

## **INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA**

### **GAME-BASED EDUTAINMENT LEARNING MEDIA INNOVATION TO INCREASE STUDENT MOTIVATION AND UNDERSTANDING**

**Mirna Astuti<sup>1</sup>, Farahah Kamilatun Nuha<sup>2</sup>, Sri Karmila<sup>3</sup>, Mahjati<sup>4</sup>**

<sup>1,3,4</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Muhajirin Pemangkih Seberang, <sup>2</sup>UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta

<sup>1,3,4</sup>Jl. Pemangkih Seberang, Hulu Sungai Tengah, <sup>2</sup>Jl. Laksada Adi Sucipto

Email: [mirnaastuti@staimuhajirin.ac.id](mailto:mirnaastuti@staimuhajirin.ac.id)<sup>1</sup>, [farahah.kn@gmail.com](mailto:farahah.kn@gmail.com)<sup>2</sup>, [srikarmila001@staimuhajirin.ac.id](mailto:srikarmila001@staimuhajirin.ac.id)<sup>3</sup>,  
[mahjati93@staimuhajirin.ac.id](mailto:mahjati93@staimuhajirin.ac.id)<sup>4</sup>

*Submitted: 22-05-2025, Revised: 04-06-2025, Accepted: 11-11-2025*

#### **Abstrak**

Tantangan nyata dalam dunia pendidikan saat ini adalah ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik siswa, yang berdampak pada rendahnya efektivitas pendidikan dalam membentuk individu yang berdaya saing dan bermoral. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemilihan media pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik siswa sebagai upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN Minomartani. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap proses pembelajaran dan penggunaan media oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis edutainment, khususnya media permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kendati demikian, terdapat hambatan dalam implementasinya, diperlukan media adaptasi agar dapat diakses melalui fasilitas sekolah seperti komputer.

**Kata Kunci:** *Edutainment, Efektivitas Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Game*

#### **Abstract**

A challenge in education nowadays is the incompatibility between learning media used and student characteristics, which results in low educational effectiveness in developing competitive and ethical individuals. This study aimed to examine the selection of appropriate learning media based on student characteristics as an effort to improve the quality and effectiveness of learning. The research method used was qualitative with a case study approach, conducted on the fifth-grade students at SDN Minomartani. Data were collected through observation, interviews, and documentation of the learning process and media used by teachers. The results of the study indicated that edutainment-based learning media, especially game media, could increase student motivation, engagement, and understanding of learning materials. This media combined elements of education and entertainment to create a fun and meaningful learning experience. However, there were obstacles to its implementation, requiring adapted media so that it could be accessed through school facilities such as computers.

**Keywords:** *Edutainment, Learning Effectiveness, Learning Media, Game-Based Learning*

**How to Cite:** Astuti, M., Nuha, F. K., Karmila, S., & Mahjati. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Edutainment Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(2), 123-130.

---

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan bangsa yang dilaksanakan dengan teratur dan terstruktur yang diupayakan untuk mengkodisikan individu pada aktivitas pembelajaran. Pendidikan umumnya memuat makna sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Rahman, Fitriani, Yumriani, Munandar, & Karlina, 2022). Salah satunya melalui persuasanaan dalam proses pendidikan. Persuasanaan pada pendidikan ini memungkinkan siswa memaksimalkan potensinya untuk memperoleh kemampuan spiritual, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri maupun masyarakat (Hartanti & Indrakurniawan, 2024). Pendidikan menjadi salah satu perhatian penting, melalui pendidikan ditentukan nilai dan kemajuan bagi suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan isi UUD 1945 pada Pasal 31 Ayat 3 dan 4 yang menegaskan bahwa pemerintah berkewajiban mengusahakan terwujudnya pendidikan nasional untuk mencerdaskan masyarakat dalam kehidupan hukum (Suncaka, 2023). Maka atas hal ini pentingnya terlaksana tujuan pendidikan dengan baik. Pelaksanaan pendidikan yang baik perlu adanya sebuah rancangan atau rencana yang matang sebagai pendukung terlaksananya tujuan pendidikan tersebut (Batubara, Suhati, & Bahri, 2021), hal ini dilakukan memudahkan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Saat ini ditemui bahwa banyak siswa yang belum mampu menerima pembelajaran, hal ini ditandai dengan tidak berpengaruhnya proses pendidikan yang dijalankan terhadap perkembangan hidup individu (Madekhan, 2020). Perkembangan hidup melalui pendidikan dapat ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi yang dilakukan oleh pemuda sebagai pelaku perubahan serta berkurangnya konflik sosial bagi suatu bangsa (Wahyuningsih & Santosa, 2024). Saat ini ditemukan fakta masih banyak siswa yang belum menjadi pelaku perubahan namun justru menjadi pelaku konflik sosial yang melibatkan anak usia sekolah (Rusyidi, 2020). Banyaknya kasus kriminalitas yang dilakukan oleh siswa sekolah menandai belum berhasilnya pendidikan saat ini mencapai tujuannya, yaitu merubah kehidupan individu menjadi warga negara yang baik (Abdullah, 2019).

Permasalahan ini perlu ada perubahan pada strategi di dunia pendidikan. Strategi bagi pendidikan dalam mengubah kualitas pendidikan menjadi lebih baik dapat dilakukan melalui peningkatan kemampuan guru, metode pengajaran, strategi pengajaran, teknik pengajaran, dan media pembelajaran. Pendidikan yang dilaksanakan dengan baik dapat mendorong perubahan positif pada diri individu dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan, khususnya dalam pengembangan aspek kognitif dan moral siswa (Hasan & Aziz, 2023). Salah satu upaya dalam perbaikan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan melibatkan siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang menjadikan adanya pengalaman yang bermakna dengan menggunakan media pembelajaran (Nursarofah, 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa (Nurfadhillah, Saputra, Farlidy, Pamungkas, & Jamirullah, 2021).

Media hadir sebagai sebuah cara yang dilakukan agar pembelajaran mudah diterima sehingga menjadikan pembelajaran menjadi pengaruh hidup yang baik bagi siswa (Magdalena, Safitri, Maghfiroh, & Yolawati, 2020). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan kemampuan kognitif dan pemahaman siswa (Suryaningsih, Marini, & Zakiah, 2024). Meskipun berbagai media

pembelajaran telah banyak diterapkan di sekolah, kenyataannya pilihannya tidak selalu sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran tidak mencapai sasaran secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan jenjang perkembangannya, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemilihan media pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik siswa sebagai upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Metode kualitatif pada penelitian ini digunakan agar mendapatkan hasil yang mendalam tentang bagaimana pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Studi kasus adalah jenis penelitian yang memandang suatu kejadian dengan kesadaran peneliti dimana peneliti melihat dan merasakan realita yang terjadi dan diamati secara mendalam. Pendekatan studi kasus dipilih pada penelitian ini karena penelitian terkait dengan pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menapai tujuan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa SDN Minomartani sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan di SDN Minomartani 1 memperoleh temuan bahwa media pembelajaran mampu memberikan motivasi dan pemahaman siswa yang ditandai dengan keaktifan siswa dalam berkontribusi pada proses pelaksanaan pembelajaran. Hal lain yang ditemukan adalah banyaknya antusiasme siswa dalam bertanya dan memberikan pendapat saat pelaksanaan pembelajaran berbasis game.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran sebagai salah satu unsur penting dalam pembelajaran yang digunakan untuk menjembatani penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Harsiwi & Arini, 2020; Kartika & Arifudin, 2023). Kunci keberhasilan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Salah satu inovasi tersebut yaitu edukasi permainan (Yulia, Isrok'atun, & Aeni, 2024). Penentuan media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran haruslah terlebih dahulu mengetahui karakteristik siswa sebagai saran pengguna media. Hal ini dilakukan guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Mengetahui karakteristik siswa dilakukan dengan mengetahui bagaimana proses perkembangannya.

Permainan atau game bisa digunakan sebagai alat atau media yang menggabungkan ide bermain sambil belajar yang menyenangkan (Fathoni, Asfahani, Munazatun, & Setiani, 2021). Media berbasis ini sesuai dengan karakteristik pada siswa, terus berubah sejalan dengan berkembangnya pertumbuhan pada siswa. Pembelajaran berbasis game juga harus sesuai dengan karakteristik pada perkembangan siswa game (Nurwahidah, Maryati, Nurlaela, & Cahyana, 2021). Perkembangan pada siswa umumnya terjadi pada empat tahapan. Menurut Piaget tahapan perkembangan ini meliputi

kognitif dan juga karakteristik anak, pada usia 0-2 tahun anak berfokus pada sensori motor, usia 2-7 tahun anak pada tahap praoperasional, pada usia 7-12 tahun anak ada fase berpikir konkrit dan pada usia 12-18 tahun anak berada difase operasional formal (Novitasari, 2018).

Pemilihan media pembelajaran yang baik adalah dengan tepatnya media pada siswa yang ditujukan, untuk mengetahui hal tersebut terlebih dahulu untuk menyesuaikan dengan siswa sebagai target pengajaran. Media pembelajaran yang disukai oleh generasi saat ini yaitu generasi 5.0 adalah media yang mengandung unsur bermain sambil belajar yang menyenangkan serta melibatkan banyak aktivitas siswa (Fadilla, Fauziah, & Aldisa, 2023). Media yang mengandung unsur menyenangkan pada aktivitas bermain sambil belajar umumnya memiliki unsur *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Penggabungan dua unsur ini dalam pelaksanaan pembelajaran disebut dengan *edutainment*. Media *edutainment* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yakni seperti video, game komputer, musik, film, situs web, dan multimedia lainnya (Sutapa, Pratama, Rosly, Ali, & Karakauki, 2021). Salah satu media yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dapat menggunakan media berbasis *game*. Media *game* yang digunakan melalui *smarthphone* dan dilaksanakan di ruang kelas.

Siswa kelas V berada pada usia kisaran 7-12 tahun, dalam teori Piaget anak ada difase ketiga yang cenderung mengarah pada berpikir konkrit. Berpikir konkrit adalah kemampuan untuk memahami secara jelas dan pasti yang meliputi kemampuan awal yaitu mengingat, memahami, dan menerapkan (Novita, Safitri, Saputra, Ananda, Ersyliasari, & Rosyada, 2023). Pada usia ini juga anak menyukai hal yang menyenangkan yang mengandung unsur bermain. Salah satu teknologi yang terus berkembang pesat dan dianggap bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan melibatkan *game*, karena *game* menggabungkan antara media lagu, teka-teki, dan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Sulaiman, Zulkifli, & Kadir, 2025).

Pembelajaran berbasis *game* selain menyenangkan dan disukai oleh anak juga bermanfaat dalam meningkatkan aspek kecerdasan dan reflek saraf (Kusmiati, Purnamasari, & Rahmiani, 2024). Beberapa kelebihan yang dapat mendorong kemampuan berpikir siswa diantaranya: (1) menambah pengetahuan siswa, (2) mengembangkan pemikiran serta daya cipta, (3) membangun suasana belajar sambil bermain yang berkesan, menyenangkan, dan memberikan kenyamanan, sehingga mutu belajar siswa meningkat, dan (4) melatih nalar dan kognisi siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut (Islam, Pramahdi, Nengseh, & Yunusi, 2023). Media *edutainment* yang memuat pembelajaran berbasis *game* dapat membantu guru dan siswa untuk mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media *game*, memudahkan siswa untuk memahami dan menerima pembelajaran (Ridwan, Hidayat, & Abidin, 2020). Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh wali kelas V yang menyatakan bahwa:

*“Pembelajaran berbasis game ini diminati oleh kalangan siswa sehingga mereka antusias mengikuti pelaksanaan pembelajaran, ditambah dengan game ini memang menjadi bagian dari anak-anak, sehingga mereka senang belajar yang dipadukan dengan bermain”.*

Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusmaini & Holisoh (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis *game* dapat meningkatkan kemampuan

belajar pada siswa serta dianggap sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Selain berbasis pada *game*, media *edutainment* adalah media yang mengutamakan unsur pendidikan (Zhamzhamy & Afifah, 2019). Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa ini juga mampu meningkatkan semangat belajar serta antusias siswa dalam proses pembelajaran, hal ini selaras dengan hasil wawancara bersama wali kelas V yang menyatakan:

*“Media ini membuat siswa banyak berperan karena mereka memainkan game itu untuk menyelesaikan soal. Soalnya juga yang termuat tidak hanya berbentuk tulisan melainkan ada permainan serunya sehingga mereka merasa tertantang juga lebih semangat dan aktif dalam mengerjakan setiap soal karena sudah terkesan menyenangkan bagi mereka melalui game tersebut. Kondisi ini juga menjadikan siswa memahami pembelajaran secara utuh dan sempurna melalui pengalaman belajar yang baru”.*

Sejalan dengan pernyataan di atas, Paculanan, Tadeo, Caliliw, Atal, & Sadol (2024) juga menyatakan penerapan metode *edutainment* secara signifikan meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas X serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Media berbasis permainan *online* dapat membantu siswa untuk mengeksplor lebih kemampuan kreatif dan berpikir kritis siswa (Yuliyanto, Ramdani, Andriyantono, & Sofiasyari, 2024). Penggunaan pembelajaran berbasis *game* digital tentunya dapat diterapkan diberbagai ilmu pendidikan, yang mana dalam proses pembelajarannya memerlukan peran seorang guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai tujuan pembelajaran (Trisiana, 2020). Penelitian ini membuktikan bahwa salah satu cara untuk mengurangi kebosanan siswa adalah melalui penerapan pembelajaran berbasis *game*, yang dapat meningkatkan motivasi serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran berbasis *game* terbukti dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Meskipun demikian, penerapan media berbasis *game* masih menghadapi kendala teknis, terutama keterbatasan perangkat seperti *smartphone* yang tidak diperbolehkan di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* yang dapat diakses melalui komputer sekolah menjadi solusi strategis untuk mendukung keberlanjutan inovasi pembelajaran digital di lingkungan pendidikan.

#### Daftar Pustaka

- Abdullah, F. (2019). Pendidikan Karakter dalam Al-Qur'an. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–46. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v1i2.444>
- Batubara, A. A. D., Suhati, S., & Bahri, S. (2021). Analisis Manajemen Kurikulum dalam Pelaksanaan Mutu Pendidikan pada Program Studi Sastra Inggris di Fakultas Sastra

- Universitas Islam Sumatera Utara. *Edutech*, 7(1), 23–37. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/5226>
- Fadilla, D. R., Fauziah, F., & Aldisa, R. T. (2023). Pengenalan Bendera Negara dengan Fisher Yates- Shuffle pada Game Edukasi Android Menggunakan Metode GDLC. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1377–1386. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3754>
- Fathoni, T., Asfahani, A., Munazatun, E., & Setiani, L. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Public Speaking Pemuda Sragi Ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.37680/amalee.v2i1.581>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Spiswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hartanti, R. D. A., & Indrakurniawan, M. (2024). Strategi Guru dalam Menangani Siswa Lamban Belajar di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 143–150. <https://doi.org/10.24176/wasis.v5i2.12288>
- Hasan, M. S., & Aziz, A. (2023). Kontribusi Pendidikan Islam dalam Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik di MTs Salafiyah Syafiiyah Tebuireng Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 143–159. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i2.1124>
- Islam, M. R., Pramahdi, Y. S., Nengseh, Y., & Yunusi, M. Y. M. E. (2023). Penerapan Paikem Menggunakan Media Game Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMP Kartika IV-1 Surabaya. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 186–211. <https://doi.org/10.51729/82155>
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 357–370. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/186>
- Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmaniar, A. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 498–510. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595>
- Madekhan. (2020). Fungsi Pendidikan dalam Perubahan Sosial Kontemporer. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 51–60. [https://www.researchgate.net/publication/343683560\\_FUNGSI\\_PENDIDIKAN\\_DALAM\\_PERUBAHAN\\_SOSIAL\\_KONTEMPORER](https://www.researchgate.net/publication/343683560_FUNGSI_PENDIDIKAN_DALAM_PERUBAHAN_SOSIAL_KONTEMPORER)
- Magdalena, I., Safitri, T., Maghfiroh, N., & Yolawati, N. N. (2020). Identifikasi Kesulitan Belajar Tematik Kelas 3 di SD Negeri 14 Tangerang. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 222–233. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/886>
- Novita, W., Safitri, A., Saputra, A. D., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2(01), 122–134. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.662>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurfadhillah, S., Saputra, T., Farlihya, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi “Perubahan

- Wujud Zat Benda” Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *NUSANTARA*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1282>
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38–51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Paculan, R. S., Tadeo, R. L., Caliliw, M. T., Atal, C. P., & Sadol, J. N. (2024). Cyberverse: A Game-Based Learning Application for Cyber Security. *International Journal of Latest Technology in Engineering Management & Applied Science*, 13(10), 1–6. <https://doi.org/10.51583/IJLTEMAS.2024.131001>
- Rahman, A., Fitriani, A., Yumriani, Y., Munandar, S. A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram untuk Pembelajaran Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89–94. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.508>
- Rusmaini, & Holisoh, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment dalam Meningkatkan Kinerja Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 21 Kabupaten Tangerang. *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v9i1.P11-20.40034>
- Rusyidi, B. (2020). Memahami Cyberbullying di Kalangan Remaja. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v2i2.29118>
- Sulaiman, N. S., Zulkifli, N. S. A., & Kadir, T. A. A. (2025). Enhancing Education through Game-Based Learning: Benefits and Future Directions. *2025 IEEE International Conference on Industrial Technology & Computer Engineering (ICITCE)*, 99–104. <https://doi.org/10.1109/ICITCE65255.2025.11210766>
- Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Unisan Jurnal*, 2(3), 36–49. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/1234>
- Suryaningsih, T., Marini, A., & Zakiah, L. (2024). Mathematics Problem Solving through Make a Drawing Strategy for Elementary School Students with Mild Intellectual Disability. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(1), 31–41. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i1a4.2024>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children*, 8(11), 2. <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Wahyuningsih, I., & Santosa, S. (2024). Internalisasi Karakter Ketangguhan (Resiliensi) sebagai Bekal Menghadapi Tantangan Belajar Siswa SD di Era Digital-Global. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 190–203. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a7.2024>

- Yulia, R., Isrok'atun, & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan KATARIAN sebagai Media Edutainment untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2303–2319. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8263>
- Yuliyanto, A., Ramdani, R., Andriyantono, A., & Sofiasyari, I. (2024). Mengeksplorasi Media Animasi Berbasis Canva terhadap Self-Efficacy Matematis dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 105–121. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a1.2024>
- Zhamzhamy, M. F. R., & Afifah, D. S. N. (2019). Pengaruh Math-Tainment Berbasis Multimedia terhadap Pemahaman Materi Trigonometri Kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 3(1), 51–63. <https://doi.org/10.30659/kontinu.3.1.51-63>