



## Penggunaan Media Edu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Materi Sejarah Kerajaan Indonesia

Yeni Amalia Firdaus<sup>1</sup>, Akhwani<sup>2</sup>, & Fandi Achmad Munshif<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya- Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri Jumputrejo-Jumputrejo, Kec. Sukodono, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. 61258

<sup>1</sup>4120022232@student.unusa.ac.id, <sup>2</sup> akhwani@unusa.ac.id, <sup>3</sup>munshiffandi@gmail.com

**Abstract:** This classroom action research for: 1) To visually increase student activity and student enthusiasm in learning natural sciences on the history of the Indonesian kingdom; 2) As an effort to improve the results of the learning process of students. Classroom action research is used as a research method using quartet edu cards. Classroom action research using edu quartet cards resulted in an increase in the variety of activities by students and the results of the teaching and learning process in the cognitive aspects of the cycle. This study involved 34 fourth grade students at SDN Jumputrejo as research subjects with an initial learning mastery percentage of 26%. In cycle I, the increase in visual activity can be seen from the percentage of students' ability to answer questions, which is 75% and learning outcomes are declared complete, namely 21 students or 62%. After the action was carried out in cycle II, the variety of students' visual activities increased, such as being able to answer questions with a percentage of 90% and complete statements in the learning outcomes of students in the cognitive aspect, namely 30 students or 88%. The conclusion from the data above is that the implementation of learning using edu quartet card media in the Science subject subject of Indonesian work history can improve student learning activities and learning outcomes in the cognitive aspects of class IV students at SDN Jumputrejo.

**Keywords:** quartet edu cards; learning activities; learning outcomes

**Abstrak:** Penelitian tindakan kelas ini bertujuan : 1) Untuk meningkatkan aktivitas peserta didik secara visual dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia; 2) Sebagai usaha meningkatkan hasil dari proses belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas digunakan sebagai metode penelitian dengan menggunakan kartu edu kwartet. Penelitian tindakan kelas menggunakan kartu edu kwartet menghasilkan peningkatan pada variasi kegiatan oleh peserta didik dan hasil dari proses belajar mengajar aspek kognitif dalam siklus. Penelitian ini melibatkan 34 peserta didik kelas IV SDN Jumputrejo sebagai subjek penelitian dengan presentase ketuntasan belajar awal yaitu sebesar 26%. Di siklus I meningkatnya aktivitas visual yang bisa dilihat dari presentase kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan yaitu sebesar 75% dan hasil belajar dinyatakan tuntas yaitu 21 peserta didik atau sebesar 62%. Setelah dilaksanakan tindakan di siklus II, variasi kegiatan visual peserta didik meningkat seperti mampu menjawab pertanyaan dengan presentase sebesar 90% dan pernyataan tuntas dalam hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif yaitu 30 peserta didik atau sebesar 88%. Kesimpulan dari data diatas bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu edu kwartet dalam mata pelajaran IPAS materi sejarah kerjaan Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas IV SDN Jumputrejo.

**kunci:** kartu edu kwartet, aktivitas belajar, hasil belajar.

### PENDAHULUAN

Sebuah usaha yang dengan sadar dilaksanakan oleh manusia untuk mencapai tujuan berupa pengembangan potensi baik secara intelektual maupun emosional agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sebaik mungkin disebut pendidikan. Seseorang melaksanakan pendidikan untuk mencapai kedewasaannya sehingga dapat melakukan tugas dengan mandiri. Dengan adanya pendidikan, akan timbul pemahaman terhadap diri sendiri bahwa manusia diberikan kelebihan dibandingkan dengan makhluk Tuhan yang lain. Kemajuan suatu bangsa salah satunya dipengaruhi oleh kontribusi Pendidikan.

Pendidikan dilakukan dimana saja salah satunya adalah Pelaksanakan Pendidikan formal di sekolah. Proses belajar mengajar yang dilakukan merupakan sebuah usaha implementasi dari Pendidikan oleh guru dan peserta didik. Menurut Sudjana (2014, hlm. 15) bahwa Interaksi dari berbagai komponen dalam proses belajar mengajar seperti pendidik, peserta didik serta sumber belajar merupakan definisi dari pembelajaran. Untuk meraih keberhasilan dalam proses belajar mengajar dibutuhkan kontribusi yang maksimal dari semua komponen dalam pembelajaran. Dengan membuat iklim belajar yang menyenangkan, motivasi yang diberikan kepada peserta didik untuk dapat ikut serta dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan oleh guru, salah satunya adalah pada mata pelajaran IPAS.

Dalam implementasi kurikulum merdeka, IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Segala bentuk interaksi manusia di masyarakat dan ranah kehidupannya yang dikemas dalam mata pelajaran disebut IPS (Setyawati. 2017). Pendapat lain tentang IPS merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang ada dalam sekolah sebagai salah satu kurikulum (Sapriya,dkk. 2006, hlm 5). Sehingga apapun yang ada didalamnya memuat tentang aturan, nilai-nilai dan ketentuan moral yang sejalan dengan kepentingan dan kebutuhan untuk hidup dalam tatanan sosial. Oleh karenanya,materi yang bersifat hafalan dan penyampaian yang bersifat verbal menjadi ciri dari materi IPS. Hal tersebut berakibat pada cara guru dalam memberikan informasi cenderung menggunakan metode ceramah kepada peserta didik sehingga membuat mereka lebih pasif.

Informasi yang diberikan hanya sekedar hal – hal yang dikuasai oleh guru kepada peserta didik menjadi salah satu kelemahan dari metode ceramah. Oleh karena itu, metode ceramah berpengaruh pada tingkat pemahaman peserta didik (Sanjaya, 2006, hlm 146-147). Diperlukan adanya penunjang dalam pembelajaran seperti media pembelajaran supaya bahan ajar yang diberikan guru dapat diserap peserta didik dengan optimal. Pendapat Sudin dan Saptani (2009. 5) Sarana penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar yang berupa software atau hardware untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan arti dari media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan, media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS diperlukan agar memberikan variasi komunikasi guru dan siswa sehingga hasil dari pembelajaran dapat tercapai sesuai keinginan.

Berdasarkan data pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Indonesia di kelas IV SD Negeri Jumputrejo memperlihatkan bahwa dalam proses belajar mengajar, antusiasme peserta didik terlihat kurang sehingga mereka cenderung pasif. Kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh peserta didik terbatas pada yaitu membaca buku, mencatat informasi yang disampaikan guru, dan tidak bertanya mengenai materi yang sedang dibahas. Guru dalam menjelaskan materi tanpa menggunakan alat penunjang pembelajaran yang lain, hanya menggunakan metode ceramah.

Siswa kelas IV SDN Jumputrejo dengan jumlah 34 peserta didik dalam materi Sejarah Kerajaan Indonesia menunjukkan hasil belajar hanya 9 anak yang dikategorikan tuntas dengan nilai diatas KKM yaitu 75. Jika dipresentasikan maka peserta didik yang telah tuntas yaitu 26 %, sedangkan pada kategori tidak tuntas sebesar jika dipresentasikan dari jumlah peserta didik yaitu 74%. Melalui data yang didapatkan, maka hasil belajar aspek kognitif peserta didik pada materi Sejarah Kerajaan Indonesia kelas IV dapat dikatakan masih rendah. Diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut seperti penggunaan media pembelajaran.

Contoh media pembelajaran yang bisa digunakan adalah edu kwartet. Edu kwartet berbentuk kartu yang berisi gambar disertai informasi berupa tulisan mengenai macam-macam kerajaan yang ada di Indonesia. Kartu kwartet merupakan sejenis permainan yang berisi kartu dengan gambar dan didalamnya terdapat beberapa tulisan sebagai keterangan dari gambar pada edu kwartet (Sasmita. 2017). Informasi yang ada didalam kartu yaitu judul, gambar, dan penjelasan mengenai gambar yang tertera didalam kartu. Media edu kwartet materi Sejarah Kerajaan Indonesia adalah sekumpulan informasi mengenai nama kerajaan, letak, peninggalannya dan tokoh yang berperan dalam perkembangan kerajaan tersebut.

Penggunaan media edu kwartet bertujuan untuk menaikkan hasil belajar aspek kognitif peserta didik dalam mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia.

Proses perubahan baik secara kognitif, afektif dan psikomotor setelah melaksanakan pembelajaran merupakan definisi dari hasil belajar menurut Sudjana (2014). Penelitian ini menekankan pada aspek hasil belajar kognitif yang didapatkan dari soal evaluasi atau tes yang diberikan. Penggunaan media edu kwartet juga dimaksudkan agar pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Indonesia tidak bersifat verbalisme dan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sehingga tujuan dari proses belajar mengajar yang diharapkan dapat tercapai. Berdasarkan paparan dari latar belakang tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Kartu Edu Kwartet Sebagai Usaha Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Jumputrejo Materi Sejarah Kerajaan Indonesia dalam Mata Pelajaran IPAS”.

Berdasarkan latar belakang dengan tujuan meningkatkan aktivitas secara lisan serta hasil dari proses belajar peserta didik, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media edu kwartet pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia kelas IV SD Negeri Jumputrejo ?”.

## METODE

Penelitian tindakan kelas merupakan desain penelitiannya. Kelas IV-B SDN Jumputrejo yang beralamatkan di Desa Jumputrejo, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur menjadi lokasi penelitian. Subjek penelitiannya yaitu 34 siswa kelas IV-B SDN Jumputrejo Tahun Pelajaran 2022-2023 dengan rincian peserta didik perempuan dengan jumlah 20 anak serta peserta didik laki – laki dengan jumlah 14 anak.

Adanya data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini. Data yang didapatkan dari hasil pengamatan atau observasi dan catatan lapangan yang berupa dokumentasi serta catatan perkembangan secara langsung saat penelitian merupakan data kualitatif. Sedangkan data kuantitatif merupakan data dari hasil tes yang dipakai untuk mengukur pemahaman secara kognitif peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Teknik tes dan non tes dilaksanakan sebagai teknik pengumpulan data.

Proses penyusunan secara runtut yang dihasilkan dari hasil pengamatan, catatan lapangan yang dapat dipahami dan diinformasikan kepada orang lain merupakan analisis data (Sugiyono, 2005. hlm. 88). Analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang diukur dari bagaimana peserta didik mendengarkan penjelasan guru, saat guru menyampaikan pertanyaan dapat dijawab dengan tepat, bertanya terkait materi dan antusias dalam pembelajaran serta hasil dari proses pembelajaran peserta didik yang didapatkan dari ujian tertulis yang diberikan pada individu peserta didik.

## HASIL

Kegiatan penelitian diawali dengan pengamatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan peserta didik serta hasil dari proses belajar mengajar aspek kognitif pada materi sejarah kerajaan Indonesia. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa dari jumlah peserta didik keseluruhan, aktivitas secara visual dan lisan peserta didik jika dipresentasikan sebesar 48%. Hal tersebut diukur dari seberapa sering peserta didik mampu menjawab pertanyaan atau menyampaikan pertanyaan terkait materi yang dibahas pada pertemuan tersebut.

Hasil belajar dalam materi sejarah kerajaan Indonesia peserta didik pada kondisi sebelum tindakan memperlihatkan bahwa dari 34 anak, sebanyak 9 anak yang termasuk pada kategori memenuhi KKM jika dipresentasikan yaitu 26%. Sedangkan 25 anak termasuk dalam kategori belum tuntas sebesar 74%. Pelaksanaan belajar mengajar dikatakan berhasil dengan menggunakan kartu edu kwartet salah satu indikatornya adalah jika mampu mencapai nilai KKM 75 sebanyak 80% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Secara lebih jelas bisa diperhatikan tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus**

Uraian	Frekuensi	Presentase
≤ 75	25	74%
≥ 75	9	26%
Jumlah	34	100%

Aturan bermain kartu edu kwartet yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia yaitu setiap kelompok terdiri dari 4 anak mendapatkan 1 set kartu. Pada tindakan siklus 1 ini, salah satu peserta didik bertugas untuk mengocok kartu kemudian membagikan kartu dengan jumlah yang rata kepada seluruh peserta didik sampai habis. Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menyebutkan peninggalan kerajaan, tokoh yang pernah memimpin atau terkait seluruh informasi yang ada didalam kartu. Sedangkan peserta didik yang lain bertugas untuk menjawab atau menebak nama kerajaan yang dimaksud. Jika jawaban yang tepat dapat disampaikan oleh peserta didik, maka mereka mendapatkan poin yang akan dikumpulkan untuk ditentukan sebagai pemenang. Setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk memberikan pertanyaan atau tebakan sebanyak 3 kali. Guru mengamati dan mengawasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk permainan. Setelah selesai, setiap kelompok bermain diberikan kesempatan untuk berdiskusi terkait materi atau pelaksanaan permainan dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data pengamatan yang dilaksanakan pada siklus I, terlihat perubahan kegiatan yang dilakukan peserta didik dari pra tindakan. Peserta didik antusias dalam proses belajar mengajar, lebih mudah untuk menyampaikan pendapat, saran atau pertanyaan atau memberikan umpan balik atas seluruh aspek tersebut baik dari guru atau sesama teman. Peserta didik lebih banyak mengolah informasi dari apa yang mereka lakukan, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru. Namun masih terlihat peserta didik yang belum bisa mengikuti alur permainan dengan tepat atau menebak jawaban dari pertanyaan yang disampaikan oleh teman sejawat.

Pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia, nilai ketuntasannya adalah 75. Diketahui bahwa nilai ketuntasan peserta didik saat pra siklus yaitu sebanyak 9 peserta didik dinyatakan tuntas atau sebesar 26%, 25 peserta didik dinyatakan tidak tuntas atau sebesar 74%. Hasil dari siklus 1 didapatkan meningkatnya ketuntasan peserta didik menjadi 21 atau sebesar 62%, namun yang dinyatakan tidak tuntas adalah 13 peserta didik atau sebesar 39%. Bisa diambil kesimpulan bahwa menggunakan kartu edu kwartet pada siklus I mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia membuat adanya peningkatan hasil dari proses belajar mengajar pada peserta didik. Perhatikan data tabel dibawah.

**Tabel 2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan dengan Siklus I**

Uraian	Kondisi Awal		Siklus I		
	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Peserta	Presentase
≤ 75	25	74%	13		38%
≥ 75	9	26%	21		62%
Jumlah	34	100%	34		100%

Hasil pengamatan dan tindak lanjut siklus I, meskipun terdapat peningkatan pada aktivitas peserta didik, namun dirasa kurang maksimal. Selain itu peningkatan hasil belajar belum memenuhi presentase 80%. Rencana perbaikan akan dilaksanakan sebagai tindak lanjut dalam siklus selanjutnya yaitu siklus II. Desain pembelajaran yang dilaksanakan di siklus II adalah peserta didik hanya dibagi satu kelompok terdiri dari 2 orang sehingga bentuk pembelajarannya tidak lagi dititik beratkan pada permainan untuk mendapatkan pemenang. Pemahaman peserta didik karena terbiasa dengan aktifitas tanya jawab dengan teman sejawat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di siklus II, kegiatan yang dilakukan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Peserta didik antusias dalam pembelajaran, lebih mudah

untuk menyampaikan pendapat, saran atau pertanyaan atau memberikan umpan balik atas seluruh aspek tersebut baik dari guru atau sesama teman, pembelajaran menjadi *student center*, seluruh peserta didik mampu melaksanakan permainan dengan baik dan dapat menebak jawaban yang disampaikan oleh teman sejawatnya dengan presentase 90%.

Pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia, nilai ketuntasannya adalah 75. Diketahui bahwa nilai ketuntasan Siklus I pada peserta didik yaitu sejumlah 21 anak atau sebesar 62%, 13 peserta didik dinyatakan tidak tuntas atau sebesar 38%. Hasil dari siklus II didapatkan peningkatan dari jumlah keseluruhan dinyatakan tuntas menjadi 30 anak atau sebesar 88%, namun peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas yaitu 4 anak atau sebesar 12%. Hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan kartu edu kwartet pada siklus II mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia membuat hasil dari proses belajar mengajar peserta didik mengalami peningkatan. Perhatikan data tabel dibawah.

**Tabel 3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dengan Siklus II**

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase
≤ 75	13	39%	4	12%
≥ 75	21	62%	30	88%
Jumlah	34	100%	34	100%

Setelah dilaksanakan proses belajar mengajar IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia menggunakan kartu edu kwartet pada siklus II, mendapatkan hasil bahwa tindakan tersebut berimbas pada peningkatan variasi kegiatan yang dilakukan peserta didik dan hasil belajarnya. Dapat dilihat dari meningkatnya angka ketuntasan minimal sebanyak 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan.

## PEMBAHASAN

Selama tahapan belajar mengajar berlangsung, aktivitas peserta didik yang diamati yaitu aktivitas lisan meliputi mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, melaksanakan presentasi dan antusias belajar peserta didik. Keadaan awal peserta didik menunjukkan kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar karena masih dilaksanakan dengan metode ceramah atau berpusat pada guru. Selain itu, tidak adanya penunjang dalam pembelajaran seperti media juga menjadikan pembelajaran bersifat verbalisme. Oleh sebab itu untuk merangsang aktivitas peserta didik diperlukan tindakan. Oleh sebab itu, dilaksanakan pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia yang menggunakan edu kwartet sebagai usaha meningkatkan variasi kegiatan peserta didik dan hasil dari proses pada aspek kognitif.

Pada siklus I, variasi kegiatan peserta didik secara lisan telah mengalami peningkatan. Mampu menyampaikan beberapa pertanyaan oleh peserta didik pada guru atau teman sejawat, serta memberikan umpan balik berupa jawaban dari pertanyaan guru terkait topik yang diajarkan. Selain itu, antusias peserta didik dalam pembelajaran lebih terlihat karena model pembelajaran menggunakan permainan serta penggunaan media yang menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Namun masih terdapat kendala dalam tindakan siklus 1 yaitu pemahaman terhadap konsep bermain menggunakan edu kwartet belum dipahami secara keseluruhan oleh peserta didik, serta belum mampu menjawab pertanyaan dengan presentase diatas 80% dari jumlah pertanyaan yang disampaikan. Kendala dalam siklus I diperbaiki pada desain pembelajaran pada siklus II. Setiap kelompok terdapat 2 orang sebagai anggotanya sehingga lebih terfokus. Adanya perbaikan perilaku pada siklus II sebagai solusi dari kendala yang ada, variasi kegiatan belajar di siklus I tidak lagi terlihat, aktivitas yang sudah meningkat dapat dipertahankan dan terdapat peningkatan.

Dengan demikian, hasil dari proses pembelajaran peserta didik terjadi peningkatan dalam masing-masing siklus. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari jumlah beberapa dari keseluruhan yang telah



tuntas atau mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh guru yaitu 75. Pada pra siklus, dari jumlah keseluruhan peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 atau sebesar 26%, di siklus I meningkat menjadi 21 peserta didik atau 62%, dan di siklus II meningkat lagi yaitu 30 peserta didik atau sebesar 88%. Secara lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah.

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra siklus, Siklus I dan Siklus II**

Uraian	Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta didik	Presentase
≤ 75	25	74%	13	39%	4	12%
≥ 75	9	26%	21	62%	30	88%
Jumlah	34	100%	34	100%	34	100%

## SIMPULAN DAN SARAN

Setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas, bisa ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia menggunakan kartu edu kwartet dapat meningkatkan variasi kegiatan belajar peserta didik. Terbukti dari meningkatnya variasi kegiatan secara lisan yang dilihat pada antusiasme peserta didik dalam menjawab atau menyampaikan pertanyaan dengan presentase 90%. Selain itu, media edu kwartet pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan Indonesia yang digunakan juga dapat meningkatkan hasil proses belajar aspek kognitif peserta didik. Terbukti dari adanya peningkatan presentase peserta didik yang tuntas belajar dengan nilai diatas 75 yaitu pada sebelum tindakan sebesar 26%, siklus I sebesar 62%, serta di siklus 2 sebesar 88%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Perdana Media
- Sapriya, H., Susilawati., & Nurdin, S. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press
- Sasmita. (2017). Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (KKPS) Dalam Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Artefak: History and Education*. Vol 4. No 2.
- Sudin, A. & Entan, S. (2009). *Media Pembelajaran*. UPI kampus Sumedang: Tidak diterbitkan
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rasdakarya.
- Setyawati, P. E, Hanifah N. Dan Gusrayani, D. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (*Jigsaw*) Berbantuan Media *Puzzle*. *Jurnal Pena Ilmiah*. No 1, Vol 2.