

# Peran Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Norma Siswa Sekolah Dasar

Anissa Atsilah Tsamarah<sup>a,1</sup>, Fathurrohman<sup>b,2</sup>

<sup>a</sup>Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kabupaten Surabaya, Jawa Timur 60213

<sup>b</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

<sup>1</sup>[anissa370.2025@student.uny.ac.id](mailto:anissa370.2025@student.uny.ac.id), <sup>2</sup>[fathurrohman@uny.ac.id](mailto:fathurrohman@uny.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 11 Oktober 2025

Direvisi: 17 November 2025

Disetujui: 21 Desember 2025

Tersedia Daring: 1 Januari 2026

*Kata Kunci:*

Peran Kartu

Motivasi Belajar

Norma

Sekolah Dasar

## ABSTRAK

Motivasi belajar terkait nilai-nilai norma pada siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Materi yang berkaitan dengan moral dan etika seringkali diajarkan dengan cara konvensional dan bersifat abstrak, sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran media kartu kuartet dalam meningkatkan motivasi belajar normal siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi literatur terhadap berbagai sumber ilmiah, seperti jurnal, buku dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa kartu kuartet terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, kompetisi dan kerjasama. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan bermakna sekaligus meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap nilai sosial dan moral. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar membutuhkan sinergi dari berbagai pihak yang terkait.

## ABSTRACT

*Keywords:*

Role of the cards

Learning Motivation

Norma

Elementary School

*Learning motivation related to normative values in elementary school student remains a challenge in Pancasila and Citizenship Education (PPKn). Material related to moral and ethics is often taught conventionally and abstractly, making it less able to attract students interest. This condition demands innovation in interactive and enjoyable learning media. This study aims to analyze the role of quartet cards in increasing the normal learning motivation of elementary school students. The method used is a descriptive qualitative approach through a literature review of various scientific sources, such as Journals, books, and previous research results relevant to educational Game Based Learning. The results of the study indicate that quartet cards are proven effective as an interactive learning medium that combines visual elements, competition and cooperation. This media is able to create an active, fun and meaningful learning atmosphere while increasing student participation, motivation and understanding of social and moral values. Based on these findings, it can be concluded that improving learning motivation in elementary school students requires synergy from various related parties.*

©2026, Anissa Atsilah Tsamarah, Fathurrohman  
This is an open access article under CC BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkarakter, cerdas dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi juga nilai-nilai moral dan sosial yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat. Di Indonesia, pendidikan dasar berfungsi sebagai pondasi utama dalam menanamkan sikap, perilaku dan nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Pendidikan tidak semata-mata berorientasi pada transfer pengetahuan, melainkan juga pada pembentukan karakter dan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). Melalui mata pelajaran ini, siswa diarahkan untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dengan menumbuhkan semangat nasionalisme, serta dapat meneladani nilai-nilai Pancasila seperti kejujuran, toleransi dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar, salah satu materi penting yang diajarkan adalah norma. Norma merupakan seperangkat aturan hidup yang menjadi pedoman bagi manusia dalam berinteraksi dengan sesama dan lingkungannya. Pemahaman terhadap norma memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial yang baik serta mendorong terciptanya kehidupan yang harmonis di masyarakat. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran norma di sekolah dasar masih belum mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan hasil observasi masih banyak siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Mereka lebih cenderung pasif, kurang antusias, serta menunjukkan tingkat fokus yang rendah selama proses pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, seperti mata ceramah dan hafalan, yang membuat materi terasa monoton dan kurang kontekstual. Berdasarkan data observasi menunjukkan bahwa capaian motivasi belajar siswa dalam pembelajaran norma masih berada pada kategori “cukup” yaitu berkisar antara 60 - 65%. Hal tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran agar materi norma dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut teori Self Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985), motivasi intrinsik siswa dapat berkembang apabila proses belajar dirancang dengan suasana yang menyenangkan, menantang dan relevan dengan kehidupan nyata Aoliyah, n.d. (2023). Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu alternatif media yang potensial untuk mencapai tujuan tersebut adalah permainan kartu kuartet, yaitu media edukatif berbasis permainan game base learning yang menggabungkan unsur kognitif, afektif dan sosial dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, berinteraksi dan berkompetisi secara positif sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media kartu kuadrat dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Menurut Sayfullooh et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan kartu kuartil berbasis game based Learning mampu meningkatkan hasil kerja siswa pada materi hak dan kewajiban. Penelitian Tri Handayani, (2025) tentang pengembangan kartu kuartet pada materi kerajaan-kerajaan di nusantara juga menunjukkan hasil validasi yang sangat layak dari aspek isi dan tampilan. Selain itu, penelitian Samsiyah et al.,(2021) Membuktikan bahwa media kartu kuadrat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan

keaktifan belajar siswa pada materi pelajaran IPS. Temuan dari penelitian tersebut memperlihatkan bahwa potensi besar media kartu keluarga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Meskipun demikian sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan aspek motivasi belajar dan pembentukan nilai-nilai norma dalam konteks PPKn masih jarang dikaji secara mendalam.

Berdasarkan hasil kajian literatur sebelumnya, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar (aspek kognitif) melalui penggunaan media kerja kuartet, sedangkan aspek motivasi belajar dan pembentukan nilai-nilai norma dalam konteks pembelajaran PPKn masih jarang diteliti secara mendalam. Selain itu belum banyak penelitian yang mengintegrasikan media kartu kuartet sebagai sarana untuk mengembangkan motivasi intrinsik siswa dalam memahami dan menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menganalisis peran media kartu kuartet dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus nalisasi nilai-nilai normal pada siswa sekolah dasar.

Tujuan dari kajian ini untuk menganalisis peran media kartu kuartet dalam meningkatkan motivasi belajar norma siswa sekolah dasar, mendeskripsikan proses pembelajaran norma berbasis kartu kuartet yang interaktif dan kontekstual, serta mengidentifikasi dampak penggunaan media tersebut terhadap keterlibatan aktif dan positif siswa dalam memahami serta menerapkan norma di lingkungan sekolah. Bagian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi dunia pendidikan. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan game based learning dalam pendidikan karakter di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran PPKn. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan motivasi belajar sekaligus penguatan nilai-nilai moral melalui kegiatan yang menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian berjudul “Peran Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Normal siswa Sekolah Dasar” diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PPKn, serta mendukung implementasi kurikulum merdeka yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kontekstual dan berpusat pada peserta didik.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif melalui metode studi literatur (*literatur review*). Menurut Sugiono (2021: 15), metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berlandaskan pada filsafat post - positivisme dan digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam memahami makna yang terkandung di balik suatu fenomena. Pendekatan kualitatif dipilih Karena penelitian ini berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap teori-teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan, sehingga mampu menggambarkan secara komprehensif bagaimana media kartu kuartet dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar normal siswa sekolah dasar. Sifat deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual dan akurat mengenai fenomena yang diteliti, yaitu peran kartu keluarga dalam mendorong motivasi belajar norma pada siswa sekolah dasar. Karena penelitian ini bersifat studi literatur, maka peneliti tidak melakukan pengumpulan data lapangan melalui observasi, wawancara, maupun eksperimen, melainkan menelaah berbagai sumber pustaka yang relevan untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

Data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai artikel ilmiah, jurnal nasional terakreditasi, buku teks, serta dokumen resmi yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Sumber data dikumpulkan melalui basis data akademik seperti Google sekolah, ResearchGate, serta portal jurnal pendidikan seperti *Jurnal Pendas, Madrasah Ibtidaiyah*

*Research Journal*, serta *Global Journal of Science and Technology*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik studi dokumentasi dan telah ahli teratur dengan beberapa langkah sistematis, yaitu (1) menentukan kata kunci pencarian yang sesuai dengan fokus penelitian, seperti “media kartu kuartet”, “motivasi belajar” dan “pembelajaran norma” , (2) menyeleksi literatur berdasarkan relevansi, kredibilitas dan tahun publikasi agar data yang diperoleh mutakhir dan valid, serta (3) mencatat dan mengelompokkan hasil temuan penting dari setiap literatur yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian. Menurut Creswell (2014), telaah literatur merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan menginterpretasi hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji, sehingga peneliti dapat membangun kerangka konseptual yang kuat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif sebagaimana dijelaskan oleh Miller dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018) yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi dan memfokuskan informasi penting dari literatur yang telah dikaji sehingga hanya data yang relevan dengan fokus penelitian yang dipertahankan. Selanjutnya, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan hubungan antara teori, temuan khusus yang diperoleh dari sumber-sumber literatur. Melalui tahapan analisis yang sistematis ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan sintesis literatur yang komprehensif melalui kontribusi media kartu kuartet dalam meningkatkan motivasi belajar normal siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran konseptual yang jelas tentang peran kartu keluarga dalam pembelajaran norma, tetapi juga dapat menjadi rujukan teoritis sebagai pendidik dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil Kajian Literatur**

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi literatur terhadap berbagai sumber ilmiah yang membahas mengenai Peran Media Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Norma pada siswa sekolah dasar. Tujuan utama kajian ini adalah untuk menganalisis efektivitas kartu kuartet sebagai media pembelajaran serta menelaah faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui kajian terhadap jurnal, buku dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, kemudian dianalisis berdasarkan dua indikator utama, yaitu peran kartu keluarga sebagai media pembelajaran dan pengaruh nya terhadap motivasi belajar normal siswa.

##### **A. Peran Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil telaah menunjukkan bahwa perancangan kartu kuartal sebagai media pembelajaran perlu mempertimbangkan unsur isi, tampilan visual, serta keterkaitan materi dengan kompetensi dasar PPKn. Tri Handayani, (2025) mengembangkan media kartu keluarga dengan menampilkan gambar dan pertanyaan yang berkaitan dengan nilai-nilai norma sosial seperti kejujuran, tanggung jawab dan gotong royong. Media ini terbukti dalam menstimulasi daya ingat serta meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa. Selain itu, kesesuaian media dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar sebagaimana dikemukakan Piaget (dalam Samsiyah et al., (2021) menjadi faktor penting agar materi mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Dalam implementasinya, penggunaan kartu keluarga dalam pembelajaran normal menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. (Sayfullooh et al., menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game based Learning melalui kartu kuartet dapat mendorong siswa untuk berperan secara

langsung dalam menemukan nilai-nilai norma melalui pengalaman bermain, sehingga pembelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Peran guru juga menjadi aspek penting keberhasilan penggunaan media ini. Menurut Kurniawati dan Lestari (2022) menyatakan guru yang mampu menciptakan interaksi dialogis dan suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk memahami nilai-nilai norma melalui kegiatan bermain kartu. Efektivitas media kartu keluarga dapat dinilai melalui observasi terhadap keterlibatan siswa, hasil diskusi kelompok dan peningkatan pemahaman terhadap konsep norma. Aoliyah, n.d. (2023) menunjukkan bahwa penerapan kartu kuartet dapat meningkatkan keaktifan, fokus belajar, serta kemampuan siswa dalam mengaitkan nilai-nilai norma dengan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan waktu pembelajaran dan kurangnya variasi desain kartu yang kurang memadai. Syamsiah et al. (2021) Menyarankan agar guru dapat menyesuaikan dan memodifikasi isi kartu sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik dari peserta didik. Pelatihan bagi guru dalam merancang media interaktif juga diperlukan untuk menjamin keberlanjutan penerapan kartu keluarga di sekolah.

#### B. Pengaruh Kartu Kuartet terhadap Motivasi Belajar Norma Siswa

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar pada siswa. Isnania et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan kartu kuartet secara signifikan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media ini. Hasil serupa dikemukakan oleh Anggun Arvianti, (2025) yang menjelaskan bahwa peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini memiliki daya tarik lintas mata pelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Noviasari et al., (2024) juga membuktikan bahwa penerapan kartu kuartet dalam pembelajaran PPKN mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila. Persentase motivasi belajar ini meningkat dari 60% menjadi 88,69% setelah 2 siklus pembelajaran. Aktivitas bermain kartu tidak hanya dapat menemukan antusiasme belajar, tetapi juga dapat membantu siswa memahami nilai-nilai seperti kejujuran, toleransi dan gotong royong secara nyata.

Selain untuk menumbuhkan motivasi belajar, media ini juga berkontribusi dalam pembentukan sikap sosial dan internalisasi nilai-nilai norma. Olivia Herlina et al., n.d. menjelaskan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran berbasis kartu kuartet, hal ini menunjukkan efektivitas media ini dalam membentuk tanggung jawab dan perilaku prososial siswa. Dari segi kualitas media, Tri Handayani, (2025) menyatakan bahwa kartu kuartet memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95% berdasarkan hasil validasi ahli. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Maulani & Fitri Apriani, (2025) menambahkan bahwa penggunaan kartu kuartet bertema keragaman budaya dalam mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan semangat belajar dan kerjasama antar siswa, serta memperkuat motivasi sosial dan moral di berbagai bidang studi.

Temuan lain dari Setiyorini & Abdullah, (2013) serta Karsono et al., (2014) menunjukkan bahwa media kartu kuartet juga efektif digunakan dalam mata pelajaran seperti IPS dari seni budaya untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa. Sementara

itu, Permatasari & Saptuti Susiani, n.d.membuktikan bahwa penerapan model Make A Match berbantuan kartu kuartet mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga lebih dari 80% yang menunjukkan fleksibilitas tinggi Media ini di berbagai jenjang pendidikan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar normal sekaligus memperkuat pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai alat internalisasi nilai moral dan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Hasil kajian dari Isnania et al., (2023), Anggun Arvianti, (2025), Noviasari et al., (2024) menunjukkan bahwa kartu kuartet mampu menumbuhkan motivasi intrinsik melalui proses belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan teori Self Determination oleh Deci dan Ryan (1985) yang menyatakan bahwa motivasi interistik akan muncul ketika kebutuhan dasar akan otonomi, kompetensi dan hubungan sosial terpenuhi.

Sementara itu, temuan dari Tri Handayani, (2025), Maulani & Fitri Apriani, (2025), dan Olivia Herlina et al., n.d. memperkuat bukti bahwa media kartu keluarga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, membangun suasana belajar yang positif, serta menumbuhkan perilaku prososial di kalangan siswa. Selain itu, hasil studi lintas disiplin dari Karsono et al., (2014) dan Setiyorini & Abdullah, (2013) menegaskan bahwa media ini memiliki fleksibilitas tinggi dalam berbagai mata pelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa. Dengan demikian, media kartu kuartet dapat juga kategorikan sebagai media pembelajaran inovatif berbasis student centered learning yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Penerapannya diharapkan mampu menghidupkan pembelajaran PPKn yang berorientasi pada penguatan karakter bangsa, kolaborasi sosial, serta pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media kartu kuartet berperan penting dan strategis dalam meningkatkan motivasi belajar serta internalisasi nilai-nilai norma pada siswa di sekolah dasar. Pemanfaatan media ini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif siswa terhadap konsep norma, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi intrinsik, memperkuat interaksi sosial yang positif dan membentuk karakter moral siswa. Melalui perpaduan unsur permainan, kerjasama dan refleksi nilai, kartu kuartet mampu mengubah proses pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dari sisi teoritis, hasil tersebut memperkuat prinsip dalam Self Determination determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985) yaitu bahwa motivasi belajar akan berkembang secara optimal sesuai dengan kebutuhan dasar individu seperti otonomi, kompetensi dan relasi sosial terpenuhi. Sementara itu, secara pedagogis media kartu kuartet sejalan dengan pendekatan student centered learning dalam kurikulum merdeka, karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan serta nilai moral melalui kegiatan bermain yang edukatif dan reflektif.

Berdasarkan hasil tersebut hasil kajian ini merekomendasikan agar guru sekolah dasar dapat mengintegrasikan media kartu kuartet secara terencana dan sistematis dalam pembelajaran PPKn, terutama pada topik-topik yang berkaitan dengan nilai dan norma sosial. Guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai fasilitator reflektif yang membantu siswa dalam menafsirkan nilai-nilai normal yang muncul selama proses permainan dan mengaplikasikannya dalam perilaku nyata. Di samping itu, pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis nilai perlu diperkuat agar guru mampu

merancang desain kartu yang selaras dengan karakteristik siswa dan konteks lokal sekolah. Secara praktis, pemanfaatan kartu kuartet dapat diperluas ke berbagai mata pelajaran lain seperti IPS, Bahasa Indonesia, maupun IPAS untuk memperkuat integrasi nilai karakter dalam pembelajaran lintas disiplin. Sementara itu, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris kuantitatif guna untuk menguji lebih lanjut pengaruh penggunaan kartu kuartet terhadap indikator motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa, sehingga temuan kajian literatur ini dapat diperkaya dengan bukti empiris yang terukur dan komprehensif.

## 5. Daftar Pustaka

- Anggun Arvianti, D. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuartet Card Terhadap Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org51>
- Aoliyah, N. (n.d.). *Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa*. 11(1), 31–36. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Springer, p. 56.
- Della, L., Pratiwi, S., Suranata, K., & Yudiana, K. (n.d.). Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantuan Panduan Model Picture and Picture Pada Muatan Pendidikan Pancasila. 6, 265–275. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v6i2.63959>
- Fitriyana, D., Faozan, A., Sumarno, I., & Maria Zulfiati, H. (n.d.). Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Dasar pada Kurikulum Merdeka Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Karsono, ), Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). *PENGGUNAAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAN SENI TRADISI NUSANTARA PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 1). <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/~43~>
- Kurniawati, A., & Lestari, D. (2022). Media Permainan Nilai dan Pengaruhnya terhadap Pemahaman Norma Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Moral*, 6(2), 44–57.
- Maulani, D., & Fitri Apriani, I. (2025). Pengembangan media kartu kuartet sifat-sifat bangun ruang untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 08.
- Noviasari, D., Anam, F., Fitriyah, E., Wijaya Kusuma Surabaya, U., Dukuh Kupang XXV No, J., Pakis Surabaya, S. V, & Pakis Sidokumpul No, J. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Kuartet pada Materi Penerapan Sila-sila dalam Pancasila Kelas V SDN Pakis V Surabaya. In *Journal of Education and Pedagogy* (Vol. 1, Issue 2).

- Nur, F., I., Y., & Susanti, E. (2023). PENERAPAN PERMAINAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS II SDN MAGERSARI SIDOARJO. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 3).
- Olivia Herlina, I., Rakhmat Riyadi, A., & Sadam Murrion, F. (n.d.). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Pengamalan Nilai Pancasila di Fase A*.
- Permatasari, I., & Saptuti Susiani, T. (n.d.). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Make A Match Berbantu Media Kartu untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS*.
- Samsiyah, S., Kuswidyanarko, A., Pendidikan, J. I., Keguruan, F., Pendidikan, I., PGRI Palembang, U., Jenderal, J., Yani, A., & Royong, L. G. (n.d.). *EFEKTIVITAS KARTU KUARTET TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV*.
- Sayfullooh, I. A., Erita, Y., & Latifah, N. (n.d.-a). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban Dengan Game-based Learning Berbantuan Permainan Kartu Kwartet*.
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (n.d.). *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR*.
- Sugiyono. (2018). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Metode Penelitian Kombinasi. *SUGIONO 2021*. (n.d.).
- Tri Lestyo Pamungkas, D., Budhi Santosa, E., & Magister Pendidikan Guru, P. S. (n.d.). *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA IMPLEMENTASI KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS PADA MATERI ENAM BENUA KELAS VI SEKOLAH DASAR*.  
<http://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/eduproximaEDUPROXIMA7>
- Tri Handayani, R. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET MATERI KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD*.