
Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia Kelas V SDN 1 Pemenang Barat

Ni Putu Eka Pradiana Gustini*, Lalu Hamdian Affandi, Prayogi Dwina Angga

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 88125. Indonesia

*Corresponding Author: putue062@gmail.com

Article History

Received : April 07th, 2026

Revised : April 27th, 2026

Accepted : May 04th, 2026

Abstract: Rendahnya penggunaan media pembelajaran inovatif di sekolah menyebabkan peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi keanekaragaman hayati Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media kartu kuartet pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia untuk kelas V SDN 1 Pemenang Barat. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase 98% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, serta tingkat kepraktisan yang sangat praktis berdasarkan respon guru (95%) dan respon peserta didik (96,3%). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet sangat layak dan praktis digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran IPAS yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Keywords: Keanekaragaman Flora dan Fauna, Media Kartu Kuartet, SD

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi atau penyampaian pesan dari suatu sumber belajar secara terstruktur sehingga dapat terjadi lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung seluruh kebutuhan peserta didik secara menyeluruh karena memiliki sumber belajar berupa media yang sangat efektif digunakan (Asyhar, 2020). Media pembelajaran bertujuan untuk menjadi alat peraga yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran agar berjalan secara efektif dan optimal. Peserta didik juga dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran (Isnaeni et al., 2020). Adanya media yang digunakan guru pada saat mengajar di dalam kelas yang disesuaikan dengan mata pelajaran dapat membantu pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari (Syamsussabri et al., 2018). Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang sedang berlangsung dengan adanya contoh yang konkrit yang dapat di amati secara langsung oleh peserta didik (Nurdyansyah, 2019).

Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional BAB I dalam ketentuan umum disebutkan tentang definisi pembelajaran yaitu bukan hanya proses interaksi peserta didik dan pendidik saja, melainkan interaksi antar peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Mengacu pada pernyataan sebelumnya dengan melihat peran guru sebagai tutor yang mendorong proses pembelajaran berlangsung dengan lancar maka diharapkan guru memiliki kemampuan untuk bertindak secara proaktif dan penuh semangat, serta memiliki kreativitas, inovasi dan keterampilan yang terampil guna menjadi fasilitator penggerak perubahan di sekolah. Sehingga untuk menyusun media pembelajaran yang menarik. Media tersebut harus mencakup materi ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik, sehingga dapat menarik minat belajar dan keikutsertaan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, penting adanya timbal balik yang disajikan secara produktif, serta terjalannya komunikasi yang baik antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Hal ini disesuaikan yang menyatakan bahwa peran guru sebagai tutor dalam mendorong pembelajaran yang mengindikasikan bahwa seorang guru diharapkan memiliki kemampuan tindakan secara proaktif dan penuh semangat, serta memiliki kreativitas, inovasi dan keterampilan yang terampil guna menjadi fasilitator penggerak perubahan di sekolah (Arviansyah et al., 2022).

Minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah menjadi masalah utama yang dapat menghambat proses belajar mengajar. Permasalahan ini terlihat dari masih banyaknya guru yang hanya cenderung mengandalkan buku teks dan metode konvensional (ceramah), sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran (Putri, 2024). Penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media kuartet suku dan agama “Sukma” di SD Negeri 13 Gelumbang menunjukkan perbedaan signifikan dalam hasil pembelajaran antara penggunaan media kuartet dan metode ceramah (Yulianti et al., 2024). Siswa yang diajarkan dengan media kuartet menunjukkan tingkat keterlibatan dan partisipasi yang lebih tinggi, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi IPS tentang keberagaman suku dan agama. Mereka cenderung lebih antusias dan aktif berinteraksi selama proses pembelajaran, yang berdampak positif pada hasil evaluasi mereka. Sebaliknya, kelompok yang menggunakan metode ceramah mengalami keterbatasan dalam interaksi dan cenderung pasif, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tidak sebaik kelompok yang menggunakan media kuartet. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif, seperti kuartet, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik minat siswa lebih baik dibandingkan metode ceramah tradisional. Sehingga dampaknya terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia hasil belajarnya menjadi rendah. Oleh karena itu, kondisi ideal pembelajaran seharusnya dapat berlangsung secara interaktif dan menyenangkan, dengan adanya dukungan media yang beragam dan menarik untuk meningkatkan minat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru di SDN 1 Pemenang Barat masih kurang memanfaatkan teknologi dan alat peraga dalam mengajar. Hal ini terungkap pada saat melakukan observasi bahwa guru lebih banyak berpegang atau berpatokan pada buku kurikulum dan menggunakan metode ceramah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan guru tentang media pembelajaran yang efektif dan kontekstual, serta keterbatasan dalam menggunakan alat teknologi seperti LCD dan laptop. Kegiatan pembelajaran yang konvensional ini

mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan kurang fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Perspektif siswa dari pengamatan di kelas, siswa merasa bahwa pembelajaran tentang ciri-ciri flora dan fauna di Indonesia kurang menarik. Siswa melihat bahwa guru lebih sering mengikuti buku kurikulum dan menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat siswa sulit untuk memahami materi dengan baik. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran membuat pelajaran terasa monoton dan membosankan. Siswa merasa bahwa jika ada alat bantu pembelajaran yang lebih interaktif, seperti video atau permainan edukatif, siswa bisa lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik. Ketidakmampuan guru dalam menggunakan teknologi, seperti LCD atau laptop, juga menjadi penghalang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Akibatnya, siswa sering kali kehilangan fokus dan semangat saat belajar. Siswa berharap ada perubahan dalam cara mengajar yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Mata pelajaran IPAS yang mengajarkan tentang keanekaragaman flora dan fauna memerlukan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran kartu kuartet. Media ini memiliki keunggulan dalam mengemas materi pembelajaran menjadi permainan yang menyenangkan, memungkinkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif, serta memberikan umpan balik yang baik dan positif. Kartu kuartet berisi gambar dan tulisan singkat yang menarik dan mudah diingat, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Hariyadi et al., 2024). Hal ini sesuai dengan penelitian media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik (Aggraini, 2023). Pengembangan media pembelajaran ini berfokus pada integrasi teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Kartu kuartet yang dikembangkan akan dilengkapi dengan materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia, kartu kuartet ini akan dilengkapi dengan gambar ciri khususnya.

Penelitian mengenai kartu kuartet pernah dilakukan pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MIN Raudatul Falah Talok Malang yang dilakukan oleh Lailatul pada tahun 2021 sedangkan peneliti

akan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia kelas V SDN 1 Pemenang Barat.

Media kartu kuartet ini adalah alat edukasi yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia melalui permainan interaktif, dengan ukuran kartu 6,3 cm x 8,8 cm dengan menggunakan kertas art paper and doff berbentuk persegi panjang ber sudut membulat untuk kenyamanan penggunaan; setiap kartu menampilkan gambar flora dan fauna yang menarik dan relevan dengan informasi singkat, didesain menggunakan aplikasi Canva dengan warna cerah dan menarik, serta memiliki ciri khas warna dan desain yang menarik, materi yang berbeda di setiap setnya, dan gambar peta indonesia di bagian belakang kartu yang menggambarkan keanekaragaman Indonesia, dicetak pada kertas art paper berkualitas tinggi yang dilaminasi untuk ketahanan, portabel, interaktif untuk mendorong kerjasama, dan berfokus pada materi edukatif keanekaragaman hayati Indonesia untuk meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan kesadaran lingkungan peserta didik.

Penelitian mengenai kartu kuartet pernah dilakukan pada pembelajaran IPS materi negara-negara ASEAN kelas VI yang dilakukan oleh Sendi Fauzi Giwangsa pada tahun 2021 sedangkan peneliti akan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia kelas IV. Penelitian mengenai kartu kuartet pernah dilakukan pada pembelajaran IPS materi asam basa kelas VII di SMP Negeri 6 Banda Aceh yang dilakukan oleh Intan Puspita Sari, et al., pada tahun 2021 sedangkan peneliti akan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia kelas IV di SDN 1 Pemenang Barat. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengambil judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia Kelas V SDN 1 Pemenang Barat" bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN 1

Pemenang Barat dengan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Prosedur penelitian dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap *define* untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap *design* untuk merancang purwarupa media kartu kuartet, tahap *develop* untuk melakukan validasi ahli serta uji coba kepraktisan, hingga tahap *disseminate* untuk penyebaran media dalam lingkup terbatas di sekolah tersebut. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengolah data primer yang diperoleh dari angket validasi ahli media, ahli materi, serta respon guru dan siswa. Data dihitung menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media (Sugiyono, 2019). Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan guna menyimpulkan apakah media kartu kuartet pada materi keanekaragaman flora dan fauna ini memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran IPAS yang efektif di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

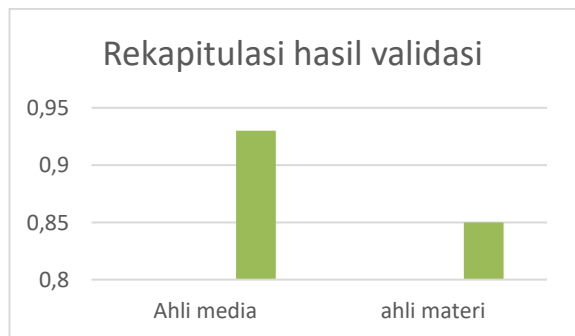
Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Pemenang Barat dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan media kartu kuartet yang dilengkapi dengan beberapa komponen, antara lain gambar flora dan fauna yang menarik, informasi singkat (nama ilmiah, habitat, dan karakteristik), serta gambar Garuda di bagian belakang kartu. Media ini dapat digunakan siswa untuk membantu belajar materi IPAS mengenai Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia sekaligus memahami pentingnya biodiversitas dengan mudah. Media ini juga didesain menggunakan aplikasi Canva dengan warna cerah agar siswa tertarik untuk belajar. Media yang dikembangkan didasarkan pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap utama: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun desain kartu kuartet pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Media yang dikembangkan

Tahap proses penilaian ini terdiri dari dua langkah penting. Pertama adalah tahap validasi, di mana media yang dikembangkan dievaluasi untuk memastikan akurasi dan relevansinya. Tahap validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yang memberikan penilaian aspek tampilan dengan hasil persentase 93% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh ahli materi untuk mengevaluasi kesesuaian konten dengan hasil persentase 85% yang juga dikategorikan sebagai sangat valid



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi hasil validasi

Untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan produk media pembelajaran Kartu Kuartet yang telah dikembangkan, peneliti melakukan analisis komprehensif yang mencakup pengumpulan respons dari guru dan peserta didik. Proses ini melibatkan penyebaran angket kepraktisan yang dirancang khusus untuk menilai berbagai aspek penggunaan media, seperti kemudahan akses, interaktivitas, dan relevansi materi

keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru wali kelas V SDN 1 Pemenang Barat menunjukkan persentase sebesar 95%, yang mengindikasikan bahwa media ini termasuk dalam kategori "sangat praktis". Penilaian positif dari guru ini menegaskan bahwa media Kartu Kuartet sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan perbaikan signifikan. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan media yang berfokus pada kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam membantu guru menyampaikan materi IPAS yang inovatif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya, hasil angket kepraktisan yang dikumpulkan dari peserta didik kelas V juga menunjukkan respons yang sangat positif, dengan persentase rata-rata mencapai 96,3% pada uji coba skala luas, yang menempatkan media ini dalam kategori "sangat praktis" dari perspektif siswa. Tingginya persentase ini membuktikan bahwa media pembelajaran Kartu Kuartet diterima dengan baik oleh siswa, dianggap sangat menarik, dan efektif dalam membantu mereka memahami materi flora dan fauna identitas provinsi. Sebagai tahap akhir dari proses pengembangan (*disseminate*), peneliti melakukan penyebaran media ini secara terbatas di lingkup SDN 1 Pemenang Barat. Pemilihan ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam dan diharapkan dapat menjadi model atau referensi bagi guru-guru lain dalam

mengembangkan media pembelajaran kreatif berbasis permainan (*game-based learning*) dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Pemilihan model ini didasarkan pada alurnya yang sistematis dan praktis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Christian (2022) yang menyatakan bahwa model 4D memiliki tahapan yang jelas sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran secara terstruktur.

Pada tahap *Define*, hasil observasi di SDN 1 Pemenang Barat menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Menurut Salam (2024), pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru (*teacher-centered*) cenderung membuat peserta didik pasif dan menghambat tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemandirian serta keaktifan siswa. Penggunaan media Kartu Kuartet diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa. Sejalan dengan teori Arsyad (2017), media visual yang dikombinasikan dengan unsur permainan dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, sehingga sangat cocok untuk materi IPAS yang kaya akan informasi faktual.

Tahap *Development* membuktikan kualitas produk melalui validasi ahli. Validasi media oleh Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd. memperoleh persentase 93% (Sangat Valid). Indikator penilaian ini mencakup aspek estetika dan kemudahan penggunaan. Manurung (2020) menekankan bahwa media pembelajaran harus disusun secara sederhana dan menarik agar mampu memotivasi siswa tanpa membingungkan mereka. Sementara itu, validasi materi mencapai 85% (Sangat Valid). Hal ini didukung oleh pendapat Muallifah (2020) yang menyatakan bahwa substansi materi dalam media harus relevan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan memenuhi standar keakuratan ilmiah. Selain itu, Nurbaeti (2019) menegaskan pentingnya penyesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik agar informasi dapat diserap secara optimal.

Tingkat kepraktisan media juga menunjukkan hasil yang luar biasa. Respon guru kelas V memberikan nilai 95% (Sangat Praktis). Menurut Usman (2023), kepraktisan sebuah produk pendidikan paling akurat diukur melalui respon praktisi di lapangan yang merasakan langsung manfaat produk tersebut dalam manajemen kelas. Selain itu, respon siswa yang mencapai rata-rata 96,3% pada uji coba skala luas mengukuhkan bahwa media ini sangat diminati. Fardany (2020) berpendapat bahwa keterlibatan emosional siswa yang positif terhadap media pembelajaran merupakan kunci keberhasilan transfer pengetahuan.

Penggunaan Kartu Kuartet ini memberikan pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*). Heryanti (2021) menjelaskan bahwa media berbasis permainan kartu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar secara signifikan karena menghadirkan suasana kompetisi yang sehat. Lebih lanjut, Ulya (2023) menambahkan bahwa media yang melibatkan interaksi fisik dan mental, seperti memegang dan menukar kartu, akan mendorong siswa untuk lebih aktif secara emosional. Hal ini diperkuat oleh Anggreani (2021) yang menyatakan bahwa kartu kuartet sangat efektif untuk materi yang membutuhkan pengelompokan konsep (seperti klasifikasi flora dan fauna) karena melatih kemampuan kognitif anak dalam mengidentifikasi karakteristik objek.

Secara keseluruhan, pengembangan media Kartu Kuartet ini tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan teknis, tetapi juga memberikan dampak instruksional yang nyata. Sebagaimana dinyatakan oleh Wicaksana (2020), penggunaan media inovatif mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Elvina (2024) yang menyimpulkan bahwa media kartu dinilai sangat layak dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi-materi yang bersifat tematik dan kewilayahan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media Kartu Kuartet pada materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk kelas V SDN 1 Pemenang Barat menggunakan model 4D. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase 93% dan validasi ahli materi sebesar 85%, sehingga media dinyatakan sangat valid. Tingkat

kepraktisan media memperoleh skor 95% dari respon guru dan 96,3% dari respon peserta didik pada uji coba skala luas, yang menempatkan produk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Kartu Kuartet layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS yang interaktif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian dan penyusunan artikel ini, khususnya kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas arahan dan masukannya. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah serta seluruh dewan guru di SDN 1 Pemenang Barat yang telah memberikan izin serta bantuan selama proses pengambilan data penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Aggraini. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*.
- Anggreani. (2021). Efektivitas kartu kuartet dalam melatih kemampuan kognitif anak pada materi klasifikasi konsep. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arviansyah, et al. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dan komunikator dalam menciptakan pembelajaran produktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Christian. (2022). Efisiensi model 4D dalam pengembangan perangkat pembelajaran terstruktur. *Jurnal Riset Pendidikan*.
- Elvina. (2024). Kelayakan dan efektivitas media kartu sebagai alat bantu pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Dasar Pendidikan*.
- Fardany. (2020). Respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebagai kunci transfer pengetahuan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Hariyadi, et al. (2024). Pengemasan materi pembelajaran melalui permainan kartu kuartet bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Heryanti. (2021). Meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui game-based learning berbasis kartu. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Isnaeni, et al. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik. *Jurnal Pedagogi*.
- Manurung. (2020). Penyusunan media pembelajaran sederhana dan menarik bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Instruksional*.
- Muallifah. (2020). Relevansi substansi materi media pembelajaran dengan capaian pembelajaran. *Jurnal Kurikulum*.
- Nurbaeti. (2019). Penyesuaian materi pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. *Jurnal kognisi*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Umsida Press.
- Putri. (2024). Dampak penggunaan metode konvensional dan keterbatasan media di sekolah dasar. *Jurnal Analisis Pendidikan*.
- Salam. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Transformasi dari teacher-centered ke student-centered. *Jurnal Pendidikan Modern*.
- Syamsussabri, et al. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman materi di kelas. *Jurnal Pembelajaran*.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Central Indiana Educational Service Center.
- Ulya. (2023). Interaksi fisik dan emosional dalam penggunaan media permainan di kelas. *Jurnal Aktivitas Belajar*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman. (2023). Mengukur kepraktisan produk pendidikan melalui respon praktisi lapangan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Wicaksana. (2020). Menciptakan suasana kelas dinamis melalui penggunaan media inovatif. *Jurnal Kreativitas Guru*.
- Yulianti, et al. (2024). Perbandingan efektivitas media kuartet "Sukma" dengan metode ceramah di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*