



Windi Zulpa Agustin<sup>1</sup>  
 Rury Rizhardi<sup>2</sup>  
 Ida Suryani<sup>3</sup>

## PEMGEMBANGAN MEDIA KARTU NUSANTARA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN 68 PALEMBANG

### Abstrak

Pengembangan Media Kartu Nusantara Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 68 Palembang memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengembangan produk Kartu Nusantara yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan Kartu Nusantara ini yaitu R&D (Research and Development), pengembangan menggunakan model 3D yang terdiri dari Define, Design, Development. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV.A dan IV.B sekolah dasar negeri 68 Palembang dengan jumlah total 38 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara, Kuesioner(angket) dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ahli validator dari ketiga bidang yaitu media, materi, dan bahasa, dimana validator dalam pengembangan ini ada 3 validator yang mencakup 3 bidang tersebut sehingga presentase validator dari ketiga ahli sebesar 89,2% dikategorikan "Sangat Valid". Kemudian uji kepraktisan respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 81,6% dikategorikan "Sangat Praktis", selanjutnya uji coba one to one (Peorangan) memperoleh presentase sebesar 89,2% dikategorikan "Sangat Praktis", selanjutnya uji coba small group (Kelompok Kecil) memperoleh nilai presentase sebesar 84,2%, dikategorikan "Sangat Praktis".

**Kata Kunci:** Isi, Format, Artikel.

### Abstract

The development of Nusantara Card Media in Class IV Social Sciences Learning at SDN 68 Palembang has the aim of knowing the development of a valid and practical Nusantara Card product. The type of research used by researchers in developing the Nusantara Card is R&D (Research and Development), development using a 3D model consisting of Define, Design, Development. The subjects of this research were students in class IV.A and IV.B of Palembang 68 state elementary school with a total of 38 students. Data collection techniques used in research are interviews, questionnaires and documentation. Based on the results of research by validator experts from three fields, namely media, materials and language, in this development there are 3 validators covering these 3 fields so that the percentage of validators from the three experts is 89.2%, categorized as "Very Valid". Then the practicality test of the teacher's response obtained a percentage result of 81.6% categorized as "Very Practical", then the one to one (Individual) trial obtained a percentage of 89.2% categorized as "Very Practical", then the small group trial (Small Group) obtained a percentage score of 84.2%, categorized as "Very Practical".

**Keywords:** Content, Formatting, Article.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penting bagi manusia yang wajib dimiliki bagi kehidupan. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Undang-Undang ini memiliki makna tentang mencerdaskan, akhlak mulia, dan terampil sangat digunakan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Gunawan, 2014)

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang  
 email: windizulpaa@gmail.com, ruryrizhardi@univpgr-palembang.ac.id, ida954321@gmail.com

Menurut (Endayani, 2018) Pendidikan Nasional wajib bisa melindungi kesetaraan pendidikan. Kesetaraan pendidikan diimplementasikan melalui program wajib belajar, program wajib belajar merupakan program pendidikan minimal wajib dilaksanakan masyarakat Indonesia melalui peraturan pemerintah dan pemerintah daerah melalui program wajib belajar dalam proses pendidikan. Kurikulum merupakan kunci pendidikan harus mengembangkan dan menerapkan menjadi nyata serta mendapatkan jawaban yang dibutuhkan oleh masyarakat, terutama pada mata pelajaran IPS yang ada di Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar pada dasarnya adalah lembaga sosial (social institution) memberikan tugas dan kewajiban tersendiri (specific task). (Nugraha et al., 2020) lembaga pendidikan sekolah dasar yang di amanatkan untuk perwujudan untuk melaksanakan pendidikan yang dilakukan kurang lebih 6 tahun agar mempersiapkan peserta didik untuk ke jenjang sekolah menengah pertama.

Pendidikan Sekolah Dasar pada proses yang akan dipelajari, dimana terdapat macam pengetahuan yang akan dicapai dalam setiap pembelajaran, antara lain: Keagamaan, Seni, Olahraga, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, serta bermacam ruang ilmu untuk mempersiapkan bakal mendukung siswa dalam menghadapi kehidupan di masyarakat.

Menurut (Junaidi, 2019) Media Pembelajaran adalah media yang dapat digunakan dalam memberikan informasi atau pesan setiap proses pembelajaran untuk merangsang perhatian serta minat belajar peserta didik. Agar nantinya dalam proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, maka peserta didik dapat memanfaatkan seluruh alat inderanya.

Selanjutnya (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 4) Media Pembelajaran merupakan sarana dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran banyak memiliki macam media, maka guru dapat menggunakan media dengan baik dan benar. Pada proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas, media pembelajaran sering pula memakai kata media seperti bahan pembelajaran (instructional), komunikasi pendengar, (audio-visual communication) serta alat peraga dan media yang jelas.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menjadi solusi dalam melewati kemunduran pembelajaran pada masa pandemi menghadirkan sebuah kebebasan “merdeka belajar” dalam melaksanakan kurikulum merdeka pada pembelajaran adalah kepala sekolah, dan guru merancang, pelaksanaan proses dalam pembelajaran serta pengembangan kurikulum di sekolah mengamati terhadap kemampuan serta kebutuhan siswa. Penguatan pancasila melalui merdeka belajar fokus terhadap materi yang penting dari kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka mampu mengatasi berbagai permasalahan pendidikan yang sedang terjadi pada dunia pendidikan sekarang dan masa yang akan datang (Alimuddin, 2023).

Menurut Rahayu dalam (Oktaviani, 2022) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pembelajaran yang ada disekolah dasar sangat membantu peserta didik dapat menempatkan posisi yang berada di lingkungan sekitar mereka serta dapat memecahkan permasalahan baik itu sosial dengan benar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berada di Sekolah Dasar bermaksud untuk meluaskan pengetahuan, perilaku, kualitas, akhlak, kemampuan peserta didik supaya membentuk masyarakat yang baik. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial wajib dilaksanakan dari dahulu agar dapat meluaskan keahlian untuk berpendapat dengan benar, perilaku juga kemampuan awal peserta didik didasari oleh fakta terjadi di sekitar kita. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial mengembangkan berdasarkan kejadian yang nyata di lingkungan sosial dalam keseharian peserta didik.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial mengembangkan potensi peserta didik terhadap dunia pengetahuan, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan keterampilan untuk mengatasi setiap permasalahan yang terjadi di kehidupan baik kehidupan sendiri ataupun masyarakat (Endayani, 2018).

Mata Pelajaran tersebut memiliki isi yang mewajibkan peserta didik untuk mencapai ketuntasan dimulai dari kelas rendah ke kelas tinggi. Mata pelajaran anak di sekolah memiliki capaian materi yang akan di pelajari di sekolah dasar tidak hanya terpaku pada salah satu komponen saja tetapi lebih dari satu mata pelajaran yang ada di dalam mata pelajaran salah satunya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dimana proses pembelajaran tersebut dapat memberikan kesan dan pesan yang bermakna untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas IV B SDN 68 Palembang yang telah dilakukan oleh peneliti mengobservasi dan mewawancarai tentang media

pembelajaran, metode pembelajaran, serta proses pembelajaran yang ada di kelas IV B SDN 68 Palembang, pelaksanaan IPS di kelas IV SDN 68 Palembang, media yang mereka gunakan belum optimal. Guru masih menggunakan metode yang digunakan pakai kurang tepat pada saat pembelajaran berlangsung hanya terpaku kepada guru. Kurangnya aktivitas tanya jawab yang dilakukan antara guru dan siswa, akibatnya siswa kurang fokus siswa dalam pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik kesulitan dalam menjelaskan kembali materi, keberagaman hayati dan kebudayaan pada mata pembelajaran IPS. Hal ini menyebabkan hasil belajar IPS dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan data nilai dari guru wali kelas IV.B, nilai rata-rata IPS masih dibawah rata-rata. Dari data observasi nilai yang bersumber dari wali kelas IV B SDN 68 Palembang. Mata pelajaran IPS memiliki rata-rata 60 ditunjukkan dengan data dari 22 peserta didik hanya ada 9 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai KKM mata pelajaran IPS yaitu dengan skor 65, sedangkan sisanya 13 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM. Sehingga dibutuhkan penggunaan strategi maupun media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penulis memperoleh informasi bahwa penggunaan media kartu nusantara materi keberagaman hayati dan kebudayaan berbasis kartu belum pernah dilakukan atau belum ada pada kelas IV B karena kebanyakan materi hanya menggunakan media konvensional pada saat proses pembelajaran matematika, seperti pecahan, maupun materi pppn masih fokus menggunakan media buku siswa dan buku guru.

Penelitian pengembangan media kartu nusantara diperkuat oleh penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh (Rizky Baihaqi & Abdul Muiz Lidinillah, 2018). Kartu nusantara termasuk ke dalam media pembelajaran visual dimana terdapat pesan atau informasi yang divisualisasikan berbentuk gambar yang dikemas sedemikian rupa dalam bentuk kartu untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, dan juga untuk mendorong peserta didik untuk lebih semangat lagi dalam proses belajar di dalam kelas terutama dalam pembelajaran IPS, sehingga membantu peserta didik untuk memiliki nilai yang lebih baik lagi sehingga mampu mencapai ketuntasan belajar terutama pada pembelajaran IPS.

Selanjutnya yaitu penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Rizky Baihaqi & Abdul Muiz Lidinillah, 2018) , yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada materi Keanekaragaman Suku dan Budaya". Hasil penelitian ini menghasilkan produk kartu media nusantara yang valid dan praktis juga layak digunakan dan diterapkan di sekolah sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar di sekolah, dimana kartu nusantara ini memiliki bentuk dan warna yang bisa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian dari (Putriani et al., 2023) yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Nusantara Berbasis Jigsaw untuk Pembelajaran Tematik Kelas V". Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa kartu nusantara yang mudah untuk digunakan serta bisa untuk dimengerti peserta didik.

Pokus pada analisis kebutuhan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kartu nusantarayaitu belum adanya pengembangan media referensi kartu pada mata pelajaran IPS yang masih menggunakan media cetak buku tematik, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis kartu nusantara.

Oleh karena ituPendidiktertarik untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran berupa kartu nusantara berbantuan aplikasi canva pada materi keberagaman hayati dan kebudayaan. Media kartu nusantara ini dapat membantu siswa dalam memahami materi keberagaman hayati dan kebudayaan dan juga membuat siswa mengenal makanan khas daerah yang ada di sumatera selatan. Dimana fungsi dari kartu nusantara juga mudah di mainkan serta dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik,dan juga bisa mereka bawa dan bisa digunakan dimana pun dan kapan pun. Peserta didik memerlukan media yang kreatif dan inovatif pada zaman sekarang salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu.

Media kartu nusantara juga memiliki keterbaharuan dari produk kartu nusantara lainnya yaitu di desain sangat menarik dan menyenangkan karena media ini menampilkan macam-macam variasi dalam kartu nusantara berupa gambar makanan khas daerah yang ada di sumatera selatan, memiliki tampilan desain warna yang menarik dan juga memiliki penjelasan makanan khas yang ada pada kartu nusantara, sehingga bisa memotivasi belajar, minat siswa serta keaktifan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berguna dan juga tidak membosankan, sehingga peneliti perlu melakukan penelitian dengan

judul **“Pengembangan Media Kartu Nusantara pada Pembelajaran IPS SDN 68 Palembang”**. Penelitian dengan judul diatas dilakukan karena media Kartu Nusantara sangat cocok dengan materi yang akan disampaikan yaitu keberagaman hayati dan budaya. Media Kartu Nusantara menyajikan kartu yang interaktif dimana terdapat penjelasan dengan perpaduan gambar yang menarik tentang makanan daerah sumatera selatan sehingga termotivasi untuk belajar dan fokus pada pembelajaran karena tampilan materi dan gambar yang mudah dipahami secara jelas.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Development) yang dalam Bahasa Indonesianya adalah penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2013a, p. 297) adalah metode penelitian yang akan dipakai untuk menghasilkan produk, di uji keefektifan dalam produk tersebut. Menurut Borg (Syamsudi,2020:70-71) penelitian dan pengembangan dapat diartikan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan melakukan validasi terhadap produk pendidikan. Selanjutnya menurut (Rezeki,2017:32) penelitian pengembangan dapat merupakan suatu penelitian yang mengkondisikan suatu hal yang dapat menjadi lebih baik lagi dari segi kualitas, kapasitas, fungsi dan manfaat. Dalam hal tersebut peneliti mengembangkan produk yaitu Media Kartu Nusantara pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 68 Palembang. Untuk diuji kepraktisan dan kevalidan dari media kartu nusantara yang akan dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Kartu Nusantara dengan menggunakan aplikasi canva pada materi pembelajaran keberagaman budaya. Produk media pembelajaran Kartu Nusantara ini sebagai media belajar mandiri siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran yang aktif. Hasil pengembangan produk Kartu Nusantara ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya.

Selanjutnya analisis kebutuhan pada penelitian ini berdasarkan hasil observasi melalui wawancara bersama guru di SDN 68 Palembang didapatkan bahwa proses pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode teacher center pada siswa dan belum menggunakan media pembelajaran seperti Kartu Nusantara, sehingga ada beberapa siswa yang hanya asik bermain. Hal ini menyebabkan hasil belajar IPS dibawah KKM(Kriteria Ketuntasan Minimum) . berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta disesuaikan dengan perkembangan zaman dibutuhkan untuk menarik perhatian Peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil validasi produk Kartu Nusantara yang dilakukan oleh 3 pakar yang mencakup media, materi, dan bahasa dalam pengembangan media pembelajaran kartu nusantara pada materi keberagaman budaya untuk kelas IV sekolah dasar dinyatakan **“Sangat Valid”** dengan memperoleh rata-rata 89,2%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rizky Baihaqi & Abdul Muiz Lidinillah, 2018) , Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan validasi oleh ahli dengan rata-rata 92,86%

Setelah media pembelajaran Kartu Nusantara telah dinyatakan **“Sangat Valid”** oleh pakar maka tahap selanjutnya adalah peneliti akan melakukan uji coba praktis yang dilakukan oleh 2 orang guru wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B, selanjutnya uji coba one to one (Perorangan) yang dilakukan oleh 5 orang siswa dikelas IV.B yang dipilih dengan kemampuan berbeda-beda yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Small group (Kelompok Kecil) dilakukan oleh 12 orang siswa kelas IV.A dan angket respon guru dilakukan oleh wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B.

Hasil uji coba praktis oleh 2 guru wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B mendapatkan rata-rata sebesar 81,6% dalam kategori **“Sangat Praktis”** selain itu juga berdasarkan hasil uji coba one to one (Perorangan) oleh siswa kelas IV.B mendapatkan rata-rata sebesar 89,2% dalam kategori Sangat Praktis, selanjutnya hasil uji coba terakhir yaitu small group (kelompok kecil) oleh siswa kelas IV.A mendapat rata-rata sebesar 84,2% dengan kategori **“Sangat Praktis”** Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putriani et al., 2023) Pengembangan Media Kartu

Nusantara Berbasis jigsaw untuk pembelajaran tematik kelas V dengan nilai presentase 94,56% dikategorikan sangat praktis

**Pembahasan Hasil Kevalidan**

Hasil validasi yang dilakukan oleh 3 pakar yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, adapun penelitian ini menggunakan model 3D yaitu Define, Design, Development, produk media pembelajaran Kartu Nusantara telah disempurnakan melalui tahapan penilaian dari para validator ahli yang sudah berkompeten. Penilaian dalam penilaian media pembelajaran Kartu Nusantara ini dilakukan dengan menggunakan angket validasi ahli yang diisi oleh validator ahli media, materi dan bahasa

Adapun hasil validasi media Kartu Nusantara yaitu validasi media, validasi bahasa, validasi materi yang dapat dilihat pada tabel 4.15

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Kartu Nusantara

No.	Nama Validasi	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa
1.	Aan Suriadi, M.Pd	67	37	44
2.	Erma Yulaini, S.Pd., M.Si	64	38	41
3.	Yulia Adriani, S.Pd	64	39	41
<b>Jumlah</b>		195	114	126
<b>Skor Maksimal</b>		222	141	153
<b>Nilai Persentase Gabungan %</b>		89,2%		
		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.15 diatas dapat dilihat bahwa penilaian dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Kemudian selain dari hasil penilaian 3 pakar tersebut dalam pengembangan produk media pembelajaran Kartu Nusantara juga mengetahui hasil kepraktisan dari pengembangan Kartu Nusantara dengan penilaian pada angket respon praktis oleh wali kelas IV.A dan IV.B, angket respon siswa one to one, dan angket respon peserta didik small group.

**Pembahasan Hasil Kepraktisan**

Kepraktisan ini dilihat dari hasil angket respon guru dan juga respon peserta didik, peneliti menyebarkan angket kepada wali kelas IV.A dan IV.B dan juga angket peserta didik kepada kelompok one to one dan small group. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel.2 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Kartu Nusantara

No.	Validator	Persentase %	Kategori
1.	Respon Guru 1	81,6%	Sangat Praktis
2.	Respon Guru 2	81,6%	Sangat Praktis
3.	Respon Siswa (One to one)	89,2	Sangat Praktis
4.	Respon Siswa (Small Group)	84,2	Sangat Praktis

Hasil validasi produk Kartu Nusantara yang dilakukan oleh 3 pakar yang mencakup media, materi, dan bahasa dalam pengembangan media pembelajaran kartu nusantara pada materi keberagaman budaya untuk kelas IV sekolah dasar dinyatakan “**Sangat Valid**” dengan memperoleh rata-rata 89,2%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rizky Baihaqi & Abdul Muiz Lidinillah, 2018) , Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan validasi oleh ahli dengan rata-rata 92,86% Setelah media pembelajaran Kartu Nusantara telah dinyatakan “**Sangat Valid**” oleh pakar maka tahap selanjutnya adalah peneliti akan melakukan uji coba praktis yang dilakukan oleh 2 orang guru wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B, selanjutnya uji coba one to one (Perorangan) yang dilakukan oleh 5 orang siswa dikelas IV.B yang dipilih dengan kemampuan berbeda-beda yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Small group (Kelompok Kecil) dilakukan oleh 12 orang siswa kelas IV.A dan angket respon guru dilakukan oleh wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B. Berdasarkan dari hasil penilaian validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, uji coba praktis, uji coba One to One (perorangan), dan uji coba small group (kelompok kecil) sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Nusantara materi keberagaman budaya layak digunakan dalam pembelajaran

**SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pengembangan produk media pembelajaran Kartu Nusantara Keberagaman Hayati dan Budaya Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 68 Palembang, memiliki beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Kartu Nusantara pada materi kebudayaan dengan menggunakan model 3D berkategori “Sangat Valid” dengan presentase sebesar 89,2%. Penilaian tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli media, Validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa.
2. Media pembelajaran Kartu Nusantara pada materi kebudayaan dengan menggunakan model 3D berkategori sangat praktis dilihat berdasarkan hasil penyebaran angket respon guru dan juga respon siswa secara one to one (perorangan) maupun small group (kelompok kecil). Hasil penilaian angket respon guru didapat nilai 81,6% dikategorikan “Sangat Praktis”. Angket respon siswa One to One (Perorangan) memperoleh nilai 89,2 % dikategorikan “Sangat Praktis” selanjutnya uji coba kepraktisan small group memperoleh nilai 84,2% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Kartu Nusantara yang dikembangkan valid, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Albi, A., & Johan, S. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF* (L. D. Ella (ed.)). CV Jejak.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- Arif, R., Yochanan, Andi, ilham samanlangi, & Hery, P. (2024). *METODE KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D* (I. Bambang (ed.)). CV Saba Jaya Publisher.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Askari, M. Z., Vivi, A., & Zakariah, M. KH. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahaman Kolaka.
- Aulia' Ikhsani, P., Sahari, S., & ... (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Gunungkidul Nganjuk. ... Dan Pembelajaran). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/4067%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/4067/2947>
- Benny, A., & Pribadi. (2017). *MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN. KENCANA*.
- Endayani, H. (2018). *SEJARAH DAN KONSEP PENDIDIKAN IPS Henni Endayani*. Ittihad, II(2), 117–127.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 43–49.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di sekolah Dan Masyarakat. *KENCANA*.
- Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamillah, M., Trilesatri, A., Husen, W. R., & Khomaeny, E. F. F. (2020). *PENGANTAR PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=NtruDwAAQBAJ>
- Putriani, I., Dasar, G. S., & Media, I. C. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU*

- NUSANTARA BERBASIS JIGSAW. 2(1), 1–11.
- Rahmawati Nur Hidayah. (2017). Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 300.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islami dan perspektif pakar pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Rizky Baihaqi, M., & Abdul Muiz Lidinillah, D. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *All Rights Reserved*, 5(2), 47. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sugiono. (2016). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/R&D)* (S. Y. Sofia (ed.)). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2013b). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan RND*. Alfabeta,.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya (Pipih Lati)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS (Nuriza Dor)*. CV Widya Puspita.
- Veronica, F. (2023). Pengembangan media kartu brigde edukasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. 4(1), 88–100.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Wijarini, F. (2021). Kepraktisan Buku Ajar Mikrobiologi Umum : Kajian Ujicoba Pengembangan. *Biopedagogia*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.35334/biopedagogia.v3i1.1850>