

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Silfia Damayanti

NIM. 1808411

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh:
Silfia Damayanti
1808411

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

**© Silfia Damayanti
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, di fotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

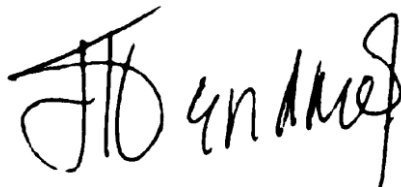
LEMBAR PENGESAHAN

SILFIA DAMAYANTI

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Ani Hendriani, M. Pd.

NIP 196006241986032001

Pembimbing II



Rosiana Mufliva, M. Pd.

NIP. 920200119911118201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Hervanto, M. Pd.

NIP 197708272008121001

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penulisan skripsi, peneliti mengalami banyak hambatan. Namun Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, tentunya ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Namun peneliti sangat menyadari bahwa terdapat banyak sekali kekurangan, sehingga skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, dengan kerendahan hati peneliti sangat menerima masukan berupa kritik dan saran yang positif guna membangun dalam memperbaiki penulisan skripsi ini sehingga dapat dijadikan refleksi pada penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan kerendahan hati peneliti menyadari bahwa seberapapun usaha yang dijalankan tanpa adanya bimbingan, motivasi, bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak yang telah berperan penting, di antaranya:

1. Bapak Dwi Heryanto, M. Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ibu Rosiana Mufliva, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing II yang selalu sabar, teliti, dan senantiasa memberikan ilmu, saran, masukan, bimbingan, motivasi dan perhatiannya selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Dra. Ani Hendriani, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu, saran, masukan, bimbingan, dan perhatiannya selama proses penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
4. Ibu Ira Rengganis, M. Sn. yang senantiasa bersedia menjadi ahli media dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dengan memberikan ilmu, arahan, dorongan dan masukan yang bermanfaat untuk kelayakan produk skripsi yang peneliti buat.
5. Ahli Materi dan praktisi pembelajaran yang telah bersedia membantu dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dengan memberikan ilmu, arahan, dorongan dan masukan yang bermanfaat untuk kelayakan produk skripsi yang peneliti buat.
6. Seluruh dosen dan staff Prodi PGSD Bumi Siliwangi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada peneliti.
7. Kepala sekolah yang telah menerima kehadiran peneliti dengan keramahan dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Ida Robiatul Adawiyah, S. Pd. selaku wali kelas III SDN Cimuning IV yang telah senantiasa membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini dengan berdiskusi, memberikan dukungan dan masukan.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Warsim Purnama dan Ibu Chikmatullah yang senantiasa memberikan doa disetiap waktu, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, pengertian, dukungan baik secara moril dan materil, sebagai sumber semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan untuk kedua surgaku.

10. Keluargaku tersayang, Nurul Kholifah, Widodo, Lailika Ramadhani, Bagus Salim Nugraha dan Nur Imammul Azka yang telah memberikan bantuan baik moril dan materil, semangat, perhatian serta kesabarannya kepada peneliti selama masa studi dan penulisan skripsi ini.
11. Sahabat tercinta, Nabila Putri Utami, Maitsa Luthfiah Islami, Shofia Almutmainnah, Anisah Nurpriyati, Ilham Almunawar, Fahmi Shiddiq, Zahran Fitryan Rosiandi, Muhammad Fadhilah, dan Atala Idris yang selalu mendengar cerita keluh kesah, memberikan nasihat yang membangun, memberikan dukungan berupa motivasi, canda tawa, kehangatan dan semangat agar segera menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
12. Sahabat terbaik, Finesya Sri Mumpuni Bakmutama, Denisa Salva Mutiara, Nissa Aulia, Alisha Trista Imani dan Brilian Sejatining Latif yang menjadi sahabat terbaik peneliti yang telah berkenan direpotkan, saling mengingatkan, saling menguatkan, berjuang bersama, memberikan dukungan berupa motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan berlangsung hingga penyusunan skripsi ini serta memberikan informasi, ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya untuk membantu peneliti dalam menyusun skripsi. semoga Allah SWT selalu melancarkan, menguatkan, dan memudahkan langkah kita dalam menggapai cita-cita kita semua.
13. Finesya Sri Mumpuni Bakmutama yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah selama masa perkuliahan, menjadi teman diskusi pada situasi apapun dan selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
14. Denisa Salva Mutiara selaku sahabat baik selama masa perkuliahan yang telah memberikan support, dukungan, masukan yang membangun dan bersedia menjadi pendengar yang baik selama penyusunan skripsi ini.
15. Nuraliya, S. Pd. selaku sahabat dan rekan kerja yang bersedia menyumbangkan ide-ide cemerlang, memberi masukan dan support dalam mendesain media pembelajaran yang dikembangkan.
16. Indah Alfriani selaku sahabat yang bersedia membantu peneliti dalam mengoreksi proposal skripsi, menemani peneliti mengerjakan skripsi dan senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti.
17. Teman-teman seperjuangan PGSD 2018 terkhusus PGSD-D yang senantiasa mengisi hari-hari selama masa perkuliahan berlangsung dengan canda-tawa, suka-duka, riweh bersama, pusing bersama, saling menguatkan, mengingatkan, berbagi rasa dan kebahagiaan.
18. Keluarga Mahasiswa Bekasi yang memberi wadah sebagai keluarga selama perkuliahan dengan memberi motivasi, arahan, masukan dan canda-tawa.
19. Mitha Isnaeni selaku teman seper bimbingan yang selalu membagikan ilmu, mengingatkan, memberikan motivasi, dan bertukar pikiran mendiskusikan skripsi yang baik dan sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing.

20. Pihak-pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih karena telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kebaikan yang diberikan kepada peneliti dibalas Allah SWT dengan keberkahan yang berlipat ganda.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan permohonan maaf karena peneliti hanya manusia yang jauh dari kata sempurna. Mudah-mudahan segala bentuk dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak terkait dapat menjadi berkah dan semua kebaikannya dapat dibalas oleh Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "*Pengembangan Media Permainan Kartu Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran kurang aktif dan tidak terpusat pada siswa (*student center*). Guru dalam menyampaikan materi hanya satu arah dan belum memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, sumber belajar yang digunakan oleh siswa kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media permainan kartu matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Permainan Kartu Matematika ini dikembangkan melalui metode *Design and Development (D&D)* dengan model *Planning, Production, and Evaluation (PPE)*. Media permainan kartu matematika memperoleh skor 87% dengan kategori "Sangat Layak" dari ahli materi, 90,5% kategori "Sangat Layak" dari ahli media dan 89,7% dari praktisi pembelajaran. Kemudian dari tes hasil belajar siswa pada saat *pretest* menunjukkan skor rata-rata sebesar 15,6. Sedangkan tes hasil belajar siswa pada saat *post test* menunjukkan skor rata-rata sebesar 73,8. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu matematika yang telah dikembangkan mendapat kategori sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Permainan Kartu Matematika, Hasil Belajar.

ABSTRACT

The title of this research is "Development of Mathematical Card Game Media to Improve Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students". This research is motivated by student activities in the implementation of learning that is less active and not centered on students (student center). The teacher in delivering the material is only one way and has not used learning media. Besides that, the learning resources used by students are less varied. This causes students to feel bored and unmotivated in participating in learning. This can affect result of student learning outcomes to be low. One effort to overcome these problems is to develop a mathematical card game media. The purpose of this research is to produce a product, namely a math card game in learning the concept of flat shapes to improve the learning outcomes of third grade elementary school students. This Math Card Game was developed through the Design and Development (D&D) method with the Planning, Production, and Evaluation (PPE) model. The math card game media got a score of 87% in the "Very Good" category from material experts, 90,5% in the "Very Good" category from media experts and 89,7% in the "Very Good" category from learning practitioner. Then from the student learning outcomes test at the time of the pretest, the average score was 15,6. student learning outcomes test at the time of the post test showed an average score of 73,8. The results in the study showed that the mathematical card game media that had been developed was categorized as very feasible to use.

Keywords: Math Card Game Media, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
1.4 MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II	7
KAJIAN TEORI.....	7
2.1 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran	8
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	10

2.1.6	Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
2.2	Permainan Kartu Matematika.....	13
2.2.1	Definisi permainan.....	13
2.2.2	Pengertian Kartu Matematika	14
2.3	Konsep Bangun Datar.....	22
2.4	Hasil Belajar	27
2.4.1	Hasil Belajar Matematika.....	28
2.4.2	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
2.5	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	33
2.6	Kerangka Berpikir	34
2.7	Definisi Operasional.....	35
BAB III.....		37
METODOLOGI PENELITIAN		37
3.1	Metode Penelitian.....	37
3.2	Langkah-Langkah Penelitian.....	38
3.3	Partisipan Penelitian	39
3.4	Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1	Observasi (Pengamatan).....	39
3.4.2	Wawancara.....	40
3.4.3	Angket.....	40
3.4.4	Tes Hasil Belajar.....	40
3.5	Instrumen Penelitian.....	40
3.5.1	Pedoman Wawancara.....	40
3.5.1	Lembar Angket (Validator).....	42
3.5.2	Lembar Tes Hasil Belajar.....	43
3.6	Teknik Analisis Data	44
BAB IV		49
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	49
4.2	Tahap Produksi (<i>Production</i>).....	50

4.2.1	Desain Pengembangan Media Permainan Kartu Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar	51
4.2.2	Hasil Pengembangan Desain Media Permainan Kartu Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.....	55
4.2.3	Hasil Validasi Dari Pengembangan Media Permainan Kartu Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar	60
4.3	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	69
4.3.1	Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Setelah Menggunakan Media Permainan Kartu Matematika.....	70
BAB V.....		76
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		76
5.1	Simpulan.....	76
5.2	Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Ahli Media	42
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Praktisi Pembelajaran (Guru)	42
Tabel 3. 5 Instrumen Tes Hasil Belajar	43
Tabel 3. 6 Kriteria Instrumen Penilaian Validasi Skala Likert	46
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert	46
Tabel 3. 8 Validasi Produk	46
Tabel 4. 1 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4. 2 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media	62
Tabel 4. 3 Hasil Perbaikan Validasi Praktisi Pembelajaran	64
Tabel 4. 4 Hasil Analisis <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa.....	72
Tabel 4. 5 Hasil Analisis <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa	73
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Titik Sudut	23
Gambar 2. 2 Sisi	23
Gambar 2. 3 Sudut	23
Gambar 2. 4 Pemetaan Materi Bangun Datar	23
Gambar 2. 5 Pemetaan Materi Segi Empat	24
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian	38
Gambar 3. 2 Bagan Metode Analisis Data	47
Gambar 4. 1 Sketsa Tempat Kartu	52
Gambar 4. 2 Sketsa Kartu Depan	53
Gambar 4. 3 Sketsa Kartu Belakang	53
Gambar 4. 4 Sketsa Kartu Cara Bermain	54
Gambar 4. 5 Sketsa Kelengkapan Kartu	55
Gambar 4. 6 Sketsa Kartu Informasi	55
Gambar 4. 7 Logo Aplikasi Canva	55
Gambar 4. 8 Tempat Kartu	56
Gambar 4. 9 Kartu Depan	57
Gambar 4. 10 Kartu Belakang	57
Gambar 4. 11 Kartu cara Bermain	58
Gambar 4. 12 Kelengkapan Kartu	58
Gambar 4. 13 Kartu Informasi	59
Gambar 4. 14 Tempat Kartu Awal	66
Gambar 4. 15 Tempat Kartu Akhir	66
Gambar 4. 16 Kartu Depan Awal	67
Gambar 4. 17 Kartu Belakang Akhir	67
Gambar 4. 18 Kartu Benda Konkret Awal	68
Gambar 4. 19 Kartu Benda Konkret Akhir	68
Gambar 4. 20 Kartu Benda Konkret Awal	69
Gambar 4. 21 Kartu Benda Konkret Akhir	69

Gambar 4. 22 Dokumentasi Permainan Kartu Matematika..... 70

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	61
Diagram 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media	63
Diagram 4. 3 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	64
Diagram 4. 4 Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Berdasarkan Nilai <i>Pretest</i>	72
Diagram 4. 5 Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Berdasarkan Nilai <i>Pretest</i>	73
Diagram 4. 6 Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	82
Lampiran 2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 3. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran	91
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	94
Lampiran 5. Lembar Tes Hasil Belajar	105
Lampiran 6. Dokumentasi Penggunaan Media.....	110
Lampiran 7. SK Pembimbing	112
Lampiran 8. SK Penelitian.....	113
Lampiran 9. Curriculum Vitae.....	114

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar Dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Ananda, A. (2021). *Hambatan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Antini, L. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Brain Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astuti, R., & Mukhtar. (2014, Desember). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kecerdasan Ganda Terhadap Hasil Belajar TIK. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1 (2). doi:, p-ISSN: 2355-4983 ; e-ISSN: 2407-7437
- Bahasa, T. P. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, Volume IX (1). doi:ISSN: 2085-0344 (Print) ISSN: 2503-1864 (Online)
- Depdiknas. (n.d.). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Depdiknas. (n.d.). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaafah Learning Center.
- Ernawati. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi Market Place Activity Dengan Menggunakan Media Visual Pada SMA Negeri 1 Tongauna Kabupaten Konawe*. Kendari: Institut Agama Islam Negeri.
- Fitri, B. D. (2021). *Pengembangan Buku Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Media Number Block Pada Pembelajaran Matematika Kelas I Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fitriana. (2016). *Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media Big Book Pada Siswa Kelas IIIb SD Negeri Jageran, Sewon, Bantul, Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta .
- Fitriani, A. D. (2019). *Modul 2: Pendalaman Materi Matematika*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Haryawati, I. L., I, G. S., & Made, D. A. (2019, November). Pembuatan Busana Fantasi Dengan Sumber Ide Dramatari Calonarang. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10 (3).
- Indhah, S. (2012). *Hubungan Kreativitas Siswa Dan Fasilitas Belajar Siswa Di Rumah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Bantul Tahun 2011/2012*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kulsum, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4).
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1).
- Muin, A. (2012). Peningkatan Keaktifan Pembelajaran Matematika Metode Permainan Kartu Bilangan Kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2 (3).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurfitriyana. (2021). Analisis Faktor Penyebab Hasil Belajar Matematika Analisis Faktor Penyebab Hasil Belajar Matematika Sungguminasa. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Prasidya, A. M. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamasari, N. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Dalam Belajar Terhadap Pencapaian Prestasi Hasil Belajar Siswa. Bandung: UNPAS.
- Rahman, S. Y. (2014). Analisis Sadd Az-Zari'ah Terhadap Penggunaan Kartu Remi Di Masyarakat Wonocolo Surabaya. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Retnaningsih, I. (2017). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryani, d. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Umar. (2014, Januari-Juli). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11 (1).
- Unaenah, E., & dkk. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2).
- Utami, A. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Proses Sains Di Kelas V SD Universitas Pendidikan Indonesia .
- Febri, Syifa. (2016). Perancangan Kampanye Sosial Menjaga Kesehatan Kuku. *Jurnal Unikom* [Online] Diakses melalui: http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/706/jbptunikompp-gdl-syifafebri-35266-10-unikom_s-2.pdf
- Prayogo Wibowo, Tommy. (2014). Perancangan Permainan Kartu Edukatif Untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2 (4).

- Air Dingin Gulo. (2020). Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata Untuk *Slow Learner* Kelas II Sekolah Dasar. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Nur, Riski dan Asidigisianti Surya Patria. (2020). Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur Untuk Siswa SD. *Jurnal Barik*, 1 (3).
- Alvin Hananto, Brian dan Jennifer Audiah. (2019). Analisa Visual Dari Elemen Permainan Kartu '*The Art Of Batik*'. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2 (2).
- Utami, Titah dan Aditya Nirwana. (2021). Perancangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pengenalan Dasar Tanaman Obat dengan Teknik Ilustrasi Botani Untuk Remaja Usia 12-15 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung*.
- Januarsa, Aditya dan M. Ismail Biya. (2021). Rancangan Permainan Kartu Bertemakan Agrobisnis Distopia (IGRA). *Jurnal Komunikasi Visual*.
- Olivia Suryani, Rizka. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *QR_Code* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Parts Of Body* Kelas V. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Candra Kirana, Zuyyina dan Anifa Noor Badri A.M. (2020). Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1 (3).