

Nomor Daftar: 077/S/PGSD/07/VIII/2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES BLOOKET
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA FASE C
DALAM MATERI SDA



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
Sephia Ulul Azmi
2110041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES BLOCKET
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA FASE C
DALAM MATERI SDA

Oleh:
Sephia Ulul Azmi
2110041

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Sephia Ulul Azmi
Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

SEPHIA ULUL AZMI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES BLOOKET
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA FASE C
DALAM MATERI SDA

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd.

NIP. 196209061986011001

Pembimbing II



Pidi Mohamad Setiadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119900709101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP. 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap pemahaman peserta didik kelas V pada materi *Sumber Daya Alam* mata pelajaran IPAS. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya pemahaman siswa akibat media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 nomor yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis N-Gain menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori peningkatan tinggi dan cukup efektif, sedangkan peserta didik di kelas kontrol dominan berada pada kategori sedang dan rendah. Penggunaan media *Blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara kognitif maupun emosional.

Kata Kunci: Penggunaan Media, Blooket, pemahaman, IPAS, Sumber Daya Alam.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using Blooket media on the understanding of fifth-grade students in the topic of Natural Resources in the IPAS subject. The problem addressed was the low level of student understanding due to conventional learning media that were less interactive. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two classes: an experimental class and a control class. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 15 items administered before and after the treatment. The results showed that the average post-test score of the experimental class was higher than that of the control class. The N-Gain analysis indicated that most students in the experimental class were in the high improvement category and fairly effective, whereas students in the control class were predominantly in the medium and low categories. The use of Blooket media was able to create a fun and active learning atmosphere, and increase students' cognitive and emotional engagement.

Keywords: Media Usage, Blooket, Understanding, IPAS, Natural Resources.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.3 Manfaat Kebijakan.....	7
1.4.4 Manfaat Aksi Sosial.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Macam-macam Media Pembelajaran	12
2.1.4 Media Games	18
2.2 Pemahaman Pembelajaran.....	20
2.2.1 Pengertian Pemahaman.....	20
2.2.2 Pengertian Pembelajaran	21
2.2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD	23

2.2.4 Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD	28
2.3 Penelitian Relevan.....	29
2.4 Kerangka Berpikir	30
2.5 Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.3 Populasi, Sampel, Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3.1 Populasi dan Sampel.....	36
3.3.2 Tempat Penelitian	36
3.3.3 Waktu Penelitian.....	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1 Test	37
3.5 Instrumen Penelitian.....	37
3.6 Pedoman Test	38
3.7 Analisis Data	40
3.7.1 Uji Instrumen	41
3.7.2 Uji Hipotesis <i>Sample T-Test</i>	44
3.7.3 Uji Homogenitas	45
3.7.4 Uji Normalitas	45
3.7.5 Uji Independent Sample t-test	45
3.7.6 Uji <i>N-Gain</i>	46
BAB IV TEMUAN & PEMBAHASAN.....	47
4.1 Temuan.....	47
4.2.1 Uji Perbedaan Pemahaman Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen siswa kelas V di SDN 2 Gunungcupu Kabupaten Ciamis Sebelum Diberikan <i>Treatment</i>	48
4.1.1 Uji Perbedaan Pemahaman Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen siswa kelas V di SDN 2 Gunungcupu Kabupaten Ciamis Sesudah Diberikan <i>Treatment</i>	53

4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 Kemampuan Siswa Sebelum Diberikan <i>Treatment</i>	62
4.2.2 Kemampuan Siswa Sebelum Diberikan <i>Treatment</i>	66
4.2.3 Peningkatan Pemahaman Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4.2.4 Perbedaan Kemampuan Pemahaman Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Implikasi.....	73
5.3 Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
RIWAYAT PENULIS.....	173

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase C.....	28
Tabel 3.1 Design Penelitian	34
Tabel 3.2 Pedoman Kisi-kisi Test (pretest dan Posttest).....	38
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas.....	42
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas	44
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	48
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	50
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Independent T-Test.....	52
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Independent T-Test.....	57
Tabel 4.10 Kriteria Gain Ternormalisasi	58
Tabel 4.11 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	59
Tabel 4.12 Hasil N-Gain Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.13 Hasil N-Gain Kelas Kontrol.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	32
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Perbandingan Hasil Pre-Test Kelas Kontrol & Eksperimen	64
Gambar 4.2 Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post Test Kelas Eksperimen	69
Gambar 4.3 Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post Test Kelas Kontrol.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing dan Judul Skripsi	83
Lampiran 1.2 Surat Izin Permohonan Penelitian	88
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	89
Lampiran 2.1 Lembar Validasi Instrumen Soal Tes	91
Lampiran 2.2 Lembar Validasi Media	94
Lampiran 2.3 Modul Ajar Kelas Eksperimen	95
Lampiran 2.4 Kisi-Kisi Instrumen Soal	96
Lampiran 2.5 Lembar Soal Pretest dan Posttest	99
Lampiran 3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	104
Lampiran 3.2 Rekapitulasi Jawaban Pretest Posttest Kelas Eksperimen	106
Lampiran 3.3 Rekapitulasi Jawaban Pretest Posttest Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 3.4 Hasil Statistik Deskriptif	110
Lampiran 3.5 Hasil Uji Homogenitas	111
Lampiran 3.6 Hasil Uji Normalitas	112
Lampiran 3.7 Hasil Uji Hipotesis Independent T-Test	113
Lampiran 3.8 Hasil Uji N-Gain.....	114
Lampiran 4.1 Dokumentasi Uji Coba Instrumen Soal	116
Lampiran 4.2 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	117
Lampiran 4.3 Dokumentasi Kelas Kontrol	118
Lampiran 4.4 Sampel Hasil Uji Coba Instrumen Soal	119
Lampiran 4.5 Sampel Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	136
Lampiran 4.6 Sampel Hasil Posttest Kelas Eksperimen	145
Lampiran 4.7 Sampel Hasil Pretest Kelas Kontrol	146
Lampiran 4.8 Sampel Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	164

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, K. R., & Sulur, S. (2024). Efektivitas penerapan permainan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 4(4), 5. <https://doi.org/10.17977/um067v4i42024p5>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Aksara, B., Achdiyat, M., & Andriyani, F. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI). *Jurnal Formatif*, 6(3), 246-255.
- Al-Khasaweneh, F. M., dkk. (2015). Motivations toward Learning English: The Case of Jordanian Gifted Students. *International Journal of Education*, 29(4), 1-10.
- Andani, D., & Blooket, S. A. (2025). Penggunaan permainan Blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 533-542.
- Anggraini, A. V. (n.d.). Pengaruh media Blooket terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di SDN Jatisampurna X Kota Bekasi (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anisa, M., & Aryani, Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, 3(1), 1-7.
- Aqtolina, A., Apriyani, R., Aisyah, S., & Apriliatini, V. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar: Literatur review. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 37-51.
- Ariel, P. F., & Dewi, V. S. (2022). Penerapan aplikasi Quizizz dan Blooket terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, 3(1), 1278-1282.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers, 2011

- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Pendidikan 2024*. Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Bloom, B. S. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Corder, G. W., & Foreman, D. I. (2014). *Nonparametric statistics: A step-by-step approach*. John Wiley & Sons.
- Damayanti, F., & Kustiono. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 24(1), 112–120.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. Guepedia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130.
- Diana, E., Chairunnisa, V. O., & Viratama, I. P. (2024). Media pembelajaran Blooket dalam meningkatkan kemandirian siswa. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(11), 91-100.
- Djaali, H., & Muljono, P. (2008). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Erlangga, P. E. K. (2025). *The Using Blooket Web as a Teaching Medium on Students' Motivation to Learn English as a Second Language*. *J-TECH: Journal Technology, Education & Teaching*, 2(1), 152–157.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas penerapan permainan Blooket mode Gold Quest terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 1-8.
- Gagne, R. M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Gagne, R. M. (1985). *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston Toronto: Little, Brown and Company.
- Gerlach, V. S., Ely, D. P., & Melnick, R. (1971). *Teaching and media: A systematic approach*.
- Hasanah, U., Astra, I. M., & Sumantri, M. S. (2023). Exploring the Need for Using Science Learning Multimedia to Improve Critical Thinking Elementary School Students: Teacher Perception. *International Journal of Instruction*, 16(1), 417–440. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16123a>
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022, August). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar di lembaga pendidikan. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 181-192.
- Heinich, R., et al. (1985). *Instructional Media and Technologies for Learning*. USA: John Wiley and Sons, Inc.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199-206.
- Huynh, D. P. L. (2024). *The Effects of Blooket on Motivation in Learning English among First-Year Non-English Majors at a University in Ho Chi Minh City*. *International Journal of English Language Education*, 12(1). <https://doi.org/10.5296/ijele.v12i1.21758>
- Isnania, H., & Narulita, E. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39-46.
- Jamaludin. (2015). *Pembelajaran Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Jennah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press
- Kanwal, W., Shahid, S., & Jabeen, F. (2022). Effectiveness of Low Cost Material to Teach Science at Primary Level. *Journal of Management Practices, Humanities and Social Sciences*, 6(2), 102–110. <https://doi.org/10.33152/jmphss-6.2.12>

- Karnaen, A. (1980). *Asas-asas Media Pengajaran*. Bandung: FPIPS IKIP Bandung.
- Kartini, S. (2022). Penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1991–2000.
- Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Belajar*. NOMOR 56/M/2022.
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap kemampuan memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara pada siswa kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, November, 465–480.
- Labibah, F. S., Febriani, E., & Setiyawan, A. (2024). Efektivitas Blooket.com Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Nady al-Adab: Jurnal Bahasa Arab*, 21(3). <https://doi.org/10.20956/jna.v21i3.40926>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Nanang. (2017). Pengaruh pembelajaran tutorial berbasis multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan statistika. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 190-191.
- Nyoman, I., Laba, J., Ngurah, G., & Agustika, S. (2020). Pemahaman guru sekolah dasar terhadap kebijakan rencana pelaksanaan pembelajaran Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 7, 403–407.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). Pengembangan media pembelajaran game edukasi Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar TA 2024/2025. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 7479-7487.
- Pratama, N. (2017). *Model Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Keaktifan Siswa*. Jakarta: Gramedia.

- Putra, I. P. E. P., Marlina, E., & Arifin, M. B. (2021). Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 47–55.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, wujud Merdeka Belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahmita. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis platform Blooket pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba* [Tesis, Universitas Muhammadiyah Makassar]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Razali, M., & Yap, B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, and Anderson-Darling tests. *J. Stat. Model. Analytics*, 2.
- Sadiman, A. S., et al. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2020). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1483*(March), 20–24. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarip, et al. (2025). Dampak penggunaan game Blooket dengan model Borg dan Gall terhadap minat dan pemahaman siswa pada materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Nakula*, 3(1), 135–147.
- Sartika, K. D., Heriyawati, D. F., & Elfianto, S. (2023). *The Use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery*. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 7(2), 357–368.
- Sewang, A. (2015). Manajemen Pendidikan. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Wineka Media.
- Soedijarto. (2000). *Pendidikan Nasional, Sebagai Wahana Mencerdaskan Kehidupan Bangsa dan Membangun Peradaban Negara-Bangsa*. Jakarta: Penerbit CINAPS.

- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Susanto, Y. N. (2025). *Blooket As A Digital Learning Media: To Increase Student Learning Motivation and Outcomes*. Atlantis Press.
- Suwarna, et al. (2006). *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Warsita, B. (2008). Teori belajar Robert M. Gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal Teknodik*, 064-078.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254-411.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Wulandari, P. N., & Ernawati, N. M. D. (2020). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 121–130.