

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Blooket Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Di SDN Tajur 1

Anggita Rahmawati¹, Rasmitadila², Fikni Mutiara Rachma³

¹Universitas Djuanda, agisnaanggita8983@gmail.com

²Universitas Djuanda, rasmitadila@unida.ac.id

³Universitas Djuanda, fikni.mutiara@unida.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Tajur 1 kelas IV masih menggunakan alat bantu proyektor dan slide presentasi. Media ini sering digunakan, tetapi tidak cukup untuk menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa tampak tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, tidak antusias, dan tidak fokus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, seperti Blooket, berdampak pada minat siswa dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif semu (quasi-eksperimental desain) dengan desain *nonequivalent control group design* pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Blooket* dan kelompok kontrol yang menggunakan media *Bamboozle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen (59) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (54). Uji t-test menunjukkan nilai signifikansi 0.000, yang lebih rendah dari 0.05, yang menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak yang menunjukkan bahwa *Blooket* lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Media pembelajaran, IPAS, Minat belajar, *Blooket*, Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA diubah menjadi IPAS, yang merupakan gabungan IPA dan IPS. IPAS juga penting untuk dipelajari karena mempelajari alam semesta dan peristiwa yang terjadi di dalamnya (Rosiyani et al., 2024). Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) penting untuk dipelajari karena untuk mengetahui interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu dalam hubungannya dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022).

Dalam era teknologi seperti sekarang, pembelajaran IPAS harus disajikan dengan cara yang inovatif dan menyenangkan sehingga menarik minat siswa. Minat belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena mendorong keterlibatan aktif siswa dan berdampak langsung pada keberhasilan akademik mereka. Minat belajar sangat penting untuk pembelajaran karena mendorong keterlibatan aktif siswa dan berdampak langsung pada keberhasilan akademik mereka (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020). Siswa yang menunjukkan minat yang tinggi dalam proses belajar cenderung dapat mencapai tujuan atau aspirasi akademik mereka (Amalia et al., 2024).

Proses pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan proses belajar mengajar untuk menumbuhkan minat dan keinginan siswa, dan memberikan motivasi adalah dengan adanya bantuan media pembelajaran yang mampu mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengingat dan memahami konsep yang sulit. Banyak orang tahu bahwa media interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar (Amalia et al., 2024). Media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru (Rasmitadila et al., 2019). Pembelajaran berbasis permainan adalah media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan (Afaria et al., 2022).

Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi banyak tantangan dalam kenyataannya. Banyak pendidik terus menggunakan pendekatan tradisional, seperti ceramah dan penggunaan papan tulis. Pendekatan tradisional ini menekankan pada keaktifan guru, sementara murid seringkali pasif. Sehingga, pembelajaran terhambat oleh kurangnya keaktifan guru untuk membantu mereka belajar dan pembelajaran tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Berdasarkan hasil temuan wawancara guru kelas IV di SDN Tajur 1 menunjukkan bahwa penerapan IPAS masih belum optimal, adanya keterbatasan kreativitas dan pelatihan penggunaan teknologi, serta media

pembelajaran berbasis web belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media yang digunakan hanyalah slide presentasi biasa dengan menggunakan alat bantu proyektor, yang tidak cukup menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias, tidak fokus, dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penguasaan pengetahuan tentang teknologi informasi sangat penting (Rachma et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, seperti *Blooket*. *Blooket* adalah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang relatif baru, dikembangkan pada tahun 2020 (Febriana & Pujosusanto, 2023). *Blooket* adalah platform permainan pendidikan yang dibuat untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Fatoni et al., 2024).

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* pada minat belajar siswa terkait mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Blooket Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Di SDN Tajur 1" menjadi judul penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian kuantitatif semu (*Quasi-experimental design*). Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian di mana datanya adalah angka dan statistik digunakan untuk menganalisisnya (Sugiyono, 2023). Desain penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Tajur 1 Kota Bogor dengan jumlah sampel 22 dengan populasi 44 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pada proses *purposive sampling*, sekelompok subjek dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap memiliki korelasi kuat dengan karakteristik populasi yang telah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain, kriteria tertentu yang digunakan untuk

tujuan penelitian diterapkan pada sampel yang dihubungi (Priyono, 2008). Teknik pengumpulan data yang utama pada penelitian ini berupa observasi dan angket. Adapun teknik analisis data ini menggunakan analisis uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan uji coba instrumen dahulu pada bulan Februari 2025 pada siswa kelas V SDN Tajur 1 yang berjumlah 37 responden. Uji coba ini dilakukan pada instrumen minat belajar (*pretest*) dan Instrumen penggunaan media pembelajaran (*posttest*). Berdasarkan hasil uji validitas, dari 28 butir pernyataan pada instrumen minat belajar, sebanyak 19 butir pernyataan dinyatakan valid dan reliabel, sedangkan dari 29 butir pernyataan pada instrumen penggunaan media pembelajaran, terdapat 20 butir yang dinyatakan valid dan reliabel, karena ditunjukkan oleh hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berikut data yang diperoleh dari hasil uji reliabilitas pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,802	28

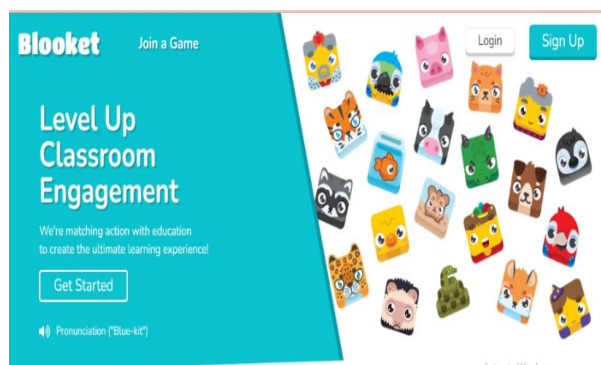
Berdasarkan nilai Cronbach's Alpha diatas dari 28 butir pernyataan mendapati hasil 0,802 yang menunjukkan reliabilitas tinggi, sehingga layak digunakan.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Penggunaan Media Pembelajaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,824	29

Berdasarkan nilai Cronbach's Alpha diatas dari 29 butir pernyataan mendapati hasil 0,824 yang dapat menunjukkan reliabilitas tinggi, sehingga layak digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan pada bulan Februari 2025. Pada pertemuan pertama, siswa pada kelas eksperimen dan kontrol mengisi angket minat belajar sebagai *pretest*. Selanjutnya pada pertemuan kedua hingga keempat, diisi dengan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Blooket* dan pada kelas kontrol dengan menggunakan media *Bamboozle*. Pada pertemuan terakhir, kedua kelas mengisi angket *posttest* yang berkaitan dengan persepsi mereka terhadap media pembelajaran yang telah digunakan selama pembelajaran. Media *Blooket* dipilih karena memiliki fungsi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar dengan desain yang menarik dan elemen permainannya yang menarik, media ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami dan mengingat apa yang mereka pelajari (Maulana & Arini, 2024). Berikut tampilan terkait media pembelajaran *Blooket*:



Gambar 1. Desain Awal Media *Blooket*

Siswa dapat mengakses platform melalui <https://www.blooket.com> dan memasukkan kode permainan mereka di <https://play.blooket.com/play>. Mereka dapat memilih dan menikmati pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan melalui berbagai mode permainan yang disediakan oleh platform ini (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Setelah proses pembelajaran dilakukan selesai dengan menggunakan media *Blooket* dan *Bamboozle* pada kelas eksperimen dan kontrol, penghitungan data penelitian dapat digunakan untuk memahami hasilnya dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Berikut data yang diperoleh pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif

Data	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Kontrol
N (Jumlah Siswa)	22	22
Range (Jangkauan)	8	10

<i>Mean</i> (Nilai Rata-rata)	59	54
<i>Maximum</i> (Nilai Terbesar)	67	64
<i>Minimum</i> (Nilai Terkecil)	63.09	58.41
<i>Std. Deviation</i> (Standar Deviasi)	2.223	3.096

Berdasarkan analisis statistik deskriptif terhadap hasil *posttest*, diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 59 dan kelas kontrol sebesar 54. Nilai maksimum pada kelas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat belajar siswa	Pretest Eksperimen	.146	22	.200*	.937	22	.174
	Posttest Eksperimen	.159	22	.157	.962	22	.523
	Pretest Kontrol	.130	22	.200*	.929	22	.117
	Posttest Kontrol	.153	22	.198	.916	22	.064

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

eksperimen adalah 67 dan pada kelas kontrol adalah 64, sedangkan nilai minimum masing-masing adalah 63,09 dan 58,41. Standar deviasi untuk kelas eksperimen adalah 2,223 dan untuk kelas kontrol adalah 3,096. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol.

Selanjutnya adalah uji normalitas untuk menganalisis distribusi data dengan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk*. Hasil analisis ini menunjukkan apakah data memenuhi asumsi normalitas atau tidak. Hasil uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yang dilakukan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* ditunjukkan pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Uji Normalitas

Pada tabel diatas menunjukkan seluruh kelompok data memiliki distribusi normal, berdasarkan hasil uji normalitas dengan teknik *Shapiro-Wilk*. *Pretest* pada kelompok eksperimen memiliki nilai statistik 0.937 dengan signifikansi $0.174 > 0.05$, sementara *posttest* eksperimen (*Blooket*) memperoleh nilai 0.962 dengan signifikansi $0.523 > 0.05$. *Pretest* pada kelompok kontrol menunjukkan nilai 0.929 dengan signifikansi $0.117 > 0.05$, sedangkan

posttest kontrol (*Bamboozle*) memiliki nilai 0.916 dengan signifikansi 0.064 > 0.05. Setelah memastikan semua data berdistribusi normal, uji homogenitas dapat dilakukan. Berikut uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Uji Homogenitas *Pretest* (Minat Belajar)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	.333	1	42	.567
	Based on Median	.292	1	42	.592
	Based on Median and with adjusted df	.292	1	41,927	.592
	Based on trimmed mean	.302	1	42	.586

Berdasarkan tabel 5 dari uji Levene menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.567 dengan nilainya lebih besar dari 0.05 (nilai 0.567 > 0.05) untuk *pretest*, dapat disimpulkan bahwa varian data *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas *Posttest* (Penggunaan Media Pembelajaran)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penggunaan Media Pembelajaran	Based on Mean	.3.050	1	42	.088
	Based on Median	.2.100	1	42	.155
	Based on Median and with adjusted df	.2.100	1	38,099	.155
	Based on trimmed mean	.2.895	1	42	.096

Berdasarkan tabel 6, uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,088 untuk posttest dengan nilai lebih besar dari 0.05 ($0.88 > 0.05$), dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Blooket* dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* adalah homogen.

Semua persyaratan untuk analisis telah terpenuhi, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan. Selanjutnya,

		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	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Penggunaan Media Pembelajaran	Equal variances assumed	3.050	.088	5.761	42	.000	4.682	.813	3.042	6.322
	Equal variances not assumed			5.761	38.109	.000	4.682	.813	3.037	6.327

pengujian hipotesis dilakukan uji hipotesis tes sampel *independent T* dengan menggunakan SPSS versi 23.

Tabel 7. Uji Independent Sample t- Test

Berdasarkan uji sampel *independent t-test* diatas menghasilkan nilai t sebesar 5.761 dengan derajat kebebasan 42 dan signifikansi 0.000, menunjukkan bahwa nilai F dari uji *Levene* sebesar 3.050 dengan signifikansi 0,088 menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Hasil uji hipotesis tercantum dalam tabel dan terbukti bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan media *Bamboozle* berbeda, hipotesis nol ditolak

karena nilai $p = 0,000$ lebih kecil dari 0.05 yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* berhasil berpengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen di SDN Tajur kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Nirmala et al., (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Blooket* dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena permainan *Blooket* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya fitur seperti tantangan, poin, dan kompetisi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif (Nakula et al., 2025). Menumbuhkan minat belajar sangat penting karena dapat memotivasi siswa dan memperluas pengetahuan mereka, menumbuhkan rasa kagum dan ketaatan kepada Allah, serta mendorong pengembangan potensi mereka sebagai bentuk rasa syukur dan tanggung jawab (Besare, 2020). Menurut Mesra et al., (2021) Minat belajar merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal yang mereka sukai saat belajar. Minat belajar juga adalah kecenderungan seseorang untuk menikmati proses belajar tanpa terpaksa, yang pada akhirnya menyebabkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku.

Media interaktif seperti *Blooket* ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui motivasi dan keterlibatan aktif mereka. Membantu siswa mengingat pembelajaran dan membuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hadi Nugroho & Romadhon (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis gamifikasi seperti *Blooket* membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta mudah untuk diakses.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Tajur 1 pada siswa kelas IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* mampu meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran IPAS secara signifikan. Hasil uji statistik menggunakan *sample t-test independen* menunjukkan nilai signifikansi $0.000 <$

0.05, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Blooket* dan kelas kontrol menggunakan media *Bamboozle*. Media *Blooket* berbasis gamifikasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, *Blooket* efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di sekolah dasar.

REFERENSI

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70.
- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Besare, S. D. (2020). Hubungan Minat Dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Fatoni, A., Firdaus, M., & Abdullah, A. H. (2024). *Blooket : Alternative media for Arabic vocabulary learning for university students in Islamic boarding schools*. 6.
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilanmembaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester Ii Di Media Blooket. *Journal Laterne*, 12(02), 2.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>

- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Nabila, & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Nakula, J., Ilmu, P., Sosial, I., Centre, K. I., Obos, J. G., Raya, K. J., & Raya, K. P. (2025). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya peserta didik atau siswa yang memiliki tujuan tertentu seperti untuk meningkatkan aktivitas dal. *Wahyudi* 2023.
- Nirmala, Sarlin, M., & Nurainun. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35780–35783.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Priyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif. In T. Chandra (Ed.), *Sustainability*

(Switzerland) (2008th ed., Vol. 11, Issue 1). Zifatama Publishing.

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Rachma, F. M., Naufal Rizky, & Wakhyudin. (2023). Video Profile Desa Sebagai Media Penunjang Informasi Dan Promosi Potensi Alam Desa Palasari.

Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 4(2), 117–124.

<https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i2.9411>

Rasmitadila, Widyasari, Prasetyo, T., Rachmadtullah, R., & Samsudin, A. (2019). The instructional strategy in inclusive classroom: In inclusive teachers' opinion.

International Journal of Scientific and Technology Research, 8(8), 1753–1757.

Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., & Anggraini, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Rnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Sutopo (ed.); Kedua). Alfabeta.