

BIBLIOGRAPHY

- [1] A. Tumanggor, J. R. Tambunan, and P. Simatupang, *MANAJEMEN PENDIDIKAN*. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- [2] F. D. Asriyanti and I. S. Purwati, “Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Sekol. Dasar Kaji. Teori Dan Prakt. Pendidik.*, vol. 29, no. 1, pp. 79–87, May 2020, doi: 10.17977/um009v29i12020p079.
- [3] E. N. Sihotang and D. Mustika, “Analisis Kesulitan Belajar IPA Siswa Kelas 6 di SDN 170 Pekanbaru,” *Soshumdik J. Sos. Hum. Dan Pendidik.*, vol. 4, no. 2, 2025, doi: <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v4i2.2759>.
- [4] A. Damayanti and P. G. A. Dikta, “Analisis Kesulitan Belajar IPA Siswa Kelas 3 B Sekolah Dasar Negeri 1 Bebalang,” *J. Pendidik. Dasar Rare Pustaka*, vol. 4, no. 2, pp. 13–19, Dec. 2022, doi: 10.59789/rarepustaka.v4i2.126.
- [5] Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, “Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B dan C,” Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, Jakarta, Indonesia, Panduan Mata Pelajaran, 2025.
- [6] I. Ilham, T. Pujiarti, S. Ramadhan, and W. Wulan, “Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu,” *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Indones. JPPI*, vol. 4, no. 3, pp. 919–929, Aug. 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i3.603.
- [7] B. Karakoç, K. Eryılmaz, E. Turan Özpolat, and İ. Yıldırım, “The Effect of Game-Based Learning on Student Achievement: A Meta-Analysis Study,” *Technol. Knowl. Learn.*, vol. 27, no. 1, pp. 207–222, Mar. 2022, doi: 10.1007/s10758-020-09471-5.
- [8] A. Solehah, Vera Mandailina, Mahsup, Abdillah, and Wasim Reza, “The Impact of Card-Based Learning Methods on Math Learning,” *JST J. Sains Dan Teknol.*, vol. 13, no. 1, pp. 67–81, Apr. 2024, doi: 10.23887/jstundiksha.v13i1.65294.
- [9] P. G. Bimbanaung and J. R. Maramis, “EFEKTIVITAS EDUKASI MENGGUNAKAN KARTU KUARTET TERHADAP PENGETAHUAN MENGENAI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA ANAK USIA SEKOLAH”.

- [10] D. U. Ningsih, T. I. Sulistiyowati, A. M. Santoso, T. Novia, and O. A. Maharani, "Studi Kasus Pembuatan Game Edukasi Sains Belajar.MU Berbasis Metaverse Menggunakan Aplikasi Roblox Studio," May 2023, doi: <https://doi.org/10.29407/hfprfh07>.
- [11] C. F. Azzahra, Murjainah, and A. Suriadi, "Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang," vol. 10, Jun. 2025, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25651>.
- [12] R. C. Purwaningsih and A. E. Andriani, "Development of Interactive Edugame Learning Media Based on Quartet Cards on Material on Changes in the State of Matter," *J. Pijar Mipa*, vol. 20, no. 1, pp. 88–96, Jan. 2025, doi: [10.29303/jpm.v20i1.8445](https://doi.org/10.29303/jpm.v20i1.8445).
- [13] N. A. Qolbyatin, K. Septaria, and S. A. Wulandari, "QUARTET LEARNING MEDIA AND STUDENT ARGUMENTATION: DEVELOPMENT ANALYSIS AND CORRELATION IN SCIENCE LEARNING IN JUNIOR HIGH SCHOOLS," *INSECTA Integr. Sci. Educ. Teach. Act. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 138–150, Nov. 2023, doi: [10.21154/insecta.v4i2.7012](https://doi.org/10.21154/insecta.v4i2.7012).
- [14] Defi Antika and Sahkholid Nasution, "Development of Quartet Game Card Media Based on QR Code to Improve Students' Indonesian Understanding at Elementary School," *JIP J. Ilm. PGMI*, vol. 11, no. 1, pp. 13–26, Jun. 2025, doi: [10.19109/jip.v11i1.28615](https://doi.org/10.19109/jip.v11i1.28615).
- [15] M. Walidiati, M. Tahir, and A. N. Rahmatih, "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA," *J. Classr. Action Res.*, vol. 5, no. 4, 2023, doi: [10.29303/jcar.v5i4.5868](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5868).
- [16] K. Azizah, "Pengaruh Media Edugame (Kartu Kuartet) terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah," Universitas Airlangga, Surabaya, 2018.
- [17] S. Apriliani, Wardana, M. Yusuf Setya, and H. J. Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ragam Bentang Alam di Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar," vol. 10, Sep. 2025.
- [18] B. A. Habsy, M. K. V. Wulan, B. P. Syah, and M. S. Ulinnuha, "KOMPONEN PENDIDIKAN: DASAR, TUJUAN, DAN IMPLEMENTASI DALAM SISTEM PENDIDIKAN," vol. 2, no. 2, 2024.
- [19] E. R. Tanjung and M. Albina, "Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran," 2025.

- [20] A. D. Saputri, F. Rachmah, J. P. Rani, R. Amelia, S. As'ari, and L. Penulis, "KAJIAN STUDI PUSTAKA TENTANG KETERLIBATAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOLABORATIF PADA MATERI IPAS," vol. 10, no. 10, 2024.
- [21] T. Titin, A. Yuniarti, A. P. Shalihah, D. Amanda, I. L. Ramadhini, and V. Virnanda, "MEMAHAMI MEDIA UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 111–123, Dec. 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2907.
- [22] A. Yuniarti, T. Titin, F. Safarini, I. Rahmadia, and S. Putri, "MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 84–95, Dec. 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.
- [23] Suci Dahlya Narpila, Dinda Dyah Pitaloka, Rizky Ramadhan, and Abdul Muttaqin Rusydi, "Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang)," *J. Nakula Pus. Ilmu Pendidik. Bhs. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 1, pp. 210–220, Dec. 2024, doi: 10.61132/nakula.v3i1.1501.
- [24] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 205–218, Jan. 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.
- [25] S. As Sa'adah, N. Wakhidah, W. F. Arum, S. Hidayati, and T. Indayati, "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPA," *Edu-Sains*, vol. 14, Jan. 2025, doi: <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v14i1.39419>.
- [26] R. R. Hake, "Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses," *Am. J. Phys.*, vol. 66, no. 1, pp. 64–74, Jan. 1998, doi: 10.1119/1.18809.