

# Upaya Meningkatkan Fokus Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif dengan Pendekatan Edutainment

Eva Nurjannatul\*, Dina Aprilia, Moh Aan Sulton

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif berbasis edutainment dalam meningkatkan fokus belajar siswa kelas 4B. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi tingkat fokus siswa, tes hasil belajar, serta angket respon siswa terhadap penggunaan media interaktif edutainment. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada fokus belajar, dari rata-rata 60% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I dan 85–90% pada siklus II. Partisipasi siswa juga meningkat dari 50% menjadi 90% setelah penerapan strategi pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa media interaktif edutainment membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka mempertahankan fokus lebih lama. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi media interaktif dan edutainment efektif dalam meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Fokus Belajar, Media Interaktif, Edutainment

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2216>

\*Correspondence: Eva Nurjannatul

Email: [evanurjannah1234@gmail.com](mailto:evanurjannah1234@gmail.com)

Received: 30-09-2025

Accepted: 30-10-2025

Published: 30-11-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study aims to analyze the effectiveness of interactive media combined with an edutainment approach in improving the learning focus of fourth-grade students. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observations of student focus levels, learning achievement tests, and student response questionnaires regarding the use of edutainment-based interactive media. The results indicate a significant improvement in students' learning focus, increasing from an average of 60% in the pre-cycle to 75% in Cycle I and 85–90% in Cycle II. Student participation also rose from 50% to 90% after the implementation of the strategy. Students reported that edutainment interactive media made learning more engaging, easier to understand, and helped them maintain longer concentration. These findings demonstrate that integrating interactive media with an edutainment approach effectively enhances students' focus, motivation, and engagement in the learning process.

**Keywords:** Learning Focus, Interactive Media, Edutainment

## Pendahuluan

Fokus belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Elindasari et al, 2024). Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan mempertahankan fokus selama proses belajar mengajar berlangsung (Ali et al, 2025). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, lingkungan belajar yang kurang menarik, serta rendahnya motivasi intrinsik siswa (Mardiana et al, 2024).

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi, kurangnya pemahaman materi, dan tidak optimalnya hasil belajar siswa (Rahmani & Hikmawan, 2025).

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Utami & Antawati, 2025). Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Rahmi et al, 2025). Media interaktif yang berupa video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi berbasis teknologi telah terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Azizatunnisa et al, 2022). Selain itu, media interaktif juga memberikan umpan balik yang cepat, yang membantu siswa mengetahui kemajuan belajar mereka secara langsung (Puspitoningrum et al, 2024).

Namun, efektivitas media interaktif akan lebih optimal apabila dipadukan dengan pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah konsep edutainment (Husna et al, 2022). Pendekatan edutainment menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan fokus belajar siswa secara alami (Mutia et al, 2025). Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi (Shodiqin, 2016).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa edutainment mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Hamid et al, 2025). Namun, penelitian terkait penerapan edutainment dengan dukungan media interaktif secara spesifik masih terbatas (Nurhikmah et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai bagaimana strategi pembelajaran berbasis media interaktif edutainment dapat membantu meningkatkan fokus belajar siswa (Zakiyah & Firdausyiyah, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar misalnya (Linayanti et al.) menemukan bahwa penggunaan game edukatif interaktif sangat efektif memperbaiki prestasi belajar IPA pada siswa SD. Selain itu, (Iskandar et al., 2023) melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar setelah penerapan model ADDIE dengan media interaktif berupa PowerPoint dan video. Investigasi lain oleh (Gulo et al, 2025) menyatakan bahwa multimedia interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa dalam penelitian survei deskriptif, konsentrasi siswa meningkat setelah penggunaan media interaktif. Dalam konteks minat belajar siswa SD, (Tabina et al, 2024) menemukan bahwa integrasi video, animasi, dan presentasi interaktif secara signifikan memperkuat minat dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh (Ge'e & Dahlan, 2025) menunjukkan bahwa media interaktif *Educaplay* pada pembelajaran matematika kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. (Mardiana et al, 2024) juga mendapati bahwa penerapan media interaktif pada siswa kelas 5 SD (materi ekosistem) meningkatkan nilai post-test dibandingkan pre-test, yang menunjukkan efektivitas interaktivitas media pembelajaran. (Maesaroh & Purnamasari, 2023) melaporkan bahwa penggunaan media interaktif pada

materi “Energi dan Perubahannya” untuk kelas 3 SD menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dan keaktifan siswa. (Raudah et al., 2024) melalui kajian literatur menyimpulkan bahwa media interaktif seperti video animasi dan aplikasi pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa. Dalam penelitian PTK, penggunaan media interaktif juga terbukti menaikkan motivasi belajar siswa misalnya, dalam penelitian di SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), media interaktif menaikkan motivasi siswa hingga 85 %. (Febrillaa et al, 2023) melaporkan bahwa media visual interaktif meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD penggunaan elemen visual terbukti dapat mengarahkan perhatian siswa lebih baik ke materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas strategi pembelajaran berbasis media interaktif yang dipadukan dengan pendekatan edutainment dalam meningkatkan fokus belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa di era digital.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Model ini dipilih untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui penerapan media interaktif berbasis edutainment (Prihantoro & Hidayat, 2019). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4B dengan jumlah 25 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026 dilakukan di MINU Kalipare.

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus setiap siklus meliputi perencanaan (menyusun RPP, menyiapkan media interaktif edutaimen, serta menyusun instrumen wawancara, observasi fokus belajar siswa dan dokumentasi), pelaksanaan ( guru menerapkan strategis pembelajaran berbasis media interaktif edutainment sesuai rencana), observasi (peneliti mencatat tingkat fokus dan respon siswa menggunakan lembar observasi selama pembelajaran) dan refleksi ( menganalisis hasil observasi dan tes untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya ).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara yang saling melengkapi (Saadah et al, 2022). Pertama, wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa dikelas untuk mendapatkan informasi mendalam atau menggali persepsi siswa terhadap penggunaan media interaktif edutainment sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan, guna. Kedua, observasi dilakukan untuk mengukur tingkat fokus dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Ketiga, tes hasil belajar untuk menilai pemahaman siswa setelah pembelajaran pada setiap siklus. Ke empat dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan tes melalui bukti nyata berupa foto kegiatan, daftar nilai, serta hasil kerja siswa (Palupi et al, 2025). Melalui kombinasi keempat teknik tersebut, data yang diperoleh diharapkan bersifat komprehensif, valid, dan mampu

menggambarkan secara utuh meningkatkan fokus belajar siswa dengan strategi pembelajaran berbasis media interaktif edutaimen.

## Hasil dan Pembahasan

### PraSiklus

Pada tahap pra-siklus, tingkat fokus belajar siswa masih rendah dengan rata-rata 55–60%. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mudah terdistraksi, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan hanya mencapai 50%. Temuan ini sejalan dengan pernyataan bahwa rendahnya variasi metode pembelajaran dapat menurunkan konsentrasi dan partisipasi siswa (Mardiana et al, 2024).

### Siklus I

Penerapan media interaktif berbasis edutainment pada siklus I menunjukkan peningkatan fokus belajar menjadi 70–75%. Partisipasi siswa meningkat menjadi 70–75% dengan respons yang lebih positif, terlihat dari antusiasme saat menggunakan video interaktif dan permainan edukatif. Hal ini mendukung teori bahwa media interaktif mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa karena sifatnya yang dua arah dan memberikan umpan balik cepat (Puspitoningrum et al, 2024). Selain itu, pendekatan edutainment membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga fokus siswa meningkat secara alami (Mutia et al, 2025).

### Siklus II

Siklus II menunjukkan peningkatan lebih signifikan. Rata-rata fokus belajar mencapai 85–90% dan partisipasi siswa mencapai 90%. Siswa tampak lebih aktif, tidak mudah teralihkan, serta menunjukkan motivasi intrinsik lebih tinggi. Peningkatan ini menguatkan bahwa strategi pembelajaran perlu melalui siklus refleksi dan perbaikan agar semakin efektif, sebagaimana disampaikan dalam penelitian multimedia interaktif yang menunjukkan progres peningkatan tiap siklus (Husna et al, 2022).

**Tabel 1.** Perbandingan Hasil Tiap Siklus

Tahap	Rata-rata skor fokus belajar	Persentase Peningkatan Fokus Siswa (%)	Partisipasi/ Aktivitas Siswa (%)	Temuan Utama
Pra-siklus	60,3	-	50	Fokus rendah, konsentrasi kurang
Siklus I	75,1	24,6%	70	Fokus meningkat, partisipasi naik
Siklus II	85,6	42%	90	Fokus sangat baik, motivasi tinggi

Tabel 1 ini menunjukkan peningkatan bertahap dari skor fokus belajar dan partisipasi siswa setiap siklus setelah penerapan media interaktif berpendekatan edutainment. Hal ini membuktikan efektivitas strategi pembelajaran ini dalam meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa secara signifikan dari fase pra-siklus hingga siklus kedua.

Peningkatan fokus belajar siswa yang terjadi dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis media interaktif edutainment memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan dan konsentrasi siswa. Penggunaan media interaktif memberikan stimulus visual dan auditif yang kuat sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih mudah mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung (Azizatunnisa et al, 2022). Media interaktif yang bersifat dua arah memungkinkan siswa untuk merespons langsung, memperoleh umpan balik cepat, serta terlibat aktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis (Puspitoningrum et al, 2024). Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada siklus I yang menunjukkan peningkatan fokus belajar siswa hingga mencapai 75%, dan efek ini semakin kuat pada siklus II, ketika fokus meningkat hingga mencapai 85–90%.

Pendekatan edutainment sebagai pendamping media interaktif memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, sebab unsur hiburan di dalamnya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Mutia et al., 2025). Pembelajaran yang menyenangkan mampu mendorong motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Shodiqin, 2016). Temuan ini diperkuat oleh siklus II yang menunjukkan peningkatan partisipasi hingga 90%, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya fokus tetapi juga memiliki dorongan internal untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa edutainment mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai konteks pembelajaran (Hamid et al, 2025).

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai literatur terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan konsentrasi dan partisipasi belajar siswa. Misalnya, studi mengenai multimedia interaktif menunjukkan bahwa interaktivitas yang ditawarkan media membantu mengarahkan perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka terhadap materi yang disampaikan (Gulo et al, 2025). Penelitian lain menegaskan bahwa elemen visual interaktif mampu meningkatkan fokus siswa dalam mengikuti materi, karena tampilan visual membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat (Febrillaa et al, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan fokus belajar pada penelitian ini tidak terlepas dari kontribusi elemen visual dan interaktif yang ada pada media yang digunakan.

Hubungan antara peningkatan fokus belajar dan penggunaan media interaktif juga sejalan dengan kajian yang menyebutkan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menarik perhatian siswa, memberikan kejelasan materi, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran (Elindasari et al, 2024). Selain itu, penelitian yang menilai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran dasar menunjukkan hasil serupa, yaitu adanya peningkatan hasil sekaligus fokus belajar ketika siswa menggunakan

media berbasis teknologi seperti video animasi dan aplikasi pembelajaran (Raudah et al., 2024). Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dan edutainment memberikan efek sinergis yang berkontribusi kuat terhadap peningkatan fokus belajar siswa.

Dalam konteks penelitian tindakan kelas, peningkatan yang bertahap dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan setelah siklus pertama memberikan dampak positif terhadap efektivitas strategi pembelajaran. Siklus II menunjukkan peningkatan fokus dan partisipasi yang lebih besar dibanding siklus I, sejalan dengan teori bahwa pembelajaran berbasis siklus memungkinkan guru memperbaiki kelemahan sebelumnya dan menerapkan strategi yang lebih tepat pada tahap selanjutnya (Husna et al, 2022). Temuan ini memperkuat bahwa PTK merupakan pendekatan yang efektif untuk menguji dan mengembangkan strategi pembelajaran inovatif seperti media interaktif edutainment.

Dari keseluruhan hasil tersebut, terlihat bahwa penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena berfokus pada integrasi simultan media interaktif dan pendekatan edutainment untuk meningkatkan fokus belajar siswa, bukan sekadar hasil belajar seperti banyak penelitian sebelumnya. Selain itu, indikator evaluasi yang digunakan mencakup fokus belajar, partisipasi siswa, dan motivasi, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak strategi pembelajaran ini dibandingkan penelitian lain yang cenderung hanya menilai aspek kognitif (Iskandar et al, 2023). Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap literatur mengenai pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## **Simpulan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang dipadukan dengan pendekatan edutainment memiliki implikasi penting dalam meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Integrasi kedua strategi tersebut tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mampu mempertahankan konsentrasi siswa dalam jangka waktu lebih lama. Hal ini menegaskan bahwa guru perlu mengadaptasi metode pembelajaran berbasis teknologi dan hiburan edukatif sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti menguji efektivitas media interaktif edutainment pada jenjang kelas berbeda, pada mata pelajaran lain, atau dengan variasi media digital yang lebih beragam guna memperoleh gambaran lebih luas mengenai potensinya. Selain itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media interaktif agar dapat menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

## Daftar Pustaka

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., & Wibowo, S. E. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68.
- Febrillaa, C., Rahmi, L., & Lingga, L. J. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Matapelajaran PKN di Kelas 2 SDN 176 Pekanbaru. *Social Science Academic*, 1(2), 295–302.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349.
- Gulo, M., Purba, B. M. M., Simanjuntak, H., & Sianipar, R. (2025). Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI*, 14(2), 453–470.
- Hamid, R., Hasiru, R., Maruwae, A., Bumulo, F., & Gani, I. P. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 344–358.
- Husna, Y. D., Safiah, I., & Sulaiman, S. (2022). Penggunaan Multimedia Berbasis Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 9 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 71 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 7(3).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566.
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 370–377.
- Maesaroh, S., & Purnamasari, V. (2023). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi dan perubahannya kelas 3A. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4380–4389.
- Mardiana, M., Wulandari, H., & Apsari, N. (2024). Konsentrasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 5 Nanga Nuak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 76–84.
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Atmaja, M. A. R., & Aprilia, R. (2025). Efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 9(1), 42–51.

- Nurhikmah, N., Rustiani, S., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390.
- Palupi, N. W. I., Ummah, S. R., & Larasati, P. (2025). Konsep dan Praktik Metode Kualitatif untuk Penelitian Sosial. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(4), 188–198.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Puspitoningrum, E., Resya, K. N. P., Syamsuri, S., Pratiwi, E. Y. R., & Mere, K. (2024). Penerapan E-Learning Sebagai Sumber dan Media Belajar pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 197–205.
- Rahmani, Z., & Hikmawan, R. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 743–756.
- Rahmi, A., Faizah, H., & Charlina, C. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa SMA terhadap E-Modul Interaktif Berbantuan Flipbook berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Menulis Teks Argumentasi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 223–231.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi dalam menjaga keabsahan data pada penelitian kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64.
- Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran berbasis edutainment. *Jurnal Al-Maqayis*, 4(1).
- Tabina, M. H. C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Utami, N. T., & Antawati, D. I. (2025). Telaah Literatur: Efektivitas Penerapan Media Game Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Archetype: Jurnal Ilmiah Psikologi Dan Terapan*, 7(1), 31–43.
- Zakiah, B. Z., & Firdausiyah, F. (2023). Model Pembelajaran Edutainment Melalui Media Gambar 3 Dimensi dalam Mengembangkan Konten Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Curahdami Bondowoso. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2785–2794.