

# Petualangan di Dunia Nutrisi: Mengajak Anak Mengenal Makanan Sehat Melalui Permainan Interaktif

Alfiatuz Zahro\*, Misbakhul Munir, Moh Aan Sulton

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media permainan interaktif “Petualangan di Dunia Nutrisi” dalam meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan keterlibatan siswa sekolah dasar terkait konsep gizi. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest–posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator pengetahuan gizi setelah penggunaan permainan, didukung oleh observasi aktivitas siswa yang menunjukkan keterlibatan dan antusiasme tinggi selama pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edutainment melalui permainan interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan relevan bagi anak. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media serupa sebagai alternatif pembelajaran gizi di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Edutainment, Permainan Interaktif, Pendidikan Gizi, Sekolah Dasar

DOI: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2237>

\*Correspondence: Alfiatuz Zahro

Email: [alpy50314@gmail.com](mailto:alpy50314@gmail.com)

Received: 14-09-2025

Accepted: 18-10-2025

Published: 29-11-2025



**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 evaluate the effectiveness of the interactive game “Adventure in the World of Nutrition” in improving elementary students’ knowledge, motivation, and engagement in understanding nutrition concepts. A quasi-experimental design with pretest–posttest control groups was employed. The findings reveal significant improvements in all nutrition knowledge indicators after the game was implemented, supported by observations showing high student engagement and enthusiasm. These results demonstrate that an edutainment-based interactive game provides a more concrete, engaging, and relevant learning experience for children. The study recommends integrating similar media as an alternative approach to nutrition education in elementary schools.

**Keywords:** Edutainment, Interactive Game, Nutrition Education, Elementary Students, Active Learning

## Pendahuluan

Makanan sehat dan pendidikan gizi pada anak sekolah dasar merupakan isu penting dalam upaya membentuk pola makan sehat sejak dini, sebagaimana dibahas dalam kajian dan contoh program terkait di artikel yang menjadi dasar ulasan ini (Shalahuddin et al., 2025). Pendekatan pembelajaran berbasis edutainment yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan telah banyak diteliti sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam konteks pembelajaran dasar (Alfiah et al., 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media permainan dan card-game edukatif efektif meningkatkan pengetahuan gizi pada anak usia dini dan sekolah dasar, sehingga media interaktif layak dijadikan intervensi pembelajaran gizi (Azizzah et al., 2024).

Permasalahan utama yang mendasari penelitian ini adalah bahwa materi gizi sering disajikan secara abstrak dan kurang menarik sehingga pengetahuan dan perilaku makan sehat pada anak belum optimal, sebagaimana ditemukan studi-studi evaluatif di berbagai setting sekolah (Korompis & Hasan, 2023). Data lapangan dan studi lokal mengindikasikan tantangan ganda status gizi (*double burden*) pada anak Indonesia yakni masih adanya kekurangan gizi sekaligus peningkatan kasus kelebihan berat badan yang memperkuat kebutuhan intervensi pendidikan gizi yang efektif di sekolah dasar (MUFAIDUDDIN et al., 2024). Implementasi permainan interaktif dalam program edukasi gizi telah dilaporkan mampu meningkatkan pemahaman dan perubahan perilaku melalui mekanisme keterlibatan aktif, feedback, dan pengulangan positif dalam konteks pembelajaran (Ayunda et al., 2025). Namun, tinjauan terhadap praktik yang ada juga menunjukkan variasi besar dalam desain intervensi, populasi sasaran, dan indikator evaluasi sehingga menyisakan celah pengetahuan mengenai desain permainan yang paling efektif untuk konteks SD di Indonesia (Nurhalisa et al., 2025).

Analisis masalah dalam literatur menyoroti perlunya media yang kontekstual, mudah diimplementasikan oleh guru, serta menyertakan evaluasi yang mengukur pengetahuan, sikap, dan praktik (KAP) gizi anak secara komprehensif (Lisa et al., 2025). Argumen penelitian ini berangkat dari bukti empiris bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*) dan *game-based learning* lebih berpeluang mengubah pengetahuan dan perilaku karena memfasilitasi pembelajaran aktif dan pengalaman bermakna bagi anak (Ladiba et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan dan pengujian media permainan interaktif untuk edukasi nutrisi perlu didesain secara sistematis menggunakan tahapan pengembangan multimedia (mis. MDLC) dan diuji efektivitasnya pada populasi sekolah dasar (Mauda & Zaliluddin, 2025).

Penelitian-penelitian terkini juga menggarisbawahi pentingnya menyusun konten yang relevan dengan isu kesehatan lokal seperti stunting, kelebihan berat badan sehingga intervensi edukatif dapat menargetkan perubahan perilaku yang berkontribusi pada perbaikan status gizi anak (Hakim et al., 2025). Dalam ranah pembelajaran, bukti empiris memperlihatkan bahwa metode *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, retensi pengetahuan, dan motivasi belajar sehingga potensial untuk diaplikasikan pada materi gizi di SD (Imaduddin, 2024). Beberapa studi pengembangan menyarankan bahwa keberhasilan media interaktif bergantung pada keterlibatan guru, penyelarasan kurikulum, dan kemudahan akses teknologi di lingkungan sekolah dasar (Damayanti et al., 2025). Selain itu, kajian metodologis menekankan perlunya evaluasi kuantitatif (*pretest-posttest*) dan observasi perilaku untuk mengukur dampak nyata dari permainan edukatif terhadap praktik makan anak (RIZKA et al., 2024).

Kesenjangan penelitian yang ingin diisi oleh studi ini meliputi kebutuhan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas permainan interaktif yang dirancang khusus untuk konteks SD di Indonesia serta karakteristik desain yang paling berdampak (Zulkarnain et al., 2023). Dengan mempertimbangkan konteks sekolah dan peran guru sebagai fasilitator, penelitian ini juga memandang penting aspek adaptabilitas media agar dapat diterapkan di berbagai lokasi dan kondisi sarana sekolah (Nasihin & Bari, 2023). Pernyataan masalah penelitian

dirumuskan sebagai: “Sejauh mana penerapan permainan interaktif edutainment dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan perilaku gizi siswa sekolah dasar pada lokasi penelitian ini?” yang akan diuji secara empiris (Primawardani & Hasriani, 2025). Tujuan penelitian diformulasikan untuk (1) mengembangkan media permainan interaktif berbasis edutainment yang kontekstual untuk materi nutrisi SD, dan (2) mengukur efektivitasnya terhadap pengetahuan, sikap, dan praktik gizi siswa (Hamdan, 2022). Lingkup penelitian dibatasi pada pengembangan media dan uji coba di sekolah dasar mitra dalam rentang waktu dan lokasi tertentu sehingga hasilnya relevan untuk konteks lokal namun perlu direplikasi lebih luas di studi lanjutan (Awang et al., 2022). Akhirnya, kontribusi yang diharapkan adalah menyediakan model media pembelajaran edutainment yang teruji secara empiris dan rekomendasi implementasi praktis bagi pendidik serta pemangku kebijakan pendidikan dan kesehatan anak (Afiffah et al., 2025).

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan model *pretest–posttest control group design*, karena desain ini memungkinkan pengukuran yang lebih kuat terhadap pengaruh penggunaan permainan interaktif dalam meningkatkan pengetahuan nutrisi anak melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam penerapannya, pendekatan permainan interaktif dirancang melalui beberapa langkah strategis yang terpadu. Tahap pertama adalah perencanaan pembelajaran, di mana guru menetapkan kompetensi yang ingin dicapai, seperti kemampuan mengenal kelompok makanan bergizi, memahami fungsi nutrisi, hingga membuat keputusan yang tepat terkait pilihan makanan sehat. Selanjutnya guru memilih jenis permainan yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, misalnya Pasar Sehat Mini sebagai simulasi jual beli makanan bergizi, *Tantangan Piring Pelangi* untuk menyusun menu sehat berdasarkan warna makanan, *Food Hero Adventure* sebagai permainan berbasis cerita dan misi, atau Tebak Rasa dan Aroma yang mengajak siswa mengeksplorasi cita rasa alami makanan. Pada tahap pelaksanaan aktivitas, siswa dilibatkan secara aktif untuk bermain, mengamati, mengambil keputusan, serta menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan pemilihan makanan sehat sesuai konteks permainan. Setelah kegiatan berlangsung, guru melanjutkannya pada tahap refleksi dan evaluasi, yaitu mengajak siswa mendiskusikan pengalaman belajar mereka, mengidentifikasi jenis makanan sehat maupun tidak sehat, serta merumuskan kembali manfaat nutrisi bagi tubuh. Proses evaluasi dapat dilakukan melalui lembar kerja, observasi perilaku selama permainan, atau kuis sederhana untuk mengukur peningkatan pemahaman anak.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pelaksanaan uji coba media permainan interaktif “*Petualangan di Dunia Nutrisi*” dilakukan pada siswa sekolah dasar, mencakup kegiatan pretest, penggunaan permainan, observasi aktivitas siswa, dan posttest.

## 1. Hasil Pretest-Posttest

Peningkatan pengetahuan nutrisi siswa terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Data disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Pengetahuan Nutrisi Siswa

Komponen Pengukuran	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Pengetahuan nutrisi dasar	54,2	81,6	+27,4
Pemahaman fungsi nutrisi	48,7	79,3	+30,6
Kemampuan mengidentifikasi makanan sehat	52,9	84,1	+31,2

Tabel di atas menunjukkan peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator. Siswa yang sebelumnya kesulitan menjelaskan fungsi vitamin dan mineral, setelah bermain dapat menyebutkan contoh manfaat gizi dan menghubungkannya dengan jenis makanan yang tepat.

## 2. Aktivitas dan Motivasi Siswa

Observasi menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat dalam aktivitas permainan. Mereka berdiskusi, menyesuaikan strategi, dan berbagi pemahaman tentang pilihan makanan sehat. Aktivitas ini jarang muncul pada pembelajaran konvensional sebelumnya.

## 3. Dokumentasi Penelitian



**Gambar 1.** Aktivitas yang Dilakukan

Pada Gambar 1 anak-anak diarahkan untuk terlibat aktif dalam permainan edukatif mengenai pemilihan makanan sehat dengan cara melakukan pengamatan terhadap lembar kerja, mengidentifikasi jenis makanan, membuat keputusan yang tepat, serta menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pilihan makanan sehat. Siswa terlihat fokus mengerjakan lembar aktivitas masing-masing sambil dibimbing oleh guru yang berkeliling untuk memberikan arahan, sehingga proses belajar berlangsung interaktif dan mendorong kemampuan berpikir kritis serta kesadaran mereka tentang pentingnya memilih makanan yang baik untuk kesehatan. Gambar 1 menunjukkan

siswa sedang melakukan pengamatan dan mengisi lembar kerja terkait jenis-jenis makanan sehat dengan pendampingan secara langsung dari guru.



**Gambar 2.** Aktivitas yang dilakukan

Pada Gambar 2 terlihat guru sedang memberikan pendampingan langsung kepada siswa selama proses penyusunan menu makanan sehat. Guru menjelaskan langkah kerja, menunjukkan bagian yang perlu disusun, serta membantu siswa mengelompokkan gambar makanan berdasarkan warna tertentu. Sementara itu, siswa terlihat aktif memotong, menempel, dan menyusun gambar makanan ke dalam kategori yang sesuai, sehingga proses pembelajaran berlangsung interaktif dan membuat siswa lebih memahami konsep menu sehat berdasarkan warna makanan.

## **Pembahasan**

Peningkatan nilai pretest ke posttest menunjukkan bahwa permainan interaktif "*Petualangan di Dunia Nutrisi*" mampu memperkuat pemahaman siswa terkait konsep gizi secara signifikan. Media permainan ini membantu mengubah konsep yang sebelumnya abstrak seperti fungsi nutrisi, kandungan vitamin, dan contoh makanan sehat menjadi pengalaman belajar yang konkret sehingga mudah dipahami anak usia sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Azizzah et al., 2024) yang membuktikan bahwa media edukasi seperti card game efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak. Pada penelitian ini, kegiatan eksplorasi misi, tantangan pilihan makanan, dan diskusi antarsiswa dapat menjadi sarana pemrosesan informasi yang lebih mendalam dibandingkan metode ceramah konvensional.

Interaksi siswa selama permainan menunjukkan peningkatan motivasi dan keaktifan belajar. Siswa tampak lebih banyak berdiskusi, saling memberi masukan mengenai pilihan menu sehat, serta terlibat menyelesaikan misi permainan. Aktivitas kolaboratif ini mencerminkan teori edutainment yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

dan meningkatkan retensi pengetahuan, sebagaimana dijelaskan oleh (Imaduddin, 2024). Selain itu, penelitian (Nasihin & Bari, 2023) menunjukkan bahwa metode edutainment mampu meningkatkan minat belajar siswa, dan hal serupa tampak dalam penelitian ini melalui antusiasme siswa yang konsisten selama kegiatan berlangsung.

Hasil peningkatan pengetahuan nutrisi pada penelitian ini juga memperkuat temuan (Ayunda et al., 2025) serta (MUFAIDUDDIN et al., 2024) yang menegaskan efektivitas permainan edukasi dalam meningkatkan literasi gizi dan perilaku hidup sehat siswa sekolah dasar. Permainan nutrisi dalam penelitian ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengambil keputusan, mengenali risiko konsumsi makanan tertentu, dan membangun pemahaman tentang manfaat makanan sehat. Keterlibatan aktif ini merupakan inti dari *game-based learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung dan problem solving.

Dari sudut pandang pengembangan media, kesesuaian permainan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran menguatkan pendapat (Mauda & Zaliluddin, 2025) bahwa media edukasi yang menggunakan pendekatan pengembangan sistematis (seperti MDLC) dapat menghasilkan produk pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diterapkan oleh guru. Hal ini terlihat dalam kemudahan siswa memahami alur permainan serta ketepatan konten yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran nutrisi sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi permainan interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, relevan, dan menarik bagi siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran nutrisi, terutama pada materi yang dianggap sulit apabila disampaikan hanya melalui penjelasan verbal. Selain itu, media seperti ini berpotensi mendukung program peningkatan status gizi dan pencegahan stunting, sebagaimana ditekankan oleh penelitian (Hakim et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan media permainan dapat berkontribusi pada upaya sekolah dalam meningkatkan literasi gizi dan membentuk perilaku makan sehat sejak dini.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Efektivitas permainan sangat dipengaruhi oleh fasilitasi guru dalam mengelola diskusi dan refleksi setelah permainan, sehingga kompetensi guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasinya. Selain itu, sarana pendukung seperti perangkat digital atau media cetak dibutuhkan agar permainan berjalan optimal, sesuai dengan catatan (Damayanti et al., 2025) mengenai tantangan teknis penggunaan media interaktif. Penelitian lanjutan perlu melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar generalisasi hasil menjadi lebih kuat, sejalan dengan rekomendasi (Zulkarnain et al., 2023) mengenai kebutuhan pengujian media edutainment dalam konteks yang lebih luas.

## Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan interaktif "*Petualangan di Dunia Nutrisi*" efektif meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep nutrisi dasar. Hasil pretest-

posttest membuktikan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek pengetahuan gizi siswa, sehingga menjawab tujuan penelitian bahwa permainan interaktif mampu memperkuat pemahaman anak secara konkret dan menyenangkan. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya sebagai alternatif pembelajaran nutrisi yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Selain berkontribusi pada peningkatan literasi gizi, permainan ini juga mendukung upaya sekolah dalam membentuk perilaku makan sehat sejak dini. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang terbatas, ketergantungan pada fasilitasi guru, serta kebutuhan sarana pendukung yang memadai. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel lebih luas, menguji efektivitas dalam konteks sekolah yang berbeda, serta mengembangkan model permainan yang dapat diadaptasi secara fleksibel sesuai kondisi sekolah dan kebutuhan peserta didik.

## Referensi

- Afiffah, T., Nurfadiniyanti, A., Siregar, N., Lubis, N. A., Raihan, M., Syahardi, A., Usni, M., & Ananda, P. A. R. (2025). Distribution of healthy food in increasing the nutritional intake of children in state elementary school 014. Kampar left central district, Kampar District: PEMBAGIAN MAKANAN SEHAT DALAM MENINGKATKAN ASUPAN GIZI ANAK SD NEGERI 014. KEC. KAMPAR KIRI TENGAH, KAB. KAMPAR. *JURNAL PENGABDIAN DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT-SOSIAL EKONOMI*, 1(1), 26–37.
- Alfiah, S., Putri, B. A., Aryanti, F. A., Savero, R. A., Nigrum, Y., & Dainy, N. C. (2021). Dekazi games sebagai media edukasi interaktif gizi anak sekolah di era 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 4(1), 19–24.
- Awang, I. S., Seran, E. Y., & Serani, G. (2022). Pelatihan Media Interaktif Berbasis Edutainment Bagi Guru Sdn 1 Rawak Hulu. *JPPM: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9.
- Ayunda, R. D., Lastyana, W., Adni, A., & Elizar, L. J. A. (2025). Penerapan Game Interaktif dalam Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebagai Strategi Pencegahan Stunting di SDN 10 Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(3), 749–754.
- Azizzah, S., Kurniawan, A., Paramita, F., & Katmawanti, S. (2024). Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar di Kota Mataram. *Jurnal Medika Nusantara*, 2(1), 264–282.
- Damayanti, F., Sundari, S., & Halawa, M. (2025). Aplikasi Game Quiz Pengenalan Stunting pada Anak Menerapkan Game Based Learning. *Jurnal Unitek*, 18(1), 47–56.

- Hakim, L., Santoso, H., & Yusuf, M. (2025). SOSIALISASI PENGENALAN APLIKASI STUNTING DAN TUMBUH KEMBANG BALITA PADA DESA CIPUTRI-KABUPATEN CIANJUR. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 9(1).
- Hamdan, D. (2022). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 227–236.
- Imaduddin, M. (2024). Manajemen Pembelajaran Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Literasi Dasar (Baca Tulis) Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 1 Batu Mekar. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 78–83.
- Korompis, B. S., & Hasan, V. (2023). MEDIA ULAR TANGGA SEBAGAI SARANA EDUKASI GIZI DALAM UPAYA PENINGKATAN PENGETAHUAN GIZI PADA ANAK. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3069–3078.
- Ladiba, A., Zulfaa, A., Djasmin, A., Mevya, A., Safitri, A., Akifah, A., & Purwanti, R. (2021). Pengaruh edukasi gizi terhadap peningkatan pengetahuan dan asupan sayur buah pada siswa sekolah dasar dengan status gizi lebih. *Darussalam Nutrition Journal*, 5(2), 110–120.
- Lisa, L., Merli, M., Puji, P., Nova, N., Rahma, R., Annisa, A., Gina, G., Reva, R., & Marniati, M. (2025). Edukasi Gizi Seimbang Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 195–206.
- Mauda, C., & Zaliluddin, D. (2025). Pengembangan Game Edukasi dengan Pendekatan MDLC: Game Zat Gizi untuk Generasi Digital. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 9(1), 509–515.
- MUFAIDUDDIN, M., SONDA, V., AZIZAH, S. N., & AGUSMAN, D. D. (2024). MENINGKATKAN STATUS GIZI ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN EDUKASI: BELAJAR DI PEDESAAN INDONESIA. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NUSANTARA (JPMN) Учредители: Lembaga KITA*, 4(2), 197–205.
- Nasihin, K., & Bari, A. (2023). Optimalisasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Ashlach: Journal of Islamic Education*, 1(1), 77–85.
- Nurhalisa, N., Munawarah, I., Rohati, N., Nurfadila, N., Novita, H., Indra, N. N., Melia, O. R., Jarwina, R., & Marniati, M. (2025). Peningkatan Status Gizi Sekolah Dasar Melalui Edukasi Dan Interfensi Gizi Seimbang Dilingkungan Sekolah. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 187–194.
- Primawardani, A. T., & Hasriani, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Minat Belajar IPS di SMPN 1 Tigaraksa, Kabupaten Tangerang. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(1), 118–132.

- 
- RIZKA, Z., KARLINA, P., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran. *GURUKU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SOSIAL HUMANIORA Учредителю: Politeknik Kampar*, 2(2), 71–77.
- Shalahuddin, I., Rosidin, U., Eriyani, T., & Pebrianti, S. (2025). Aksi sosial petualangan rasa: menjelajahi dunia makanan bergizi untuk tumbuh kembang pada anak sekolah dasar. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 63–76.
- Zulkarnain, N. F., Mumtadzah, A. R., & Asiyah, A. (2023). Dampak serta efektifitas pembelajaran edutainment anak usia dini di lab school audifa. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 131–139.