

Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Amalia Salma Nadia¹, Eka Titi Andaryani²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia
amaliasalma601@students.unnes.ac.id

Submit	Review	Publish
14 Februari 2026	15 Februari 2026	28 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kuartet berbantuan QR Code serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Jatisari. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbantuan QR Code dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang. Dengan demikian, media kartu kuartet berbantuan QR Code efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

Kata Kunci: Kartu Kuartet, Kode QR, Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aims to develop QR Code-assisted quartet card media and examine its effectiveness in improving learning outcomes in Pancasila Education on the topic of Indonesian Cultural Diversity. This research employed a Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were fifth-grade students at SDN Jatisari. Data were collected through interviews, questionnaires, learning outcome tests, and documentation. The data were analyzed using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain calculations. The results indicated that the QR Code-assisted quartet cards were categorized as very feasible based on validation by material and media experts. Furthermore, the paired sample t-test results showed a significant difference between pretest and posttest scores. The N-Gain calculation revealed an improvement in learning outcomes in the moderate category. Therefore, the QR Code-assisted quartet card media is effective in improving learning outcomes in Pancasila Education on the topic of Indonesian Cultural Diversity.

Keywords: quartet card, QR Code, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pembelajaran di sekolah harus dirancang secara efektif dan berorientasi pada keaktifan peserta didik. Pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menegaskan pembelajaran harus dilakukan dalam lingkungan yang interaktif, menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga memotivasi partisipasi aktif peserta didik. Ketentuan tersebut tercantum dalam Bab III tentang implementasi pembelajaran, khususnya Pasal 9 ayat (1), yang menekankan pentingnya pembelajaran yang memberi ruang bagi pengembangan kreativitas, kemandirian, serta potensi peserta didik secara optimal. Sejalan dengan ketentuan tersebut, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu

didukung oleh strategi dan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik.

Pembelajaran adalah interaksi timbal balik pendidik dengan peserta didik yang bertujuan menghasilkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan meningkat. Keberhasilan pembelajaran bukan hanya ditentukan penyampaian materi, namun juga oleh bagaimana Peserta didik aktif mengambil bagian dalam proses belajar. Guna menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus membuat proses belajar sistematis, kontekstual, & relevan dengan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan inovatif dapat memberikan berkontribusi meningkatkan hasil belajar peserta didik (Adiputra et al., 2021).

Penting untuk mendukung pembelajaran yang baik dengan penggunaan media pembelajaran (Maulida & Andaryani, 2025). Media pembelajaran memfasilitasi penyampaian informasi guru kepada peserta didik untuk memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Suriani et al., 2024). Media pembelajaran berfungsi bagi guru supaya peserta didik mudah memahami materi (Yumnah, 2021). Media yang dirancang secara visual dan interaktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik yang memasuki fase operasional konkret karena membantu mereka memahami konsep abstrak menjadi nyata dan bermakna (Pagarra et al., 2022).

Prinsip penggunaan media yang cocok terhadap kondisi peserta didik tersebut juga relevan diterapkan dalam proses Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, terutama pada pokok bahasan Keragaman Budaya Indonesia yang berperan strategis dalam internalisasi nilai toleransi, persatuan & penghargaan terhadap keberagaman (Norrahmah et al., 2026). Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk karakter, sikap kebangsaan, serta penguasaan peserta didik terhadap ajaran Pancasila (Lubis, 2022). Namun, pada praktik belajar mengajar, materi keragaman budaya kerap disajikan melalui pembelajaran konvensional yang didominasi paparan lisan serta penggunaan buku selaku sumber utama, menjadikan pembelajaran cenderung monoton dan belum melibatkan peserta didik secara aktif (Ifani et al., 2025). Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran (Shoffa et al., 2023). Dalam konteks tersebut, pemakaian media interaktif juga mengoptimalkan partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar (Islami, 2025).

Mengacu pada hasil pengamatan serta wawancara dengan guru kelas, pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya didukung oleh media pembelajaran inovatif yang mampu mengonkretkan materi keragaman budaya. Situasi tersebut mengakibatkan minat dan pemahaman peserta didik yang rendah, yang tercermin dari capaian belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang bukan semata-mata menyajikan materi berbasis visual, namun dapat membuat peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran (Ma'rufah & Andaryani, 2025).

Pendekatan yang dianggap sesuai dalam menangani masalah tersebut adalah pendekatan melalui permainan edukatif. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran peserta didik karena mereka memperoleh suasana belajar yang aktif dan bermakna (Alotaibi, 2024). Selain itu, permainan edukatif dalam pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan berbasis pengalaman (Ayriza et al., 2023). Media pembelajaran berbasis permainan menjadi alternatif yang cocok untuk peserta didik sekolah dasar (Mikrouli et al., 2024). Media pembelajaran berbentuk permainan menjadikan minat, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran meningkat. Ini menjadi alternatif yang cocok untuk peserta didik di sekolah dasar (Minisa et al., 2025). Salah satu bentuknya adalah kartu kuartet, yaitu media visual berbentuk permainan yang dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, serta pemahaman konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar (Hardhita, 2022). Media berbasis kartu juga dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik (Anggraini, 2023). Sejumlah penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar mereka dalam pelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lain di sekolah dasar (Khasanah & Wulandari, 2024; Ningsih & Gunansyah, 2023).

Penyelarasan teknologi pada media pembelajaran konvensional berperan sebagai upaya inovatif peningkatan kualitas pembelajaran (Rahayu et al., 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi teknologi digital sederhana dalam pembelajaran menjadi kebutuhan. QR Code

merupakan teknologi yang memungkinkan peserta didik mengakses materi tambahan secara cepat dan praktis melalui perangkat digital (Majid et al., 2021). Pemanfaatan QR Code dalam media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar, mendorong pembelajaran mandiri, serta meningkatkan literasi digital peserta didik (Nisa & Andaryani, 2023). Integrasi QR Code pada media pembelajaran berbasis permainan diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran tanpa menghilangkan karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu, seperti Hardhita (2022), (Anggraini, 2023), serta Khasanah & Wulandari (2024), menunjukkan bahwa kartu kuartet membantu peserta didik belajar lebih baik. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan kartu kuartet dengan teknologi QR Code masih terbatas, serta belum banyak dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE dalam pelajaran pendidikan Pancasila tentang keragaman budaya Indonesia kelas V sekolah dasar. Padahal, pemanfaatan QR Code dalam pembelajaran dapat memperkaya sumber belajar dan mendukung pembelajaran mandiri peserta didik (Arum et al., 2023). Selain itu, Pendidikan Pancasila sangat berkontribusi membentuk karakter peserta didik yang berorientasi nilai-nilai pada nilai Pancasila (Lubis, 2022). Dengan demikian, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mengombinasikan permainan edukatif kartu kuartet yang dilengkapi QR Code melalui model pengembangan yang terstruktur.

Berdasarkan uraian tersebut, inovasi media kartu kuartet berbantuan QR Code dipandang sebagai solusi yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada topik pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. Media ini direncanakan mampu menghasilkan pengetahuan yang lebih partisipatif, menggugah minat, dan bermakna, serta mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, tujuan dilakukan penelitian ini yaitu mengembangkan media kartu kuartet berbantuan QR Code serta menguji kelayakan dan keefektifannya sebagai upaya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

METODE

Model Research and Development diterapkan di penelitian ini dan memadukan metode kuantitatif serta kualitatif. Penelitian dilakukan bulan Desember-Januari di SDN Jatisari dengan subjek penelitian peserta didik kelas V SDN Jatisari. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran melalui tes hasil belajar, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menilai kelayakan media melalui observasi dan angket (Sugiyono, 2023).

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Media yang dikembangkan adalah kartu kuartet yang berfungsi untuk mengajarkan pendidikan Pancasila dengan berbantuan kode QR. Data penelitian dikumpulkan melalui angket respons guru dan siswa, lembar validasi ahli materi dan media, dan pengukuran hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest serta perhitungan N-Gain, sedangkan analisis data kualitatif secara deskriptif dilakukan guna mendukung temuan kuantitatif. Evaluasi pembelajaran diperlukan guna menilai efektivitas media dan strategi pembelajaran yang digunakan sehingga dapat diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Ramadhani et al., 2025).

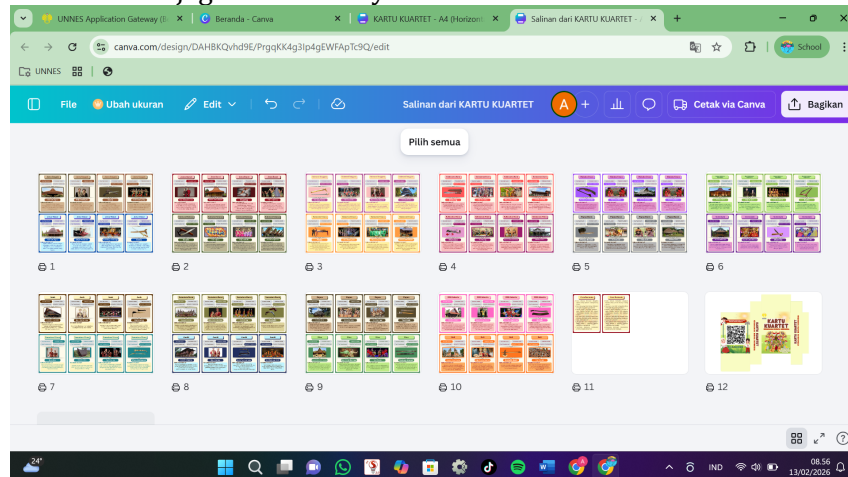
HASIL

Fokus penelitian ini adalah menciptakan kartu kuartet berbantuan QR Code dan menguji apakah itu efektif dan berguna untuk mengajar Pendidikan Pancasila. Model ADDIE, yang mencakup *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, digunakan untuk menerapkan pengembangan media. Hasil penelitian yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan sebagaimana berikut.

Pada tahap *analysis*, hasil pengamatan dan wawancara dengan guru diperoleh temuan bahwa kegiatan belajar Pendidikan Pancasila topik Keragaman Budaya Indonesia cenderung bergantung pada buku teks dan pendekatan ceramah. Kegiatan belajar yang belum bervariasi mengakibatkan peserta didik tidak terlalu terlibat dalam pembelajaran. Kondisi tersebut

menjadikan rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik, yang ditunjukkan oleh masih adanya nilai hasil belajar yang tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Tahap design dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Ukuran kartu disesuaikan agar praktis dan nyaman digunakan oleh peserta didik. Dalam setiap set terdapat empat kartu yang menggambarkan unsur keragaman budaya Indonesia, meliputi rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional, dan pakaian adat. QR Code diletakkan pada bagian kemasan sebagai sarana untuk mengakses materi tambahan dan latihan evaluasi secara digital. Kemasan dirancang dengan ukuran yang sesuai agar seluruh kartu dapat tersimpan dengan rapi, tidak mudah tercecer, serta lebih terjaga keawetannya.



Gambar 1. Desain Kaeru Kuartet dan kemasan

Pada tahap development, hasil validasi media memperoleh skor 57 dari 60 (95%) dari ahli materi dan 58 dari 60 (96%) dari ahli media, keduanya berkategori sangat layak. Atas dasar tersebut, media layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementation dilaksanakan melalui uji coba skala kecil (6 peserta didik) serta skala besar (28 peserta didik). Pada tahap ini, peserta didik diberikan pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media kartu kuartet berbantuan QR Code. Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Pada uji coba skala kecil, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,918 (pretest) dan 0,595 (posttest), sedangkan pada skala besar diperoleh 0,254 (pretest) dan 0,094 (posttest), yang seluruhnya lebih dari 0,05.

Perolehan uji paired sample t-test skala kecil memperlihatkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), dengan nilai hitung $t = -16,704$. Ini membuktikan bahwa ada perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *posttest*. Dalam uji coba skala besar, diperoleh nilai signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$) dengan nilai t hitung $-44,008$, perolehan ini artinya penggunaan media kartu kuartet berbantuan QR Code berpengaruh signifikan pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Perhitungan N-Gain memperlihatkan bahwa N-Gain rata-rata dalam uji coba skala kecil adalah 0,5887, atau 58,87%, dan berada dalam kategori sedang. Rata-rata N-Gain dalam uji coba skala besar bernilai 0,6026 atau 60,26%, yang juga termasuk dalam kategori sedang. Perolehan tersebut menunjukkan keefektifan media untuk membuat hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Di tahap evaluation, sesuai uji coba skala kecil & besar, evaluasi melalui angket tanggapan guna mengetahui persepsi guru dan peserta didik atas digunakannya media kartu kuartet berbantuan QR Code. Menurut hasil angket, respons guru sebesar 96% dan respons siswa sebesar 94%, keduanya berkategori sangat positif. Hasilnya memperlihatkan media yang dibuat diterima baik juga layak digunakan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil validasi ahli serta uji efektivitas yang telah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, media kartu kuartet berbantuan QR Code dinyatakan layak dan terbukti efektif membuat hasil belajar peserta didik kelas V mengalami peningkatan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mendapatkan nilai kelayakan 95% dari ahli materi, 96% dari ahli media, sehingga berkriteria sangat layak dipakai dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan media efektif untuk digunakan. Uji paired sample t-test skala kecil & besar memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Nilai N-Gain uji coba skala kecil 58,87%, uji coba skala besar 60,26% yang termasuk dalam kategori sedang menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbantuan QR Code efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Selaras dengan penelitian Hardhita (2022) media kartu kuartet efektif meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan keaktifan peserta didik. Namun, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi QR Code dalam media kartu kuartet yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai permainan visual, tetapi juga terhubung dengan materi digital dan latihan evaluasi yang tersedia untuk peserta didik. Atas dasar tersebut, media kartu kuartet berbantuan QR Code tidak hanya memiliki kualitas yang baik, tetapi juga berguna untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan QR Code yang dikembangkan dengan model ADDIE. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan media mengungkapkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila. Uji keefektifan juga menunjukkan bahwa penggunaan media meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dengan nilai N-Gain sedang. Oleh karena itu, media ini berkualitas, efektif untuk menghasilkan hasil belajar meningkat dan selaras dengan tuntutan pendidikan masa kini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk menggunakan kartu kuartet yang dibantu kode QR sebagai solusi alternatif pembelajaran pendidikan Pancasila, untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menitikberatkan pengembangan pada perluasan konten digital yang diakses melalui QR Code agar media pembelajaran menjadi lebih variatif dan optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis tujuan kepada orang tua, dosen pembimbing, ahli media & materi, kepala sekolah, guru & peserta didik SDN Jatisari atas bantuan dan partisipasi dalam pembuatan media ini. Semoga media yang dibuat dapat membantu pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., Karyaningsih, D., Ruiyat, S. A., Heryadi, Y., Sampurna, I., & Solihatulmillah, E. (2021). Development of Vocational Learning Video Based on Local account in PKN Learning in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1), 012086. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012086>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anggraini, Y. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhatulrahmah Pekanbaru. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Arum, W. S. A., Ramadhina, K., Marini, A., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2023). Managing Fourth-Grade Elementary School Students' Learning Motivation through Scrapbook Media-Based QR Code in Social Studies. 106, 232–250. <https://doi.org/0.14689/ejer.2023.106.014>
- Ayriza, Y., Setiawati, F. A., Triyanto, A., Gunawan, N. E., Anwar, Moh. K., Budiarti, N. D., & Fadhillah, A. R. (2023). The effectiveness of quartet card game in increasing career knowledge in lower grade elementary school students. *Current Psychology*, 42(5), 3498–3509. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01687-7>
- Hardhita, R. S. (2022). *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila Pada*. 01(4), 655–661.

- Ifani, M. N., Jatmiko, & Lestari, D. P. (2025). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN HAPPY NOTES*. 20(April 2024), 21–30.
- Islami, B. F. (2025). *ANALISIS METODE GAME-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN TANJUNG JATI 2 BANGKALAN*.
- Khasanah, L. N., & Wulandari, M. D. (2024). Attadib: Journal of Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5. *Attadib: Journal of Elementary Education SINTA*, 8(2).
- Lubis. (2022). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Buku Ajar untuk PGSD/PGMI* (C. Alviana, Ed.). Penerbit Samudera Biru.
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529–549. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- Ma'rufah, S. A., & Andaryani, E. T. (2025). Pengembangan Media Interaktif SIPEMA untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Pernapasan Manusia Kelas V SDN Tinjomoyo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3).
- Maulida, D. K., & Andaryani, E. T. (2025). *Pengembangan Media Papan Pintar pada Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 8.
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 25–54. <https://doi.org/10.58693/ier.212>
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 858–867.
- Nisa, A. W., & Andaryani, E. T. (2023). Peran Dan Manfaat Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Jenjang Sekolah Dasar. *Simpati*, 1(4), 34–42. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i4.441>
- Norrahmah, F., Zahratuljannah, A., Rahmah, H., Wibisono, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). *Studi Literatur: Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Sikap Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar*. 2(1).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Rahayu, S., Harianingsih, Andaryani, E. T., Sudarmin, & Wardani, S. (2024). *Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Edugames Wordwall IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar*. 9(3).
- Ramadhani, T., Anisah, Aulia, T. H., Anastasya, S. D., & Iskandar, S. (n.d.). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar Authors Tasya Ramadhani. 2025/6/2, 10(<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/599>), 467–481. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25861>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Juliwis, K., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran* (Siwardona & R. Yani, Eds.). CV.Afasa Pustaka.
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (Sutopo, Ed.; Vol. 11). PENERBIT ALFABETA BANDUNG.
- Suriani, U., Nasrah, & Nasharuddin. (2024). PENGARUH MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD INPRES BTN IKIP 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 4612–4620.
- Yumnah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.