumen yang dibutuhkan untuk penelitian mulai dari lembar instrumen oleh ahli materi, lembar instrumen ahli media, *pre-test* dan *post-test* serta lembar pertanyaan untuk peserta didik.

Tahap pengembangan didapatkan hasil yaitu media kartu kuartet barcode berbasis kearifan lokal. Setelah mendapatkan hasil tersebut maka validasi diserahkan kepada ahli materi dan media serta *test* yang diberikan kepada peserta didik. Validasi kepada ahli materi terkait dengan pokok bahasan. Validasi selanjutnya yaitu kepada ahli media berhubungan dengan kelayakan pada produk yang akan dilakukan pengembangan.

Tahap keempat yaitu implementasi produk yang sudah dikembangkan dan menjadi produk nyata.

Implementasi atau penerapan yang dilakukan ketika produk telah dikembangkan yaitu memperoleh respon. Di tahapan keempat peneliti menerapkan produk media kartu kuartet barcode berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran. Terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan yaitu memberikan produk kepada peserta didik untuk dilakukan uji coba. Mengamati peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Memberikan peserta didik *pre-test* sebelum mengimplementasikan media dan *post-test* setelah media diimplementasikan

Tahapan akhir yaitu melakukan evaluasi terkait dengan nilai dan persentase pada media yang telah dilakukan pengembangan. Pada tahap ini diketahui bagaimana kelayakan dan kepraktisan pengembangan media yang telah dilakukan seperti pada tujuan yang telah ditentukan.

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini berupa lembar angket validasi ahli materi dan ahli media untuk mengukur kevalidan produk. Kemudian terdapat angket respon pengguna yaitu guru dan peserta didik sebagai pengguna untuk mengukur kepraktisan produk. Selain itu terdapat instrumen *pre-test* dan *post-test* yang ditujukan pada subjek untuk mengukur keefektifan produk.

Teknik analisis data didasarkan pada data hasil penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data akan dilakukan berdasarkan instrumen yang telah dibuat. Data kuantitatif didapatkan dari perhitungan hasil validasi ahli, angket respon pengguna, serta nilai *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk data kualitatif didapatkan dari komentar dan saran dari para ahli, guru, dan respon pengguna terhadap media yang disajikan dalam bentuk deskripsi. Berikut merupakan teknik analisis data pada penelitian ini:

## 1. Teknik Analisis Data

### a. Validasi Materi dan Media

Analisis hasil hitung data yang dilakukan validasi oleh ahli materi dan media didasarkan pada rumus *likert* berikut :

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sugiyono (2017)

Melalui skor yang diperoleh maka kelayakan media yang telah divalidasi dapat diketahui bagaimana kategori media.

**Tabel 1. Persentase Kategori Validasi**

Penilaian	Kategori
$75\% \leq P \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq P \leq 75\%$	Valid dengan revisi sedikit
$25\% \leq P \leq 50\%$	Valid dengan banyak revisi
$P \leq 25\%$	Tidak valid

Arikunto (2015)

### b. Efektivitas Media

Efektivitas media dalam pembelajaran dengan media kartu kuartet QR berbasis kearifan lokal dilakukan uji *T-test* dan uji *N-Gain*. Kedua uji tersebut memiliki tujuan dalam mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik ketika sudah diberikan media.

**Tabel. 2 Pretest dan Posttest**

A <sub>1</sub>	X	A <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan :

A<sub>1</sub> : Nilai *Pre test* peserta didik

A<sub>2</sub> : Nilai *Post test* peserta didik

X : Perlakuan

Untuk mendapatkan hasil terkait efektifitas media kartu QR berbasis kearifan lokal. Dapat dihitung pada perbandingan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan *N-Gain*

$$<g> = \frac{\text{Post test} - \text{Pre test}}{100 - \text{Pre test}}$$

Ridwan (2015)

Berikut merupakan kategori tabel penilaian *N-Gain* sesuai dengan hasil yang telah diperoleh.



**Tabel 3. Kriteria Keefektifan Produk**

Penilaian	Kriteria
$0,70 < g < 1,00$	Terdapat peningkatan tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Terdapat peningkatan sedang
$0,0 < g < 0,30$	Terdapat peningkatan rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-100 < g < 0,00$	Terjadi penurunan

(R. Sundayana, 2015)

**c. Kepraktisan Media**

Kepraktisan media didapatkan dari hasil respon yang dituangkan dalam instrumen seperti kuisioner yang diberikan kepada peserta didik setelah mendapatkan media. Pengolahan hasil data yang diperoleh menggunakan skala *likert* dengan rumus olah data:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono (2017))

**Tabel 4. Skala *Likert* penilaian validasi**

Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sugiyono, 2017)

Berdasarkan hasil nilai skor yang didapatkan nilai kepraktisan atau kelayakan media diberikan

melalui taraf dalam keberhasilan media pada tabel berikut.

**Tabel 5. Taraf Keberhasilan Media**

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Kurang Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Media kartu kuartet *QR* berbasis kearifan lokal dapat dimasukkan dan dikatakan pada kategori praktis apabila persentase penggunaan media yang dilakukan peserta didik melebihi 61%

**HASIL DAN PEMBAHASAN****1. Kevalidan Media Kartu Kuartet *QR Code* Berbasis Kearifan Lokal**

Validasi media dan materi dari kartu kuartet *QR Code* melalui ahli sebelum dilakukan uji coba di lapangan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebagai suatu solusi bagi permasalahan yang ada dan sesuai. Validasi materi bertujuan untuk mengetahui apakah konten yang ada pada media layak dan sesuai dengan pembelajaran. Media yang akan dilakukan validasi menggunakan jenis pengembangan dengan model ADDIE, meliputi:

**a. Analisis (*Analyze*)**

Tahapan ini dilakukan untuk melihat dan menganalisa masalah yang sedang dialami serta melakukan pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Begadung yang dilaksanakan tanggal 22 Oktober 2023. Peneliti melakukan observasi di kelas Ketika proses pembelajaran dilakukan dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Begadung

**b. Desain (*Design*)**

Tahap kedua yang dilakukan yaitu desain (*design*). Menurut Ismaya (2020) kartu kuartet

merupakan permainan kartu yang terdapat tulisan dan gambar dari tema yang sudah dipilih dan dimainkan oleh 2-4 orang.. Pembuatan media menggunakan kartu kuartet yang dikolaborasikan dengan internet menggunakan QR Code. Kartu kuartet ini dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Kartu diberi gambar dan tulisan yang telah dikelompokkan sesuai dengan tema. Perbedaan dengan kartu kuartet secara umum yaitu pada desain yang lebih singkat, berisi tema, gambar dan nama kartu. Kartu ini memiliki dua sisi, Dimana sisi yang satunya terdapat QR Code yang dapat di scan untuk memberikan informasi tambahan terkait dengan materi yang ada di gambar. Pembuatan media menggunakan kartu kuartet yang dikolaborasikan dengan internet menggunakan QR Code. Kartu kuartet ini dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. . Kartu ini dibuat dari *art paper* tebal 310 gr yang memiliki ukuran 8 x 10 cm serta untuk kartu instruksinya menggunakan *art paper* tipis 120 gr dengan ukuran 11 x 10 cm. Pembuatan kode dilakukan dengan menggunakan website *QR generator*

Tabel 6. Rancangan Produk Media

Gambar	Keterangan
	1. Tema kartu 2. Judul kartu Gambar materi kearifan lokal -Tradisi -Pertunjukkan -Makanan 3. Identitas kartu
	1. Logo Unesa 2. Tema kartu 3. Gambar kartu 4. Identitas kartu

### c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan produk kartu kuartet QR Code berbasis kearifan lokal akan direalisasikan. Setelah direalisasikan maka media akan dilakukan validasi melalui ahli media untuk mendapatkan saran.

Tabel 7. Kartu Kuartet QR Code Berbasis Kearifan Lokal

Nama Kartu Tradisi	Keterangan
 	Kartu ini berisi konten mengenai pertunjukkan wayang timplong

### 1). Penilaian Media Kartu Kuartet QR Code pada dosen ahli media

Tabel 8. Hasil Validasi

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
1	Tampilan Media	20	17
2	Penulisan	20	19
3	Isi Media	25	23
4	Penggunaan Media	20	18
Jumlah		85	77
Persentase skor validasi			91%

Untuk mendapatkan hasil efektivitas media maka dilakukan penghitungan dengan menggunakan skala likert. Di bawah ini merupakan rumus skala likert :

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{77}{85} \times 100\%$$

$$P(\%) = 91\%$$

Melalui data hasil penghitungan tersebut validasi media oleh ahli mendapatkan skor sebesar 91%. Media ini dikategorikan valid tanpa revisi. Oleh karena itu media layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

### 2). Penilaian Media Kartu Kuartet QR Code pada dosen ahli materi

Tabel 9. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
1	Materi	20	18
2	Pengajian Materi	20	19
3	Bahasa	20	18
Jumlah		60	55
Persentase skor validasi			91%

Dalam tabel di atas menunjukkan apabila materi yang termuat pada kartu kuartet mendapatkan skor sebesar 55 maka selanjutnya akan dilakukan penghitungan menggunakan *skala likert*.

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Persentase yang didapatkan setelah melakukan validasi yaitu sebesar 91% maka dari itu materi dapat dikatakan sesuai dengan mendapatkan kategori layak tanpa revisi

### 3). Revisi Media Kartu Kuartet *QR Code*

**Tabel 10. Revisi Media**

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan sesudah revisi
	
Terdapat perubahan pada desain kartu sebelumnya yaitu penambahan border warna putih untuk semua kartu	
	
Tulisan font pada materi menjadi diperbesar	
	
Ukuran pada kartu instruksi diperbesar	

### d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi produk akan diujikan setelah melalui tahap pengembangan dan validasi oleh validator dengan subjek siswa kelas IV SD Negeri 1 Begadung dengan jumlah siswa sebanyak 20. Tujuan dari dilakukannya uji coba media ini yaitu untuk mendapatkan data mengenai pendapat peserta didik terkait dengan media yang dikembangkan serta untuk mengetahui apakah media memiliki pengaruh pada saat digunakan dalam proses pembelajaran dalam memahami materi kearifan lokal Kabupaten Nganjuk

### e. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir pada ADDIE adalah evaluasi, pada tahap ini media telah melalui serangkaian uji validitas, kelayakan, serta keefektivan pada proses belajar mengajar di kelas oleh dosen ahli, guru dan peserta didik

## 2. Efektivitas Kartu Kuartet *QR Code* Berbasis Kearifan Lokal

**Tabel 11. Efektivitas Media**

No	Nama	Skor	
		Pretest	Posttest
1	HIM	40	80
2	MFD	53	100
3	KA	46	80
4	MAB	33	93
5	TN	46	86
6	MRA	53	93
7	SDR	26	73
8	ND	46	93
9	MZP	53	86
10	RH	46	80
11	ANF	23	73
12	MN	53	93
13	IS	46	86
14	AND	46	86
15	TD	40	80
16	KA	33	93
17	FE	33	86
18	IB	53	93
19	RA	33	83
20	DA	60	100
Skor yang diperoleh		862	1.737
Rata-rata		43	87

Dari tabel diatas maka didapatkan hasil dan data yaitu skor total yang diperoleh sejumlah 862 untuk *posttest* dan 1.783 untuk *pretest*. Rata-rata hasil dari nilai tersebut yaitu 43 untuk *posttest* dan 87 untuk nilai *pretest*. Untuk data tersebut diambil nilai kkm yaitu 73. Untuk menghitung efektivitas media pembelajaran maka dihitung dengan menggunakan Uji T.

**Tabel 12. Hasil Uji-T**

Hasil	Levene's Test For Equality of Variances		t-test for equality of means						95% Confidence interval of the difference	
	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig.(2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		.003	.959	5.145	38	.000	13.150	2.556	7.975	18.325

Melalui tabel uji T tersebut dapat dianalisis dari nilai sig (2tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$  dapat diambil kesimpulan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet QR Code Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Nganjuk.

**Tabel 13. Hasil Uji N-Gain**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain	Eksperimen	20	,777	,11868	,02654

Melalui uji hasil dengan menggunakan N-Gain maka diperoleh hasil sebesar 0,777. Hasil tersebut dapat dikategorikan apabila media memiliki efektivitas yang tinggi.

### 3. Kepraktisan Media Kartu Kuartet

Kepraktisan Media Kartu Kuartet QR Code didapatkan melalui pemberian pertanyaan angket untuk peserta didik terdiri dari 13 pertanyaan dan skor tertinggi yaitu 13. Peserta didik mengisi angket sesuai dengan perasaan dan pendapatnya setelah menggunakan media.

**Tabel 14. Hasil Angket**

No	Pernyataan	Skor
1	Terdapat dan bentuk media menarik	13
2	Media mampu membantu sebagai belajar siswa	14
3	Media sesuai dengan konsep pembelajaran yang diberikan oleh guru	14
4	Media menggunakan gambar yang mudah dipahami	14
5	Pembelajaran menggunakan media ini menyenangkan	14
6	Penggunaan media yang terdapat di dalam media digital	13
7	Media dapat membantu cara untuk memahami pengetahuan mengenai kearifan lokal Kabupaten Nganjuk	14
8	Warna yang digunakan dalam media sangat menarik	14
9	Bentuk dan ukuran tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas	14
10	Pada media menggunakan media mudah dipahami	14
11	Kualitas video pembelajaran jelas	13
12	Kode barcode mudah cara akses	14
13	Media mudah digunakan	14
	Jumlah Rata	179
	Rata Rata	13

Setelah mendapatkan akumulasi hasil dari angket pernyataan peserta didik mengenai media pembelajaran. Untuk mengetahui Tingkat kepraktisan media maka dilakukan penghitungan dengan menggunakan Skala likert

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{176}{182} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Penelitian dan pengembangan media Kartu Kuartet QR Code berbasis kearifan lokal Kabupaten Nganjuk untuk pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Begadung, Nganjuk menggunakan penelitian model ADDIE dimana pada setiap tahapannya terdapat

evaluasi. Kartu kuartet ini memiliki keunggulan dapat dimainkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mariani, dkk (2022) apabila kartu kuartet dapat digunakan peserta didik dengan mudah dikarenakan bentuknya yang kecil sehingga dapat dibawa serta mudah dipahami dikarenakan tulisan yang terdapat di dalamnya singkat dan jelas.

Pengembangan media yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil apabila media dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa. Media kartu kuartet digunakan secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran serta kartu yang dapat dimainkan sambil belajar membuat siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai, guru sebagai fasilitator mendampingi siswa untuk menggunakan media serta membantu apabila peserta didik memiliki kendala dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif ketika siswa dapat berperan aktif dan tidak pasif. Materi yang akan diajarkan juga dapat dipahami oleh siswa dengan mudah menggunakan bantuan media.

Media pembelajaran kartu kuartet dipadupadankan dengan menggunakan teknologi yaitu QR Code.. QR Code sejalan dengan Rouillard (dalam Zainil, dkk 2023) merupakan suatu kode yang memiliki muatan informasi di dalamnya dengan mengubahnya secara cepat.. Maka dari itu Kode QR ini akan digabungkan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik berupa kearifan lokal Kabupaten Nganjuk. Peserta didik dapat mengakses materi dan mempelajarinya sendiri. Selanjutnya, pada kode QR tersebut memuat video penjelasan yang disertai dengan gambar menarik agar siswa dapat memahami informasi dengan lengkap dan jelas. Hal ini dilatarbelakangi oleh data yang didapatkan ketika melakukan analisis diantaranya yaitu terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara leluasa serta menarik perhatian siswa.. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai dengan baik dan maksimal ketika peserta didik



dapat memahami materi yang diberikan dan hasil belajar yang memuaskan. Melalui kondisi tersebut penggunaan media pembelajaran kartu kuartet membuat pemahaman serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan (Sumarsono, 2020).

Media kartu kuartet *QR Code* berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir serta pemahamannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anggraini (2023) menjelaskan apabila kartu kuartet merupakan kartu yang dapat melatih kemampuan berfikir siswa, membantu dalam mencerna informasi, serta menambah kata baru dalam ingatannya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil angket respon siswa ketika implementasi media pada pernyataan “Media dapat meningkatkan motivasi belajar saya”. 18 siswa dari keseluruhan 20 siswa memberikan respon setuju apabila media pembelajaran kartu kuartet *QR Code* berbasis kearifan lokal dapat memberikan motivasi belajar siswa. Seperti pada penelitian sebelumnya oleh (Giwangsa, 2021) yang menggunakan kartu kuartet untuk media pembelajaran dengan mengembangkan media kartu yang terdapat gambar dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia

Siswa dapat melakukan scan barcode tersebut dengan menggunakan aplikasi atau melalui google. Melalui adanya video tersebut siswa menjadi tertarik dan mudah untuk memahami materi yang akan disampaikan. Proses pembelajaran juga akan berjalan dengan efektif serta dapat membantu guru dalam mengelola waktu. Melalui video tersebut siswa dapat mengakses pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut dikarenakan materinya adalah audiovisual. Hal ini sejalan dengan pendapat Anderson (dalam Hasibuan, 2016) media audiovisual yang menggabungkan suara dengan gambar untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar serta dapat memberikan penjeleasan lengkap dalam penyampaian materi.

Media kartu ini disesuaikan dengan kearifan lokal yang terdapat di Kabupaten Nganjuk. Terdapat

beberapa tema dari pertunjukkan, tradisi serta makanan. Di setiap tema terdapat judul yang sesuai dengan gambar kearifan lokal. Pada setiap tema terdapat 4 macam ragam kartu. Peserta didik akan memainkan kartu ini dalam proses pembelajarannya. Setiap tema dari kartu ini memiliki warna yang berbeda dengan tema lainnya. Siswa akan memiliki tantangan ketika menggunakan media ini dan melatih komunikasi bersama teman. Media ini bukan hanya sebagai alat dan bahan namun juga membuat siswa untuk mendapatkan pengetahuan.

Pada tahap implementasi dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat mulai dari mempersiapkan semua yang dibutuhkan dalam pembelajaran, kegiatan pendahuluan, isi dan penutup. Pada tahapan persiapan, peneliti melakukan pengecekan pada siswa seperti penataan ruang dan *gadget* yang digunakan dalam pembelajaran. Peneliti memberikan arahan kepada siswa mengenai tujuan membawa hp. Peneliti meminta peserta didik untuk menghubungkan ponsel dengan jaringan *wifi* yang terdapat di sekolah. Semua perlengkapan akan dipastikan tersambung sebelum menggunakan media pembelajaran.

Tahap selanjutnya siswa akan berdoa, dan melakukan presensi. Pada kegiatan apersepsi siswa akan menyanyikan lagu “Ampar-ampar pisang”. Selain itu peneliti juga memberikan pantun yang ditampilkan di layer untuk menarik focus perhatian siswa. Untuk pengenalan siswa akan diberikan beberapa pertanyaan pengetahuan mereka seputar kearifan dan kebudayaan lokal yang berada di tempat tinggal sekitar mereka. Selain itu peneliti akan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini. Tahapan ini dilakukan untuk memberikan motivasi serta semangat kepada siswa sebelum masuk ke inti pembelajaran

Peserta didik akan mengerjakan pre-test untuk mengukur kemampuan siswa mengenai materi yang akan diberikan. Setelah itu peneliti akan menampilkan gambar pada layer mengenai media kartu kuartet *QR*

*Code* berbasis kearifan lokal. Peserta didik akan dipandu untuk menggunakan kartu kuartet. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dimana satu kelompoknya terdiri dari 3-4 orang. Setelah itu peserta didik diharuskan melakukan scan barcode untuk mengakses penjelasan materi yang terdapat pada kartu. Selanjutnya, siswa akan mengerjakan LKPD. Di akhir pembelajaran siswa akan mengerjakan soal *post-test*. Di kegiatan penutup siswa akan melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini. Sejalan dengan pendapat Levie & Lentz dikutip Juniara (2021) Pemberian media pada pembelajaran siswa dapat digunakan untuk membantu peserta didik agar fokus dan membantu siswa dalam memahami materi yang digunakan efektif dan efisien. Dalam pelaksanaan implementasi media terdapat kendala serta solusinya diantaranya yaitu gadget yang tiba-tiba terputus dengan jaringan solusinya memakai *hotspot* dari *gadget* peneliti. Selain itu ketika mengerjakan posttest siswa kurang bersemangat dan mengeluh dikarenakan takut apabila mendapat nilai jelek. Solusi agar lebih bersemangat maka peneliti memberikan motivasi apabila *posttest* untuk mengukur pemahaman mereka dan tidak dimasukkan ke dalam penilaian kelas.

Pada komponen kartu kuartet QR Code berbasis kearifan lokal terdapat beberapa judul dan subjudul mengenai tema serta nama dari kearifan lokal. Media kartu ini disesuaikan dengan kearifan lokal yang terdapat di Kabupaten Nganjuk. Terdapat beberapa tema dari pertunjukkan, tradisi serta makanan. Di setiap tema terdapat judul yang sesuai dengan gambar kearifan lokal. Pada setiap tema terdapat 4 macam ragam kartu. Peserta didik akan memainkan kartu ini dalam proses pembelajarannya. Setiap tema dari kartu ini memiliki warna yang berbeda dengan tema lainnya. Siswa akan memiliki tantangan ketika menggunakan media ini dan melatih komunikasi bersama teman. Media ini bukan hanya sebagai alat dan bahan namun juga membuat siswa untuk mendapatkan pengetahuan.

Media Kartu Kuartet *QR Code* berbasis Kearifan Lokal, siswa dapat belajar mengenai konsep antropologi atau kebudayaan. Antropologi merupakan suatu konsep yang membahas mengenai tingkah laku manusia dan adaptasi dengan lingkungannya. Hingga akhirnya pada adaptasi tersebut menghasilkan suatu budaya (Farin, 2021). Antropologi kebudayaan ini mengajarkan siswa dalam mempelajari kebudayaan. Siswa akan belajar mengenai kebudayaan yang ada bukan hanya sebagai warisan namun merupakan hasil dari perilaku manusia dan harus dipelajari. Dalam konsep ini siswa akan belajar mengenai kebudayaan yang berbeda-beda, nilai, kepercayaan, adat, dan warisan

Media Kartu Kuartet QR Code berbasis kearifan lokal sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditinjau dari hasil validasi, efektifitas serta kepraktisan media. Melalui uji validasi pada validator materi dan media dapat diketahui media mendapatkan skor tinggi. Pada tabel hasil validasi materi dan media mendapatkan kategori valid dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dalam pengembangan media merupakan salah satu tahapan yang harus dilakukan untuk mengukur dan mengetahui apakah media layak dan cocok untuk dikembangkan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi. Media dikategorikan layak dari beberapa aspek penilaian indikator seperti, tampilan yang menarik, penggunaan bahasa, kemudahan dan isi.

Penelitian dengan topik pengembangan media kartu kuartet juga dilakukan oleh widagdo, dkk (2021) yang membahas mengenai media kartu kuartet berbasis tai untuk muatan ips materi jenis usaha Masyarakat. Untuk penelitian ini peneliti mengintegrasikan kartu kuartet dengan qr code dengan basis kearifan lokal daerah

Melalui penelitian yang telah dilaksanakan, media kartu kuartet *QR Code* berbasis kearifan lokal berkontribusi dalam pembelajaran IPS di SD

mengenai keragaman budaya di kelas IV. Media ini membantu guru dalam memberikan informasi terkait dengan budaya yang ada di daerah. Selain itu media ini juga dapat meningkatkan semangat serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media kartu kuartet berbasis *QR code* membuat pemahaman siswa yang sebelumnya hanya menggunakan konsep menghafal dengan media tersebut siswa dapat menggunakan media dan memainkannya sendiri

## PENUTUP

### Simpulan

Pada hasil validasi media kartu mendapatkan persentase 90% dan validasi materi dengan persentase 91% dan kategori valid tanpa revisi. Nilai efektivitas media dapat dilihat setelah melakukan *posttest* 43 dan *pretest* 87, dimana terdapat peningkatan yang signifikan. Kepraktisan media kartu mendapatkan nilai 97% sehingga memperoleh klasifikasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian maka media kartu kuartet *QR Code* berbasis kearifan lokal Kabupaten Nganjuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata Pelajaran IPS materi keragaman budaya.

### Saran

Penelitian Pengembangan media kartu kuartet *QR Code* berbasis kearifan lokal Kabupaten Nganjuk memiliki saran sebagai berikut:

1. Untuk guru
  - a. Guru hendaknya menggunakan media yang bervariasi dan disesuaikan dengan muatan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran membantu siswa untuk memahami materi
  - b. Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai sehingga semangat belajar siswa dapat meningkat dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran
  - c. Guru sebaiknya memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah dengan optimal untuk kegiatan dalam pembelajaran di kelas. Pemanfaatan fasilitas tersebut seperti penggunaan *lcd* dan *proyektor*

### 2. Saran penelitian selanjutnya

- a. Media yang dikembangkan terbatas pada materi kearifan lokal Kabupaten Nganjuk untuk kelas IV sekolah dasar. Maka dari itu, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan menjadi lebih bervariasi.
- b. Media yang dikembangkan menggunakan *QR Code* yang menuju ke video materi. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengeksplor menjadi lebih menarik
- c. Media yang dikembangkan menggunakan menggunakan aplikasi *canva* untuk edit dan layout. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan aplikasi yang terbaru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 14-28.
- Alfurqan, A., Wardefi, R., Doni, S., & ... (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Murabby: Jurnal ...*, 3(2), 165–172.
- Atulhasanah, M., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Video Animasi Materi Makna Dan Karakteristik Wilayah NKRI Pada Siswa Kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Angraini, P & Kusniarti, T. (2017). Character and local wisdom-based instructional model of Bahasa Indonesia in Vocational High Schools. *Journal of Education and Practice*, 8 (5), 23- 28.
- Angraini, Y. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara
- Asmaya, I. M., Syarifuddin, A., & Nurfaidah, N. (2022). Pengaruh Kecerdasan, Kearifan Lokal, Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pemerintah Kota Makassar. *Master of Management Journal*, 3(1), 90-99.



- Azizah, A. R. (2019). Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 1-11.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Darmadi, H., & MM, M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.
- Defingatun, S., & Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182-189.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal penelitian pendidikan*, 8(1).
- Giwangsa, S. F. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Maket. *Jurnal Lensa Pendas*, 2(2), 16-23
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 4(1).
- Hidayat, T., Rizal, A. S., Abdussalam, A., & Istianah, I. (2023). Techniques and Steps of Islamic Education Learning Development: Integration of Islamic Values in Learning. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 7(2), 83-91.
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*.
- Juniara, Y. (2021). Penggunaan Media dalam Peningkatan Keterampilan Anak Berkebutuhan Khusus di SDLB Negeri Kebayakan Aceh Tengah (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Komariah, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Inkuiri Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Di SDN Cadasari 2. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(01), 38-48.
- Mariani, M. S., & Setiawati, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 90-97.
- Patta Rapanna, S. E. (2016). *Membumikan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi* (Vol. 1). SAH MEDIA.
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan e-book untuk matakuliah konsep dasar IPS lanjut bagi mahasiswa PGSD Unesa. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83-93.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Ridwan, D. (2015). Pengaruh Peer Tutoring Berbasis Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa SMK Negeri 1 Kota Cimahi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 253-259
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). Media edutainment segi empat berbasis android: apakah membuat belajar matematika lebih menarik?. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 40-56.
- Sumarsono, P., Inganah, S., & Iswatiningsih, D. (2020). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial* (Vol. 1). UMMPress.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181-202.
- Saputri, Y., Syaflin, S. L., & Junaidi, I. A. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia "BATU" Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 315-324.
- Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. (2019). Analisis Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan STEM. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 18-30.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Tahu, F. (2021). *Kearifan Lokal Hamis Batar dan Asal Usul Suku Manehitu Fafiur*. Penerbit Adab.
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124-130.
- Wibowo, A. M., & Ardany, P. P. (2015). *Sejarah Kesenian wayang Timplong Kabupaten*



Nganjuk. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 5(02), 182-203.

Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi Qr (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *Komputaki*, 3(1).

Wiguna, A. C., Salamah, I. S., & Rustini, T. (2023). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran IPS. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 62-70.

Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086-5096.

