

DAFTAR PUSTAKA

- Aristiani, L. & Nabila, U. 2020. Kartu Kuartet sebagai Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Ragam Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *National Conference PKM Center Sebelas Maret University*. 445-449
- Anomesia, A.B., Ernaningsih, D. Piterson, R. Wahyuningsih, Safrudin, N. (2024). Pengembangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran pada Materi Aljabar Terintegrasi Kearifan Lokal Magepanda. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19 (2), 312-323
- Ayatillah, A., M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of science Education*, 4 (2), 738-744.
- Baharuddin. (2025). Pendekatan Deep Learning Dari Segi Perspektif Teori Belajar: Analisis Kognitif, Humanistik, dan Konstruktivistik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(3). 33-43.
- Campbell, J., Foskett, D., & Ceserani, V. (2014). *Practical Cookery*. London : Hodder Education. Edisi 11.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Humaniora.
- Damyanti, Putri, S., Enawaty, Eny, & Masriani, M. (2021). Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Materi Asam, Basa, dan Garam. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12 (2), 169-179.
- Deputera, A. M., Zulpan, Z., & Eza, G. N. (2024). Memahami konsep pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran anak usia dini yang meaningful, *mindful* dan *joyful*. *Bunga Rampai Usia Emas*, 10(2), 108–120.
- Desmita. (2020). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Devriany, A *et al.* (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: Cv Science Techno Direct Perum Korpri.
- Fadiati, A. (2013). *Mengelola Usaha Jasa Boga yang Sukses*. Badung: Remaja Rosdakarya.
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1, 106–116
- Fullan, M., Quinn, J., & Drummy, M. (2020). *Education reimaged: The future of learning*. A position paper on a paradigm shift for education. Microsoft.

- Hammond, D., L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97-140.
- Harnani, F. (2022). *Buku Pengetahuan Bahan Makanan 1 untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hasbiana, N. (2022). *Buku Boga Dasar untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta : Kemendikbud.
- Isnania, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13 (1), 39-46.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216.
- Karsono, Y. Sujana, J. Daryanto, & N. Yustinus. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 43-49.
- Kemendikbud. (2018). *Prakarya SMP/MTs Kelas IX Semester 1 (Edisi Revisi)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikdasmen. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Kemendikdasmen: Jakarta.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lutfia, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Make A Match Pada Materi Peralatan Display Yang Dipakai Kelas Xi Pemasaran Di Smkn 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 6(3), 71-76.
- Mappiare, A., & Sulasmi, E. (2020). *Psikologi remaja dan dinamika perkembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muhammad, N.M. & Laelasari, I. (2025). Sirup Parijoto sebagai Literasi Kearifan Lokal Siswa: Inovasi *Flashcard* Etnosains dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1017-1033.
- Nabila, C.A., Prima, C.,K., Ramdani, F.,A., & Adman. (2026). Pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam Kurikulum Merdeka: Implikasi untuk Pendidikan Manajemen Perkantoran. *Journal Of Information Systems And Management*, 5(1), 48-54.
- Naufal, M. R., & Hindun. (2024). Efektivitas multimedia dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka di kelas IX SMPN 25 Tangerang. Sinar Dunia: *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 56-63.

- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 16-31.
- Nuswantari, D. S. H., Sukri, Sarmini, S., & Rokhmulyenti, Y. (2018). *Buku Guru Prakarya SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar:Badan Penerbit UNM.
- Puspasari, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yu-Gi-Oh Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Qomari, R. (2008). Pengembangan instrumen evaluasi domain afektif. *Jurnal Pendidikan Instrumen*, 13(1), 1–15.
- Rahayu, N. W. G. W. (2022). Lembar validasi: Instrumen yang digunakan untuk menilai media pembelajaran e-komik. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rosita, L., Febriana, R., & Yulianti, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran video tutorial tata hidangan. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(2), 110– 117.
- Saleh, M., S., Syahrudin, Saleh, M., S., Aziz, I., Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Samsiyah, S. (2021). Efektivitas kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman konsep IPS. *Holistika: Jurnal Ilmiah*, 5 (2), 119-126.
- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Slamet, A.,F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudiono. (2016). *Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar*. PT Bumi Aksara
- 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), 486–492.
- Syamsuddin, M., & Nur'aeni, A. (2021). *Psikologi perkembangan anak usia sekolah dan remaja*. Jakarta: Kencana.
- The Culinary Institute of America. (2011). *The Professional Chef*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

- Thiagarajan., *et al.* (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington, D. C. : Indiana University Bloomington.
- Walidiati, M., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 321-330
- Wei, C.W., Hung, I.C., Lee, L. & Chen, N.S. (2011). *A Joyful Classroom Learning System with Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication*. *Turkish Online Journal of Educational Technology*
- Wijaya, M. (2025). Kurikulum deep learning di Indonesia: Sebuah harapan baru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic (JIPS)*, 9(1), 10–1.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D*. Jogja: Penerbit Kbm Indonesia.
- Yulianti, Y., Mustofa, G.,G., & DwiYanti, V. (2022). *Buku Panduan Guru Prakarya: Pengolahan untuk SMP/MTs Kelas IX*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yusuf, S., & Nurihsan, A. J. (2017). *Landasan bimbingan dan konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

