

DAFTAR RUJUKAN

- AP, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196–204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Asmar, A. (2018). Persepsi Siswa Atas Kompetensi Sosial Guru dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 105–114.
- Djamarah, D. S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4, 70–75.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Hidayat, S., & Asroi, M. P. S. (2013). Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia. *Tangerang: Pustaka Mandiri*.
- Hurlock. (2010). *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi 6*. Jakarta: Erlangga.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 43–49.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdaskarya.
- Maulana Ariefin, A. (2014). *Pembangunan Permainan Beauty Of Indonesia Quartet Card*. Universitas Komputer Indonesia.
- Nanggala, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(2), 197–210. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.354>
- Novitalina, E., & Tarigan, B. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Tematik Integratif siswa kelas IV SD Negeri 050602 Kuala Tahun Pelajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial*, 2, 630–634. <http://semnasfis.unimed.ac.id>
- Nurdin, S. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluh Hidup Kelas Vii Smp N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bumi Aksara.

- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Riset, J., Dasar, P., & Prameswari, I. A. (2022). *Juridikdas Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu*. 5(1), 42–53.
- Sanjaya, W. (2017). *Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 1–10.
- Simaremare, T. P., Taufika, R., & Usmanto, H. (2022). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dengan Menggunakan Model Think Pair Share (TPS) pada Mata Kuliah Kewarganegaraan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4144–4153. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2753>
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Graha Ilmu.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slameto, D. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta.
- Subini, N. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Mentari Pustaka.
- Sudiono, D. (2016). MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SMP (The Development Learning Media of Quartet Cards and Model of Character Education on Secondary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 42–54.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitaif dan Kualitatif*. Alfabeta.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdaskarya.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Trygu. (2021). *Menganggas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.

Umar. (2014). *Media Pendidikan*. 11, 131–144.

Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*.

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional