

MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF MELALUI KARTU TENTANG SUKU DAERAH PAPUA

ALTERNATIVE LEARNING MEDIA THROUGH CARD ABOUT ETHNIC GROUPS IN PAPUA

Salma Fatima Saadah¹, Siti Khodijah Lestari², Rizki Taufik Rakhman³

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

³Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: salma.saadah9@gmail.com¹, siti.khodijah@unj.ac.id², rizkitr@unj.ac.id³

Diterima: Juli, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk kemampuan berpikir, karakter, dan keterampilan sosial anak. Namun partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran nilai Pancasila masih rendah karena metode yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu edukasi *flashcard* tentang suku-suku terkenal Papua, seperti Asmat, Biak, Dani dan Sentani, sebagai alat bantu media pembelajaran alternatif bagi siswa kelas III SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 3D, yaitu define, design, dan develop. Kartu "Karupa" dirancang sebagai media visual yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Kebangsaan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kartu edukasi berupa *flashcard* ini berpotensi menjadi alternatif dalam penyampaian materi Pancasila di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Alternatif, Kartu Edukasi, *Flashcard*, Suku Papua

Abstract

Elementary education is a crucial stage in shaping children's cognitive abilities, character, and social skills. However, elementary students' participation in learning Pancasila values remains low due to less engaging teaching methods. This study aims to develop an educational learning medium in the form of flashcard-based educational cards featuring well-known Papuan tribes such as Asmat, Biak, Dani and Sentani, as an alternative learning tool for third-grade elementary students. The research employs the Research and Development (R&D) method with a 3D development model consisting of three stages: define, design, and develop. The "Karupa" cards are designed as a visual learning medium that not only enhances students' understanding of Indonesia's cultural diversity but also instills national values. Thus, this flashcard-based educational media has the potential to serve as an effective alternative for teaching Pancasila materials in schools.

Keywords: *Alternative Learning Media, Educational Cards, Flashcards, Papuan Tribes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir, karakter, dan keterampilan sosial anak. Pada jenjang kelas III SD, yang umumnya berusia 8-9 tahun, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka mulai memahami konsep secara logis dan sistematis (Marinda, 2020, hlm. 135-136). Kemampuan ini menuntut guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di usia tersebut. Namun, kenyataannya banyak sekolah dasar menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi seperti Bhinneka Tunggal Ika, masih tergolong rendah. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks yang monoton, sementara siswa masa kini lebih tertarik pada media visual dan digital yang interaktif (Azizah & Hakiki, 2025, hlm. 2). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Cahya, 2024, hlm. 1229).

Alternatif yang dapat digunakan dalam inovasi media pembelajaran adalah penggunaan kartu, berupa kartu edukasi. Menurut Ananda, Irawan, & Abdussakir (2024, hlm. 4), penggunaan kartu dalam kegiatan belajar terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar, motivasi, kemampuan berpikir, serta menumbuhkan sikap jujur pada siswa. Media pembelajaran dalam bentuk kartu edukasi dirancang dan didesain untuk mempermudah proses belajar siswa. Selain itu, penggunaan kartu edukasi juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan (Aulia, & Aufa 2024, hlm. 3).

Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas III SD dalam buku Pendidikan Pancasila adalah keberagaman budaya Indonesia, sebagaimana tercantum pada Bab 3 "Berbeda Itu Indah" (Dewi, Sary, & Hanifah, 2023, hlm. 89-105). Materi ini menekankan pentingnya mengenal dan menghargai perbedaan suku bangsa, termasuk kekayaan budaya dari Papua. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu edukasi berupa *flashcard* informatif berbasis visual sebagai alat bantu pembelajaran alternatif yang menyajikan informasi mengenai suku-suku besar di Papua, seperti Suku Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Fokus utama media ini adalah

menyajikan informasi visual mengenai suku-suku besar di Papua melalui ilustrasi pakaian tradisional, dan juga fakta unik yang dimiliki setiap suku.

Penulis memandang bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif karena berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi untuk membantu siswa mengingat atau memahami konsep tertentu. Penggunaan gambar dan teks pada kartu ini dapat merangsang pikiran serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna (Hoerudin, 2024, hlm. 3). Selain itu, menurut Alfiananda dan Indahyati (2022, hlm. 4), penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa agar tidak merasa bosan. Tujuan utama penggunaan media ini adalah agar materi pelajaran lebih mudah diingat dan siswa dapat belajar sambil bermain. Suasana belajar yang menyenangkan melalui kartu *flashcard* diharapkan dapat membantu siswa kelas III dalam memahami dan menanamkan nilai-nilai Pancasila.

KAJIAN TEORI

Papua memiliki keberagaman etnis dan budaya yang tercermin dari berbagai suku seperti, Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Keberagaman ini penting dikenalkan sejak dini agar siswa memahami bahwa perbedaan bukanlah penyebab perpecahan, melainkan kekuatan dalam semangat Bhinneka Tunggal Ika. Di tingkat pendidikan dasar, pengenalan budaya lokal melalui media yang menyenangkan dan visual menjadi pendekatan yang berpotensi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebinekaan.

Sebagai upaya mendukung hal tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media kartu edukatif memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Marianthi et al (2020, hlm. 124–125), menyatakan bahwa media kartu edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media kartu edukasi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, dan kemandirian belajar siswa (Marianthi et al., 2020, hlm. 125). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Yusril, Yunus, & Nggilu (2025, hlm. 2) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang interaktif dan kompetitif sehingga siswa memahami nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan lebih kontekstual.

Pembelajaran berbasis permainan di pendidikan dasar juga terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Hernandez & Mendez, 2020, hlm. 461). Prinsip learning by playing ini membuat siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat menyerap materi dengan lebih efektif. Berdasarkan dari temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran alternatif ini difokuskan pada kartu edukasi berupa *flashcard* bertema suku-suku Papua. *Flashcard* sebagai media pembelajaran dinilai mampu membuat pembelajaran keragaman budaya menjadi lebih atraktif, interaktif, dan tidak membosankan (Firsty & Rosmiati., 2024, hlm. 7).

Media kartu edukasi ini memadukan ilustrasi, dan fakta unik yang menjadikannya sebagai kartu bergambar untuk membantu siswa mengenal budaya suku Papua. Hal ini tersebut diperkuat oleh penelitian Widyana dan Dewi (2021, hlm. 20), yang menunjukkan bahwa

media kartu bergambar efektif merangsang aspek kognitif dan emosional siswa melalui penggunaan gambar berukuran besar dan berwarna-warni yang mampu menarik minat belajar serta mencegah kebosanan selama pembelajaran.

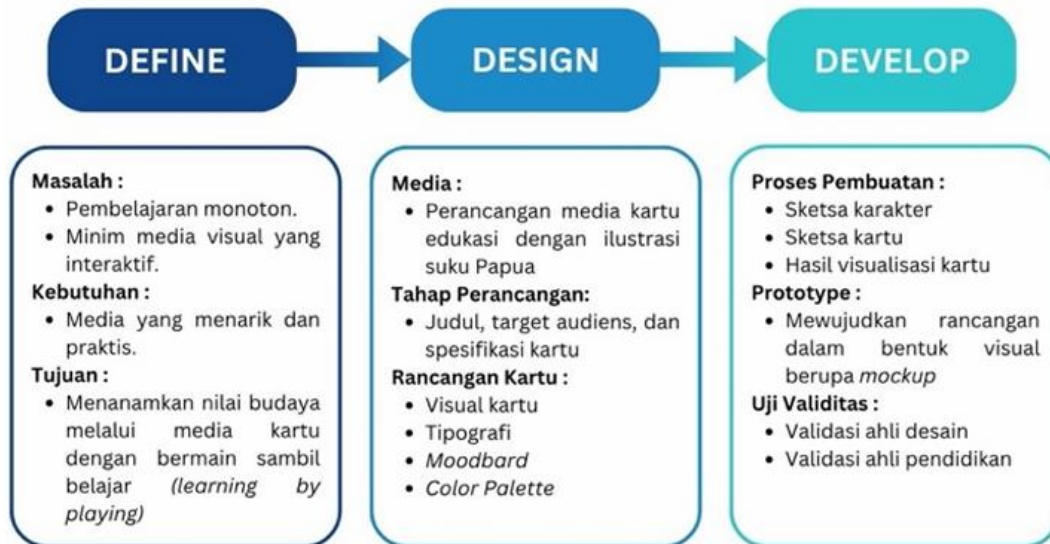
METODOLOGI

Penelitian ini termasuk dalam jenis Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif berupa kartu *flashcard* bertema suku-suku di Papua bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 3D, define, design, dan develop. Sukmadinata menyatakan bahwa penelitian R&D berorientasi pada proses inovasi atau pengembangan produk seperti bahan ajar, media pembelajaran, alat bantu, atau strategi pembelajaran di kelas, bukan pada uji coba teori. Model 3D ini merupakan bentuk penyederhanaan dari model 4D yang mencakup empat tahap, yakni define, design, develop, dan disseminate (Andriana et al., 2022, hlm. 93–94). Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hingga tahap develop, yang meliputi proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli desain dan ahli pendidikan untuk memastikan kualitas visual serta ketepatan isi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi literatur. Studi ini bertujuan untuk menggali informasi teoritis dan empiris mengenai pentingnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar, karakteristik perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun, serta materi ajar tentang keberagaman budaya di Indonesia, khususnya suku-suku besar Papua. Sumber data diperoleh dari buku, artikel ilmiah, jurnal pendidikan, serta referensi lain yang mendukung pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia.

Berikut bagan alur kerangka berpikir:

(3D) Research and Development



Gambar 1 Skema Metodologi (3D) Research and Development. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

PEMBAHASAN

Pembahasan ini mengenai tahapan metode penelitian (3D) *Research and Development*, yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Define

Dalam hal ini, penulis mengidentifikasi bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung monoton dan minim penggunaan media visual yang interaktif, sehingga kurang mampu menarik perhatian serta menurunkan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan media edukasi yang menarik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa melalui media kartu *flashcard*. Kartu *flashcard* ini di desain dengan pendekatan belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Design



Gambar 2 Contoh Kartu *Flashcard*. (Sumber: <https://share.google/P3pS5MpU1tSPERuX2>)

Rancangan kartu *flashcard* ini berjudul "Karupa". Kata "*Karu*" berasal dari kartu, sedangkan "*Pa*" berasal dari Papua. Nama ini dipilih untuk merepresentasikan media pembelajaran alternatif kartu *flashcard*, dengan pengenalan suku-suku di Papua. Kartu ini dirancang untuk siswa kelas III SD usia 8-9 tahun. Materi kartu disesuaikan dengan buku dan sumber pendukung lainnya yang berkaitan dengan Suku Papua dan keragaman budaya.

Kartu *flashcard* ini menampilkan empat suku terkenal dari daerah Papua, yaitu Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Setiap kartu berisi ilustrasi karakter dengan pakaian adat masing-masing suku. Ukuran kartu yang digunakan adalah 6,5 cm x 9,2 cm, yaitu ukuran standar kartu permainan anak-anak agar nyaman di genggam. Dalam pengembangan karya ini, permainan kartu *flashcard* difokuskan pada empat suku yang berasal dari daerah Papua. Pemilihan keempat suku tersebut didasarkan pada suku yang paling terkenal dan mewakili keberagaman budaya Papua. Selanjutnya, pada tahap desain juga disusun *moodboard* serta pemilihan *color palette*.

1. *Moodboard*



Gambar 3 *Moodboard*. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tahap awal perancangan kartu bertema Suku Papua, *moodboard* disusun berisi referensi gambar pakaian adat, motif, dan aksesoris dari Suku Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Warna dominan yang dipilih yaitu, cokelat tanah, merah bata, hitam arang, dan aksen putih dari bulu atau hiasan kepala, digunakan untuk merepresentasikan nuansa alami dan tradisional. Melalui *moodboard* ini, penulis dapat menjaga konsistensi visual dan menggunakannya sebagai dasar desain akhir yang kemudian diubah menjadi bentuk *pixellate color*.

2. Color Palette

a. Moodboard yang di *pixellate color*



Gambar 4 Color Pallete. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

b. Color palette yang dipilih

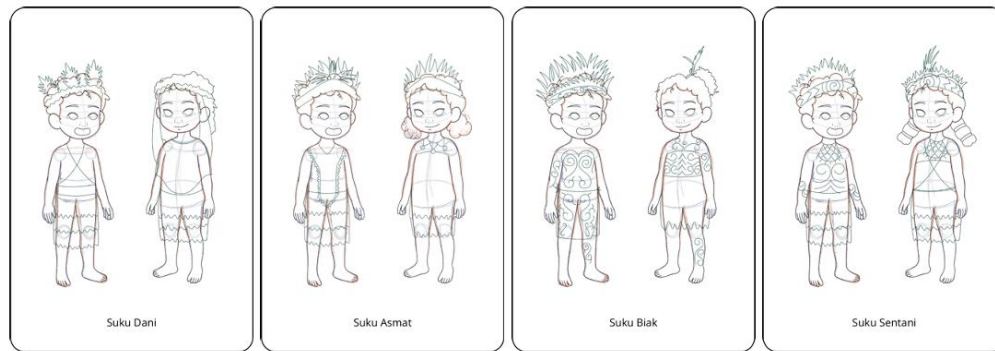


Gambar 5 Color Pallete. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah *moodboard* selesai, tahap selanjutnya adalah mengkonversi elemen visual dari *moodboard* tersebut ke dalam bentuk *pixellate color* agar memudahkan proses pewarnaan. Dari hasil *pixellate color* tersebut, dipilih kombinasi warna yang mencerminkan budaya dan alam Papua. Warna yang dipilih dalam perancangan visual terdiri dari *primary color* dan *secondary color*. Warna primer yang digunakan adalah merah, kuning, dan biru. Sementara, warna sekunder yang digunakan meliputi oranye, dan cokelat terinspirasi dari motif ukiran Suku Asmat, sedangkan hijau merepresentasikan kekayaan alam Papua, seperti hutan.

Develop

1. Sketsa Desain Karakter



Gambar 6 Sketsa Desain Karakter. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

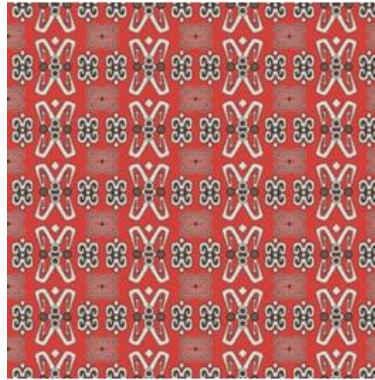
2. Sketsa Desain Kartu



Gambar 7 Sketsa Desain Kartu. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Pada bagian depan setiap kartu menampilkan dua karakter anak perempuan dan laki-laki yang sama sebagai tokoh sentral. Kedua karakter ini mengenakan pakaian adat sesuai suku yang di perkenalkan. Konsep ini bertujuan untuk memberikan konsistensi tokoh sekaligus variasi visual, sehingga siswa dapat mengenali perbedaan busana adat setiap suku. Di bagian bawah kartu terdapat fakta unik tentang setiap suku seperti kebiasaan adat, atau perayaan tradisional. Fakta ini berfungsi untuk menambah pengetahuan dan merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat visual tetapi juga informatif.

Pada sisi belakang kartu dihiasi dengan motif khas Papua yang terinspirasi dari pola geometris yang sering ditemukan pada ukiran Suku Asmat. Pada sisi depan dan belakang, setiap judul suku dan judul permainan “Karupa” ditulis menggunakan font *Stella*, yang termasuk jenis font *decorative*. Font ini dipilih karena bergaya etnik namun tetap jelas terbaca oleh anak-anak. Selanjutnya, pada tahap desain juga disusun *moodboard* serta pemilihan *color palette*.



Gambar 8 Motif Batik Khas Papua. (Sumber: <https://images.app.goo.gl/2CTXT1kHQA6d3bV8>)



Gambar 9 Motif Batik Khas Papua. (Sumber: <https://images.app.goo.gl/heomiakkXLJ9n85o7>)

Berikut merupakan referensi visual untuk desain bagian belakang kartu yang terinspirasi dari motif batik Asmat Papua dengan pola geometris suku tersebut.

3. Hasil Visualisasi Kartu



Gambar 10 Hasil Visualisasi Kartu. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Visualisasi hasil akhir kartu edukasi "Karupa" menampilkan dengan warna kulit kecokelatan dan rambut keriting. Representasi visual ini menggambarkan ciri khas fisik yang dimiliki oleh sebagian besar masyarakat Papua. Seperti yang dijelaskan oleh Surya (2016, hlm. 100), dalam *The Blacks of Indonesia* dijelaskan bahwa komunitas Papua secara eksplisit mendefinisikan identitas mereka sebagai *"I have black skin and curly hair"*. Visualisasi ini bertujuan membantu anak-anak mengenali dan menghargai keberagaman penampilan fisik dan identitas etnis Papua. Sementara itu, tampilan belakang kartu terinspirasi dari motif batik khas Asmat dengan warna-warna bumi seperti cokelat bata, hijau toska, dan oranye. Elemen dekoratif di sekeliling judul tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga memperkuat identitas visual kartu agar tetap menarik untuk anak-anak.

4. Mockup Kartu



Gambar 11 Mockup Kartu. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

5. Validasi Ahli

Ahli Desain



Gambar 12 Validasi Ahli Desain. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Untuk mengevaluasi kelayakan produk dari aspek desain, penulis melakukan wawancara dengan ahli desain, yaitu Ibu Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds., dosen pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Surabaya. Wawancara tersebut dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 3 November 2025 pukul 09.30–10.00. Berdasarkan hasil validasi, beliau menyampaikan bahwa penggunaan warna pada kartu sudah baik, dengan pemilihan warna yang lembut (*soft color palette*) sehingga mendukung tampilan visual yang menarik. Tipografi dinilai sudah sesuai dan mudah dibaca.

Selain itu, target pengguna telah tepat karena penggunaan tokoh kartun sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Dari segi komposisi, beliau menyarankan untuk setiap karakter dibuat ekspresi yang berbeda dan menambahkan kartu tambahan yang berisi

pengenalan pakaian adat agar konten lebih variatif dan edukatif. Secara keseluruhan, visual pada kartu dinilai sudah representatif karena menampilkan suku-suku yang terkenal, dan beberapa suku lain yang juga tercantum dalam buku Pendidikan Pancasila.

Ahli Pendidikan



Gambar 12 Validasi Ahli Pendidikan. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan ahli pendidikan, yaitu Ibu Sintia Dwi Hermawanti, S.Pd., guru kelas IV di SDN Kedoya Utara 01. Wawancara tersebut dilaksanakan secara daring pada tanggal 5 November 2025 pukul 11.00–11.25 untuk melakukan validasi dari aspek materi dan kesesuaian pembelajaran. Guru tersebut juga memiliki pengalaman mengajar siswa kelas III SD sehingga memahami materi dan karakteristik peserta didik pada jenjang tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, beliau menyampaikan bahwa media kartu *flashcard* ini dinilai sudah tepat sasaran, karena siswa kelas III SD sedang mempelajari materi tentang suku dan budaya Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penyajian fakta unik dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, karena anak-anak cenderung lebih tertarik ketika melihat gambar dan mengetahui cerita di baliknya dibandingkan dengan membaca teks panjang seperti di buku pelajaran. Dari segi informasi dan bahasa, konten pada kartu dinilai relevan serta mampu merepresentasikan keberagaman budaya di Papua dengan baik. Penggunaan bahasa sederhana juga dianggap sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa kelas III SD. Secara keseluruhan, beliau menilai bahwa kartu edukasi ini berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena penyajiannya yang visual dan interaktif dapat menarik perhatian anak serta mendorong mereka untuk aktif belajar sambil bermain.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Media pembelajaran alternatif kartu edukasi berbasis *flashcard* “Karupa” dikembangkan dengan metode *Research and Development (3D) define, design, dan develop* untuk menghasilkan alat belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh anak usia 8-9 tahun. Strategi desain yang diterapkan memadukan konsep belajar sambil bermain dengan penyampaian informasi edukatif, sehingga media ini dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai budaya sejak dini.

Sebagai inovasi sosial, “Karupa” berfungsi sebagai media pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini. Keunggulannya terletak pada penyajian fakta unik tentang setiap suku di Papua, yang membantu siswa mengenal dan menghargai keberagaman budaya Indonesia melalui cara yang visual, menarik, dan mudah diingat.

Kartu *flashcard* “Karupa” telah divalidasi oleh ahli desain dan ahli pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dengan karakter visual yang menarik serta sesuai dengan target pengguna. Sebagai langkah lanjutan, produk ini direkomendasikan untuk dikembangkan menjadi permainan kartu kuartet guna mengenalkan suku dari daerah lain di Indonesia, sehingga anak-anak dapat lebih memahami kebudayaan Nusantara. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk menguji efektivitas media ini secara empiris terhadap peningkatan hasil belajar dan penguatan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiananda, D., & Indahyati, R. (2022). Peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan media flash card. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 4(2).
- Andriana, E., Hendracipta, N., Asih, I. A. V. Y., & Nurlela. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ludo untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education (JP EE)*, 1(2), 92–98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.11>
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3).
- Aulia, R., & Aufa, A. (2024). Pengembangan kartu edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 700–711. <https://doi.org/10.29210/1202424497>
- Azizah, A. A. U., & Hakiki, A. (2025). Meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui media smart box pada pembelajaran PPKn materi Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(2), 51–60. <https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/sindoro/article/view/938/827>
- Cahya, R. L. L. (2024). Pengembangan media kartu kuartet QR code berbasis kearifan lokal Kabupaten Nganjuk untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/61315>

- Dewi, R. K., Sary, C. R. K., & Hanifah, H. (2023). *Pendidikan Pancasila: Buku siswa kelas III*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan Pancasila-BS-KLS-III.pdf](https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/PendidikanPancasila-BS-KLS-III.pdf)
- Firsty, A. F., & Rosmiati, R. (2024). Pengaruh model problem based learning (PBL) dengan metode talking stick berbantuan flashcard untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari materi keragaman suku bangsa dan budaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(4). <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/824/795>
- Hernandez, R., & Mendez, J. (2020). The impact of game-based learning on student engagement and learning outcomes in primary education. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 456–467. <https://doi.org/10.1037/edu0000367>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1). <https://jurnal.azkahafidzmaulana.my.id/index.php/ilpen/article/view/37/38>
- Marianthi, Ismail, T., & Hayati, W. (2020). Pendidikan kesehatan dengan teknik bermain kartu edukasi dapat membentuk perilaku jajan sehat pada anak usia sekolah. *AcTion: Aceh Nutrition Journal*, 5(2), 147–155.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>
- Surya, Y. W. I. (2017). *“The blacks of Indonesia”: The articulation of Papuan ethnic identity on social media*. Imprensa da Universidade de Coimbra. http://dx.doi.org/10.14195/21835462_29_6
- Widyana, R., & Dewi, N. S. (2021). The use of pictorial media card to improve the initial reading ability of slow learner students. *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology*, 8(1), 18–27. https://www.researchgate.net/publication/350696791_The_use_of_pictorial_media_card_to_improve_the_initial_reading_ability_of_slow_learner_students
- Yusril, Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui media pembelajaran kartu pintar di kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm>