



PENGARUH PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR

Nandang Triana Rivaldi^{1*}, Darda Abdullah Sjam², Nurul Fazriyah³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pasundan

*Email: ndangtrianarivaldi@gmail.com, darda.abdullah@unpas.ac.id, Nurulfazriyah@unpas.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5159>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa SDN 025 Cikutra yang belum mencapai nilai KKTP karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui gambaran proses pembelajaran, (2) mengetahui perbedaan hasil belajar, dan (3) mengetahui seberapa besar pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan Media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar IPAS siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 58 siswa yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen (29 siswa) dan kelompok kontrol (29 siswa). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa (1) proses pembelajaran kelas eksperimen berjalan lebih aktif dan kolaboratif (rata-rata aktivitas siswa 70,58%) daripada kelas kontrol (rata-rata aktivitas siswa 68,42%), (2) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan (Sig. 2-tailed 0,001 < 0,05) dengan rata-rata *posttest* kelas eksperimen (85,37) lebih tinggi dari kelas kontrol (73,51), dan (3) besarnya pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh nilai *effect size* (Cohen's *d*) sebesar 1,287 yang termasuk kategori besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan berbantuan Media pembelajaran *Blooket* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Contextual Teaching Learning*, Media pembelajaran Blooket, Hasil Belajar, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Dinamika pendidikan pada abad ke-21 ditandai oleh kompleksitas tantangan yang menuntut pergeseran paradigma pembelajaran. Pendidikan tidak lagi sekadar berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan (*direct instruction*), melainkan sebagai proses sistematis untuk membentuk kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan adaptif siswa guna menghadapi perkembangan zaman. Pada konteks sekolah dasar, tantangan ini mencakup bagaimana membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan perlu diarahkan pada penyelenggaraan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, serta memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari siswa.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengintegrasikan konsep sains dan studi sosial menjadi satu unit pembelajaran yang holistik. Tujuan utamanya adalah menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan realitas sosial agar proses belajar menjadi lebih kontekstual, relevan, serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui penyelidikan sederhana dan pengalaman langsung. Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kualitas proses dan hasil belajar IPAS di tingkat sekolah dasar masih menghadapi hambatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di kelas IV-A SD Negeri 025 Cikutra Bandung, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Dari total 29 siswa, hanya 6 anak (20,69%) yang nilainya berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Sementara itu, sebagian besar siswa, yaitu sebanyak



23 anak (79,31%), belum tuntas dengan nilai rata-rata klasikal kelas yang hanya mencapai 62,40. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh pendekatan pengajaran guru yang masih didominasi metode ceramah tradisional (*direct instruction*) dan penggunaan media yang terbatas pada buku teks serta papan tulis. Akibatnya, interaksi di kelas berjalan satu arah, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang abstrak tanpa adanya visualisasi yang memadai.

Menyikapi kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang mengintegrasikan metode aktif, media interaktif, dan aktivitas kontekstual. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan karena menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata siswa sehingga pemahaman konsep terbangun melalui pengalaman langsung. Untuk mendukung efektivitas CTL di era digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) seperti *Blooket* dinilai strategis. Gamifikasi melalui platform *Blooket* mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang secara langsung berkontribusi positif terhadap motivasi serta ketergantungan emosional siswa dalam proses eksplorasi ilmiah.

Beberapa studi terdahulu telah membuktikan efektivitas kedua komponen ini secara terpisah. Penelitian oleh Adrian dkk. (2025) dan Dini dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan CTL dalam pembelajaran sains di sekolah dasar terbukti meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan. Di sisi lain, Rahmawati dan Suryani (2023) serta Hidayat (2022) menegaskan bahwa penggunaan media *Blooket* efektif meningkatkan skor motivasi dan hasil belajar pascatest lewat skema gamifikasi. Meskipun efektivitas masing-masing pendekatan telah banyak dikaji, integrasi antara pendekatan CTL dengan bantuan media *Blooket* dalam satu kesatuan desain pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum banyak diteliti.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah (*research gap*) tersebut dengan mengkaji secara empiris gambaran proses pembelajaran, perbedaan hasil belajar, serta seberapa besar pengaruh penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *Blooket* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPAS siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoretis bagi literatur integrasi teknologi dalam pembelajaran kontekstual sekaligus menjadi rujukan praktis bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS yang inovatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Melalui desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (*random assignment*). Struktur desain penelitian ini digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O		O

Keterangan :

O : *Pretest* = *Posttest*

X : Perlakuan dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 025 Cikutra Bandung. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan karakteristik pembelajar dan rekomendasi guru kelas. Sampel yang terpilih terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen 29 siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Contekstual Teaching Learning* berbantuan media *Blooket*, dan kelas IV-C sebagai kelas kontrol 29 siswa yang menggunakan *Direct Instruction*.

Teknik pengumpulan data utama menggunakan teknik tes untuk mengukur hasil belajar IPAS peserta



didik. Instrumen tes yang digunakan berupa instrumen tes objektif pilihan ganda dan esai dengan total keseluruhan butir soal valid yang diselaraskan dengan capaian pembelajaran materi terkait. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji cobakan secara empiris untuk mengetahui kualitas validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

serta reliabilitas menggunakan rumus Kuder-Richardson

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{M(k-M)}{KV_t} \right)$$

Analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu analisis prasyarat (uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test*) serta uji hipotesis (uji pengaruh) menggunakan uji *Independent Sample t-test* berbantuan program SPSS. Peningkatan hasil belajar diukur menggunakan analisis besaran efek (*Effect Size*) menggunakan formula Cohen's *d* guna mengetahui seberapa kuat dampak intervensi secara praktis di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar IPAS diperoleh melalui pemberian instrumen tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pelaksanaan tindakan pada kelas eksperimen (IV-A) dan kelas kontrol (IV-C). Deskripsi statistik nilai hasil belajar dari kedua kelompok sampel dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar

Kelompok	Tes	N	Nilai Min.	Nilai Maks.	Jumlah	Rata-Rata
Eksperimen	<i>Pretest</i>	29	44	84	1804	61,20
	<i>Posttest</i>	29	68	100	2476	85,37
Kontrol	<i>Pretest</i>	29	44	80	1784	61,51
	<i>Posttest</i>	29	56	92	2132	73,51

Berdasarkan Tabel 2, perolehan nilai rata-rata awal (*pretest*) menunjukkan kemampuan awal kedua kelas cenderung seimbang dengan selisih yang sangat tipis. Namun setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan pendekatan CTL berbantuan *Blooket* mencapai nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,37, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *Direct Instruction* dengan rata-rata 73,51.

b. Analisis Prasyarat Statistik

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas Menggunakan uji *Shapiro-Wilk* mengingat ukuran sampel masing-masing kelompok $N < 50$. Kriteria uji menyatakan data bersidtribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Hasil Pengujian dicantumkan pada tabel 3 dan tabel 4 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas		Shapiro-Wilk			Ket
		Statistic	df	Sig.	
Hasil <i>Pretest</i>	Eksperimen	0,977	29	0,767	Normal
	Kontrol	0,972	29	0,605	Normal

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest***

kelas		Shapiro-Wilk			Ket
		Statistic	df	Sig.	
Hasil <i>Posttest</i>	Eksperimen	0,958	29	0,295	Normal
	Kontrol	0,972	29	0,605	Normal

Keputusan uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil data *Pretest* dan *Posttest* uji normalitas di atas Menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 yang dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Pengujian varians data menggunakan uji *Levene's Statistics* dengan kriteria homogen apabila nilai Sig. $> 0,05$. Hasil Pengujian dicantumkan pada tabel 5 dan tabel 6 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas data *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,148	1	56	0,702
0,127	1	56	0,723
0,127	1	54,466	0,723
0,151	1	56	0,699

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas data *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,158	1	56	0,692
0,147	1	56	0,703
0,147	1	55,949	0,703
0,159	1	56	0,692

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,702 dan data *posttest* sebesar 0,692. Kedua data memiliki nilai Sig. $> 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok sampel bersifat homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian *Independent Sample t-test* pada data *pretest* dicantumkan pada table 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,148	0,702	0,262	56	0,794	0,690	2,634

Berdasarkan uji *Independent Sample t-test* pada data *pretest*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,794. Karena nilai Sig. (2-tailed) 0,794 besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan kemampuan awal IPAS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan. Sedangkan, Uji *Independent Sample t-test* terhadap skor *posttest* digunakan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh perlakuan. Ringkasan hasil uji t disajikan pada Tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2- Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,158	0,692	4,900	56	<,001	11,862	7,013

Merujuk pada Tabel 7 di atas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Karena nilai sig. (2-tailed) $< 0,001$ lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini membuktikan secara empiris terdapat perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara siswa yang menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* dengan siswa yang menggunakan *Direct Instruction*.

d. Analisis Besaran *Effect Size*

Untuk mengukur seberapa besar kekuatan pengaruh dari integrasi pendekatan CTL dan media *Blooket*, dilakukan analisis *Effect Size* menggunakan formula Cohen's *d* yang dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Hasil *Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Kategori
1,287	<i>Effect Besar</i>

Berdasarkan kalkulasi data *posttest*, diperoleh nilai *Effect Size* sebesar **1,287**. Nilai ini dikonfirmasi ke dalam tabel klasifikasi Cohen yang menunjukkan nilai $1,287 > 0,05$, dikategorikan dalam Kategori Efek Besar (*Large Effect*). Skor ini menegaskan bahwa penggunaan kombinasi *Contextual Teaching Learning* dan media pembelajaran *Blooket* memberikan dampak praktis yang sangat kuat dalam mendongkrak capaian hasil belajar kognitif IPAS peserta didik di sekolah dasar.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa pengintegrasian pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang didukung media gamifikasi *Blooket* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Keberhasilan intervensi ini dapat ditelaah dari keselarasan landasan konseptual pembelajaran kontekstual yang diperkuat oleh keunggulan aspek gamifikasi berbasis teknologi digital.

Penerapan pendekatan CTL memindahkan poros aktivitas belajar dari sekadar menghafal teks (*rote learning*) menuju pengonstruksian makna secara mandiri berdasarkan realitas kehidupan nyata siswa. Pada kelas eksperimen, proses eksplorasi materi tidak disajikan secara abstrak, melainkan dihubungkan langsung dengan lingkungan konkret di sekeliling siswa. Melalui tahapan belajar berkelompok secara heterogen dan pengerjaan LKPD yang bermakna, interaksi kelas menjadi multiarah, menumbuhkan kolaborasi, serta mendorong siswa lebih berani mengomunikasikan pemikiran mereka. Hal ini tercermin dari data observasi proses di mana rata-rata aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 70,58% dengan predikat Baik.

Suasana belajar yang kontekstual tersebut kemudian dikombinasikan secara apik dengan media kuis interaktif *Blooket* sebagai instrumen evaluasi formatif. Karakteristik *Blooket* yang kaya akan skema gamifikasi seperti mode kompetisi tim, pengumpulan poin, dan visualisasi menarik—terbukti mampu mempertahankan fokus, mengikis kejenuhan, dan menumbuhkan daya juang belajar siswa. Siswa tidak lagi memandang tes sebagai kegiatan yang kaku atau menakutkan, melainkan sebagai tantangan permainan ilmiah yang seru. Pengalaman emosional positif inilah yang mengoptimalkan retensi memori jangka panjang siswa terhadap konsep sains dasar yang sedang dipelajari.



Kondisi tersebut kontras dengan dinamika kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan model *Direct Instruction*. Model pengajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menempatkan siswa pada posisi penerima informasi yang pasif. Walaupun siswa di kelas kontrol terampil menyelesaikan soal prosedural yang polanya persis dicontohkan guru, mereka mengalami kendala besar ketika dihadapkan pada soal analisis yang membutuhkan penalaran kritis atau pengaitan konsep kontekstual. Dominasi metode ceramah tanpa adanya media inovatif memicu kejenuhan siswa seiring bertambahnya jumlah pertemuan, yang berujung pada tidak optimalnya penyerapan materi pelajaran secara mendalam.

Secara teoretis dan empiris, efektivitas kombinasi ini memperkuat riset-riset terdahulu. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adrian dkk. (2025) serta Dini dkk. (2025) yang mengonfirmasi bahwa penataan model pembelajaran kontekstual pada rumpun sains sekolah dasar secara konsisten menaikkan nilai rata-rata capaian hasil belajar kognitif secara signifikan. Selain itu, temuan besarnya efek dari penelitian ini bersesuaian dengan studi dari Rahmawati dan Suryani (2023) yang menegaskan bahwa skema gamifikasi menggunakan platform *Blooket* membawa peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil ujian pascatest siswa melalui atmosfer kompetisi yang sehat dan menyenangkan.

4. SIMPULAN

Implementasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media gamifikasi *Blooket* terbukti efektif dan membawa dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung secara kondusif dan optimal, ditunjukkan oleh perolehan rata-rata aktivitas pendidik sebesar 73,02% (Kategori Baik) dan aktivitas siswa sebesar 70,58% (Kategori Baik). Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara kedua kelompok sampel, di mana nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen melonjak mencapai 85,37 (dari nilai *pretest* 62,20), jauh melampaui kelas kontrol dengan rata-rata *posttest* sebesar 73,51. Kekuatan pengaruh dari kombinasi strategi ini dikonfirmasi melalui nilai *Effect Size* sebesar 1,287 yang tergolong ke dalam Kategori Efek Besar (*Large Effect*). Skor tersebut menegaskan bahwa penggabungan pendekatan CTL berbantuan media *Blooket* secara nyata memberikan pengaruh besar dalam memudahkan siswa sekolah dasar memahami materi ilmiah secara bermakna dan menyenangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I. & Supriyati, Y. (2023). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476-2482
- Adrian, A., Megawati, M., & Pitra, D. H. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Pembelajaran CTL dalam Belajar Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 65-78.
- Darobi, A., Susiani, T. S., & Salimi, M. (2024). Penerapan model contextual teaching and learning (CTL) dalam peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Ambalkumolo tahun ajaran 2021/2022. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 67-82.
- Dini, P., Rahmawati, S., & Hidayah, R. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 120-133.
- Fitri, A. A., & Usamah, A. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Blooket dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Bayuning. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7332-7341.
- Hake, R. R. (2019). Evaluating student learning gains: Normalized gain revisited. *Journal of Science Education Research*, 12(1), 1-10.
- Hidayat, R. (2022). Gamifikasi dengan Blooket dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 210-223.



- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik analisis data uji normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377-1384.
- Jariyah, Hadiansah, D., & Wilsa, A. W. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 216-225.
- Johnson, E. B. (2020). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870-878.
- Rahmawati, N., & Suryani, T. (2023). Penggunaan Media Blooket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 40-52.
- Rohimah, S. M. (2024). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Manual dan IBM SPSS*. Depok: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) Dengan 9 Desain (edisi ke 2)*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2011). *Psikologi belajar (ed. revisi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.