Volume 9 Issue 5 (2025) Pages 1817-1825
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan Ular Tangga *SEHATIKU* Berbasis Digital dan Bermuatan *STEAM* untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Anak Usia Dini

Swandra Rahayu[1], Nelti Rizka[2]✉, Rena Nasution[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP 'Aisyiyah Riau, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

Abstrak

Anak usia dini memiliki peran krusial dalam pembentukan kebiasaan hidup sehat dan pengembangan literasi Kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga *"Sehatiku"* (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital dan bermuatan STEAM untuk meningkatkan literasi kesehatan anak usia dini di TK Aisyiyah Kabupaten Kampar. Penelitian menggunakan metode R&D dengan pendekatan ADDIE, subjek penelitian adalah siswa Taman Kanak-kanak di TK Aisyiyah Kabupaten Kampar Provinsi Riau dengan sampel 30 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dianalisis dengan skala Likert untuk data kualitatif serta instrumen kuantitatif terintegrasi dalam permainan. Analisis meliputi statistik parametrik dan nonparametrik, dengan normalisasi analisis gain. Hasil penelitiannya Permainan "Sehatiku" terbukti efektif dapat dilihat dari hasil Uji-t berpasangan menunjukkan *p-value* < *0,01* → signifikan dan N-Gain rata-rata: 0,64 (kategori tinggi) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka dan STEAM yang dikemas dalam sebuah permainan ular tangga digital. Anak-anak tidak hanya menunjukkan peningkatan skor kognitif, tetapi juga motivasi dan kesadaran diri terhadap kebiasaan sehat. Evaluasi ahli, guru, dan pengguna menunjukkan penerimaan yang sangat positif, menjadikan media ini dapat dipertimbangkan untuk implementasi lebih luas di PAUD lain.
Kata Kunci: *Ular Tangga Sehatiku, Digital, STEAM, Literasi Kesehatan*

Abstract

Early childhood has a crucial role in the formation of healthy living habits and the development of health literacy. This study aims to develop a digital-based and STEAM-based snake and ladder game "Sehatiku" (Healthy in the Implementation of the Merdeka Curriculum) to improve early childhood health literacy in Aisyiyah Kindergarten, Kampar Regency. The study used the R&D method with the ADDIE approach, the research subjects were Kindergarten students at Aisyiyah Kindergarten, Kampar Regency Riau Province with a sample of 30 children. Data were collected through observation, questionnaires, and analyzed using a Likert scale for qualitative data and integrated quantitative instruments in the game. The analysis includes parametric and nonparametric statistics, with gain analysis normalization. The results of the study The "Sehatiku" Game has proven to be effective from the results of the paired t-tets, the p-value 0.01 significant and the average N-Gain:0.64 (high category) and suitable for use as a learning medium based on the Independent Curriculum and STEAM packaged in a digital snakes and ladders game. Children not only showed an increase in cognitive scores, but also motivation and self-awareness of healthy habits. Evaluations from experts, teachers, and users showed very positive acceptance, making this media worthy of consideration for wider implementation in other PAUD.
Keywords: *Snakes and Ladders, SEHATIKU, Digital, STEAM, Health Literacy*

Copyright (c) 2025 Swandra Rahayu, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: neltrizka@gmail.com (Riau, Indonesia)
Received 8 July 2025, Accepted 1 August 2025, Published 1 August 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

Pendahuluan

Literasi kesehatan sebagai bentuk kemampuan memahami informasi kesehatan sejak usia dini menjadi sangat penting sebagai pondasi utama bagi tumbuh kembang mereka baik secara fisik, emosi, maupun cara berpikir serta menjadi pijakan awal bagi munculnya pola-pola perilaku sehat di kemudian hari (Bröder et al., 2017). Apabila seorang anak sudah terlatih mencari, memilah, dan menilai kebenaran informasi kesehatan, ia akan lebih mudah menerjemahkan pengetahuan tersebut ke dalam aktivitas nyata misalnya rutin mencuci tangan, memilih makanan bergizi, dan aktif bergerak yang pada akhirnya menjaga kesehatannya sehari-hari (Rahman et al., 2022). Dengan kata lain, literasi kesehatan sangat diperlukan untuk menuntun anak untuk berperilaku hidup sehat sebagai kebiasaan.

Pada masa usia emas (0–6 tahun) inilah kebiasaan baik paling mudah ditanamkan. Karena itu, anak usia dini memegang peran sentral dalam pembangunan budaya hidup sehat sekaligus pembentukan fondasi literasi kesehatan (Bánfai-Csonka et al., 2022). Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berada di garis depan upaya ini. Melalui kegiatan belajar yang terencana, PAUD bukan hanya melindungi kesehatan muridnya, tetapi juga berdampak pada kesejahteraan guru, keluarga, hingga masyarakat luas—dengan hasil akhir berupa tumbuh kembang anak yang optimal (MidCentral Public Health Service, 2014).

Mengenalkan cara merawat diri dan mencegah penyakit pada lima tahun pertama kehidupan diakui para ahli sebagai strategi jangka panjang yang efektif untuk menekan beban penyakit di masa depan (Mistry et al., 2012). Kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, seperti praktik mencuci tangan dengan sabun terbukti efektif dan memiliki nilai edukasi tinggi karena anak bukan hanya melihat, tetapi juga mengalami sendiri prosesnya (Izumi-Taylor et al., 2017). Agar perilaku hidup bersih dan sehat benar-benar melekat, aktivitas ini perlu disusun sebagai program rutin dan terstruktur, bukan sekadar disisipkan sesekali (Rizka, Jalal, & Yufiarti, 2024). Salah satu caranya adalah membawa topik kesehatan ke dalam setiap kegiatan belajar, baik lewat cerita, eksperimen sederhana, lagu, permainan, maupun media visual (Zakaria, 2022).

Kondisi saat ini menunjukkan masih banyak anak-anak dari berbagai Negara, termasuk Indonesia belum mandiri dalam mengambil keputusan tentang kesehatan diri mereka (Sanders et al., 2009). Rendahnya literasi kesehatan berkonsekuensi langsung pada tingginya angka penyakit yang sebenarnya bisa dicegah (Rahman et al., 2022). Contoh nyata adalah diare, penyakit berbasis lingkungan yang masih merajalela; WHO memperkirakan ada 1,7 miliar kasus diare tiap tahun dengan korban meninggal mencapai 760 ribu balita (Organization, 2019). Masalah lain ialah stunting: pada 2022 terdapat 148,1 juta balita (22,3 %) di dunia yang tingginya tidak sesuai usia. Indonesia menargetkan angka ini turun menjadi 14 % pada 2024 (UNICEF, WHO, & World Bank, 2023; Kemenkes RI, 2022).

Penelitian-penelitian di Indonesia menguatkan temuan tersebut diantaranya yaitu masih banyak anak PAUD belum memahami konsep literasi kesehatan (Septriyani & Kailani, 2021), bahkan ditempatkan pada kategori rendah karena minimnya edukasi dari orang tua maupun sekolah (Zakaria, 2022). Penelitian Astuti (2016) menunjukkan bahwa perilaku kebersihan lingkungan baru 58 %, kebersihan diri 63 %, sementara keseimbangan tidur-aktivitas 65 %. Di Kabupaten Kampar, perilaku hidup bersih dan sehat belum menjadi program tetap, masih insidental, sehingga hasilnya belum memuaskan (Rizka, Rahayu, & Alim, 2024). minimnya program PHBS terstruktur di PAUD, rendahnya literasi kesehatan anak, dan belum adanya media digital interaktif bermuatan STEAM untuk konteks PAUD.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: *Bagaimana merancang permainan ular tangga "Sehatiku" dalam bentuk aplikasi digital yang memuat unsur STEAM sehingga mampu meningkatkan literasi kesehatan anak usia dini?*. Metode pemecahan masalah yang digunakan merujuk pada pendekatan saintifik 5 M. Anak diajak **mengamati** video inspiratif dan tampilan permainan; **menanya** hal-hal terkait perilaku hidup bersih; **mengumpulkan informasi** melalui diskusi dan eksplorasi; **menalar** ketika bermain ular tangga "Sehatiku"—aplikasi digital bertema PHBS yang terintegrasi sains, teknologi, rekayasa, seni,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

dan matematika; dan terakhir **mengkomunikasikan** pengalaman serta pemahaman mereka. Proses bermain dipilih karena terbukti mendorong kreativitas, menyalurkan bakat, dan penting bagi perkembangan fisik-sosial-kognitif anak (Rahayu, Herwina, & Rahmah, 2024).

Hasil penelitian Internasional dari berbagai Negara yang mendukung pengembangan penelitian ini, seperti guru-guru di Jepang, Amerika, dan Taiwan menunjukkan hasil yang efektif dalam melakukan penilaian dan pembiasaan aktivitas kebersihan yang dilakukan anak secara langsung dengan menggunakan refleksi video (Izumi-Taylor et al., 2017). Di Turki, kombinasi teknologi, sains, dan eksplorasi alam terbukti menumbuhkan kesadaran lingkungan bersih dan sehat (Kabadayi & Altinsoy, 2018). Permainan ular tangga sendiri telah menaikkan pengetahuan kesehatan siswa Nigeria (Bassey et al., 2020) dan membantu anak berkebutuhan khusus memahami kebersihan gigi (Srinivasan, 2019). Di Indonesia, media serupa berhasil meningkatkan pemahaman tentang kesehatan gigi pada anak panti (Sukini et al., 2022) dan memperbaiki pengetahuan, sikap, serta keterampilan PHBS di sekolah (Kusumawardani et al., 2020). Kombinasi ular tangga, kuis, buku saku, dan video juga efektif mempromosikan hidup bersih dan sehat (Sasmitha, Hasnah, & Sutria, 2020).

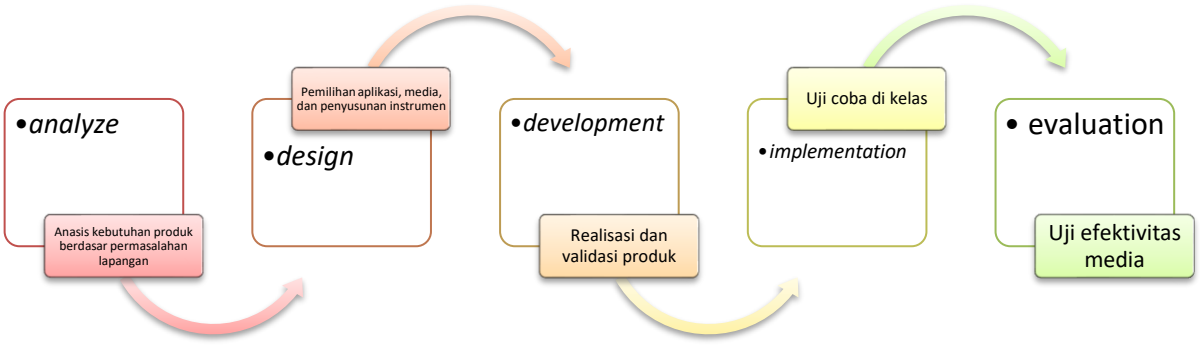
Adapun kebaruan penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi digital "Sehatiku" yang hadir sebagai aplikasi, bukan papan manual, sehingga interaktif dan mudah diakses; terintegrasi STEAM yang memuat konten permainan memadukan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika, sesuatu yang belum diterapkan spesifik pada media ular tangga sebelumnya; menggunakan pendekatan R&D untuk menghasilkan produk yang dikembangkan melalui tahapan Research and Development untuk memastikan validitas, kepraktisan, dan efektivitas; memuat materi PHBS secara komprehensif, tidak terbatas pada satu topik (misalnya hanya gigi), tetapi menyentuh seluruh aspek perilaku hidup bersih dan sehat sesuai Kurikulum Merdeka, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan anak usia dini secara holistik.

Dengan inovasi ini kami berharap anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan bermakna—sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang sehat dan mampu membuat keputusan cerdas tentang kesehatan diri mereka di masa depan.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang sangat bermakna. [21] berpendapat bahwa dalam melakukan penelitian dan pengembangan harus dilakukan penyelidikan terlebih dahulu, setelah itu dapat dikembangkan produk baru berdasarkan hasil penyelidikan yang telah dilakukan sehingga penelitian ini merupakan pengembangan dari produk berupa Permainan Ular Tangga *Sehatiku* berbasis Digital dan Bermuatan STEAM untuk Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini. Untuk mengetahui media yang sudah digunakan oleh guru, sebagai data awal maka digunakan metode kualitatif bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait penggunaan media yang sudah berjalan di sekolah yang diterapkan oleh guru.

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

Keterangan:

(1) *Analysis*, merupakan proses mengidentifikasi masalah yang dijadikan sampel penelitian, dalam tahap ini dilakukan studi kebijakan pemerintah tentang Permainan ular tangga digital bermuatan STEAM, mengidentifikasi pelaksanaan permainan, survey dalam media pembelajaran, survey kemampuan guru dalam merencanakan kegiatan bermain
(2) *Design*, menyiapkan konsep pengembangan permainan ular tangga digital bermuatan STEAM
(3) *Develop*, tahap pengembangan permainan ular tangga digital bermuatan STEAM untuk Literasi Kesehatan Anak Usia Dini dilakukan dengan cara membuat produk, FGD kemudian melakukan validasi sehingga menghasilkan pengembangan.
(4) *Implementation,* pada tahap ini peneliti menerapkan produk permainan ular tangga digital bermuatan STEAM dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di beberapa TK
(5) *Evaluation,* untuk menilai efektifitas permainan ular tangga bermuatan STEAM dan menentukan apakah permainan sudah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan Literasi Kesehatan Anak Usia Dini.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dianalisis dengan skala Likert untuk data kualitatif serta instrumen kuantitatif terintegrasi dalam permainan. Analisis Validitas Media Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi dianalisis menggunakan skala Likert dan dikategorikan dalam tingkat kelayakan:

- Sangat Layak (81%–100%),
- Layak (61%–80%)
- Cukup Layak (41%–60%)
- Tidak Layak (<40%).

Analisis Efektivitas Media yang digunakan yaitu; (a) Perhitungan N-Gain Untuk mengetahui peningkatan literasi kesehatan anak usia dini setelah menggunakan media, digunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

N-Gain = (Skor Posttest - Skor Pretest) / (Skor Maksimal - Skor Pretest) Interpretasi N-Gain:

- g > 0.7 : Tinggi
- 0.3 < g ≤ 0.7 : Sedang
- g ≤ 0.3 : Rendah

(b) Uji Statistik Paired Sample t-Test

Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Rumus uji t:

t = (X̄_d) / (s_d / √n)

Keterangan:

- $\bar{d}$: rata-rata selisih (posttest - pretest)
- sds_dsd: standar deviasi dari selisih
- nnn: jumlah sampel

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika $p<0.05p < 0.05p<0.05$, maka terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest

Hasil dan Pembahasan

Permainan **"Sehatiku"** merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk ular tangga digital yang memuat konten **literasi kesehatan** anak usia dini dan terintegrasi dengan pendekatan **STEAM**. Permainan ini dirancang sesuai prinsip **Kurikulum Merdeka**, yaitu pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa Taman Kanak-kanak TK Aisyiyah, dengan jumlah sampel 30 anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitiannya adalah:

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

Analysis: Kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual diidentifikasi melalui observasi, wawancara dengan guru, dan analisis dokumen kurikulum. Ditemukan bahwa pembelajaran kesehatan masih bersifat konvensional dan belum menyentuh aspek interdisipliner seperti STEAM.

Design: Perancangan permainan digital dilakukan berbasis storyboard yang menyisipkan konten literasi kesehatan (pola makan sehat, kebersihan diri, aktivitas fisik) serta komponen STEAM dalam bentuk pertanyaan dan tantangan interaktif.

Desain Permainan "Sehatiku"
Nama Permainan**:** Ular Tangga "Sehatiku"
Bentuk: Digital interaktif (bisa dimainkan di tablet/laptop
Jumlah Petak**:** 16 petak

Tabel 1. Desain Konten Petak

Tipe Petak	Jumlah
Petak Mencuci Tangan	4
Petak Makanan Sehat	4
Petak Menggosok Gigi	4
Petak Membuang Sampah	4

Tabel 2. Integrasi STEAM

Aspek STEAM	Bentuk Integrasi dalam Permainan
Science	Tanya jawab soal perilaku hidup bersih dan sehat
Technology	Pemain menekan tombol interaktif atau mendengar instruksi audio
Engineering	Anak menggunakan media
Arts	Warna-warni desain, musik sehat, dan animasi cerita
Mathematics	Hitung langkah, jumlah makanan sehat, jumlah langkah mencuci tangan

Development: Permainan "Sehatiku" dikembangkan menggunakan perangkat lunak interaktif dengan karakter visual anak-anak dan audio edukatif. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi PAUD, dan praktisi pendidikan STEAM, dengan hasil validitas rata-rata 91,2% (kategori "sangat valid"). Uji validitas dilakukan melalui penilaian para ahli: 1) **Ahli materi PAUD** memberikan nilai *sangat valid* terhadap kesesuaian konten dengan Kurikulum Merdeka. 2) **Ahli media digital** menilai *baik sekali* terhadap kualitas desain dan antarmuka permainan. 3) **Guru TK** memberikan umpan balik positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat edukatif permainan.

Gambar 1. Permainan Ular Tangga Sehatiku

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

Implementation: Permainan diujicobakan secara terbatas di kelas TK B dengan pendekatan kelompok kecil, kemudian diperluas ke kelompok besar. Observasi dilakukan untuk menilai interaksi anak serta keterlibatan dalam permainan.

Uji Coba Terbatas (Small Group Tryout): Uji coba dilakukan pada 15 anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah 2 Kampar : 1) Anak menunjukkan **antusias tinggi** saat bermain. 2) Muncul diskusi spontan antara anak terkait isi permainan seperti: "Ini makanan sehat atau tidak?". 3) Guru mencatat adanya peningkatan partisipasi anak dalam pembelajaran kesehatan setelah bermain.

Uji Coba Luas dan Hasil Kuantitatif: Uji coba luas dilakukan pada 30 anak dengan desain pretest-posttest:

Aspek Literasi Kesehatan	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Kenaikan
Mencuci Tangan	62	85	+23
Makanan Sehat	68	90	+22
Menggosok Gigi	59	83	+24
Membuang Sampah	63	86	**+23**
Rata-rata keseluruhan	63	86	**+23**

Hasil analisis menunjukkan adanya **peningkatan signifikan** kemampuan literasi kesehatan anak setelah menggunakan media "Sehatiku"

Evaluation: Evaluasi dilakukan pada tahap akhir dalam model ADDIE untuk mengetahui **efektivitas media**, **ketercapaian tujuan**, dan **respon pengguna**. Evaluasi bersifat formatif dan sumatif, dengan menggunakan kombinasi data **kuantitatif dan kualitatif**. E**valuasi Guru dan Praktisi PAUD. Pada aspeknya** menggunakan angket berbasis skala Likert (1–4). Aspek dinilai: 1) Kemudahan penggunaan: **3,8, 2)** Daya tarik visual dan audio: **3,9, 3)** Relevansi kurikulum: **3,7, 4)** Kemampuan mendorong keterlibatan anak: **3,85.** Rata-rata total: **3,81 (kategori sangat baik)**

Evaluasi Anak Didik (Kognitif & Afektif): Evaluasi Kognitif (Pretest dan Posttest Literasi Kesehatan). Hasilnya sebagai berikut: 1) Skor rata-rata pretest: **56,7, 2)** Skor rata-rata posttest: **84,3, 3)** Uji statistik: a) **Uji-t berpasangan** menunjukkan *p-value* < *0,01* → signifikan, b) **N-Gain rata-rata: 0,64 (kategori sedang-tinggi)**. **Evaluasi Afektif (Observasi dan Respons Anak): Hasilnya sebagai berikut: 1)** Kriteria observasi: partisipasi aktif, antusiasme, tanya jawab, menyelesaikan tantangan, 2) Rata-rata keterlibatan aktif: **88%, 3)** Anak lebih cepat memahami pesan kesehatan jika disampaikan secara visual dan bermain

Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan hasilnya yaitu: Permainan "Sehatiku" **terbukti efektif dan layak** digunakan sebagai media pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka dan STEAM, Anak-anak tidak hanya menunjukkan peningkatan skor kognitif, tetapi juga **motivasi dan kesadaran diri terhadap kebiasaan sehat**. Evaluasi ahli, guru, dan pengguna menunjukkan penerimaan yang sangat positif, menjadikan media ini dapat dipertimbangkan untuk **implementasi lebih luas** di PAUD lain.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan **"Sehatiku"** berbasis digital dapat secara efektif meningkatkan literasi kesehatan anak usia dini. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pretest dan posttest serta observasi keterlibatan aktif anak selama bermain. Permainan ini tidak hanya menyampaikan informasi tentang kesehatan, tetapi juga menanamkan pemahaman melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sesuai karakteristik anak usia dini. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran adalah alat yang dapat menyampaikan pesan pendidikan secara lebih konkret dan menarik, yang memungkinkan terjadinya interaksi efektif antara anak dan materi. Media ular tangga digital dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak terhadap topik kesehatan.Penggunaan media digital memperkuat daya tarik dan interaksi, sedangkan integrasi STEAM menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Pendekatan STEAM mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaboratif pada anak (Sukiman, dkk.2020). Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, diferensiasi, dan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

pembelajaran berbasis proyek terfasilitasi melalui media ini. Guru dan orang tua memberikan respon positif, karena permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Permainan *"Sehatiku"* dikembangkan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan anak (Rizka, dkk. 2024). Media Game edukatif berbasis digital meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar anak usia dini yang menyajikan konten kesehatan yang kontekstual dan selaras dengan *CP (Capaian Pembelajaran)* PAUD, seperti mengenal pola hidup bersih dan sehat serta mengembangkan rasa ingin tahu (Fadillah, A. 2019). Menurut (Rahmawati & Ningsih 2022) media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis eksplorasi sangat sesuai untuk anak usia dini, karena membantu mereka membangun makna melalui pengalaman konkret. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dengan rata-rata N-Gain sebesar **0,64**. Ini sejalan dengan temuan dari (Srinivasan, K. 2019. Rahmawati & Ningsih 2022) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis permainan digital mampu meningkatkan aspek kognitif anak, termasuk dalam literasi kesehatan dan mempermudah anak memahami konsep kesehatan secara visual dan menyenangkan. Anak-anak memahami pesan seperti pentingnya mencuci tangan atau makan sehat karena disampaikan melalui cerita visual dan penguatan permainan. Hal ini mendukung pernyataan (Rahayu, dkk. 2024) bahwa pada usia dini, anak paling efektif belajar melalui stimulus visual dan keterlibatan motorik. Media ular tangga efektif meningkatkan pengetahuan anak tentang kebersihan diri (Lestari & Pratiwi.2021)

Angket menunjukkan respons sangat baik dari guru, terutama pada aspek kemudahan penggunaan dan daya tarik visual permainan. Guru menilai permainan ini relevan dengan tema pembelajaran seperti "Diriku", "Lingkunganku", atau "Kesehatanku". Hal ini konsisten dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa guru PAUD sangat terbantu dengan media digital interaktif, terutama yang berbasis permainan edukatif. Secara umum, pengembangan media ini mendukung literasi kesehatan yang merupakan bagian penting dari kecakapan hidup (life skills) anak sejak dini, sekaligus mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil dan pembahasan diatas menunjukkan bahwa permainan "Sehatiku" valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka berbasis digital dan STEAM**.** Integrasi pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics) dalam media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang holistik. Anak-anak tidak hanya belajar tentang kesehatan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, serta literasi teknologi secara menyenangkan dan interaktif. Penerapan media ular tangga SEHATIKU secara digital mampu meningkatkan literasi kesehatan anak usia dini secara signifikan**.** Anak lebih mudah memahami konsep pola hidup sehat, kebersihan diri, makanan bergizi, dan aktivitas fisik melalui visualisasi yang menarik serta pendekatan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik usia dini. Penggunaan media ini terbukti efektif meningkatkan literasi kesehatan anak usia dini**,** meliputi pemahaman tentang pola hidup sehat, makanan bergizi, dan kebersihan diri. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak, serta dapat memotivasi mereka untuk belajar secara aktif dan mandiri melalui pendekatan bermain sambil belajar.Permainan ini meningkatkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan interaksi sosial anak**,** serta membentuk kebiasaan positif terkait kesehatan. Media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang menggabungkan teknologi, kreativitas, dan pendekatan saintifik dalam pendidikan anak usia dini. Permainan berbasis digital ini berbentuk permainan ular tangga digital yang dapat dimainkan oleh anak-anak secara bergantian dan membuat anak menjadi senang selain itu dapat meningkatkan aspek-aspek

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345

perkebangan anak. Hasil luaran Penelitian ini dapat juga mempermudah guru dalam mengenalkan hidup sehat untuk Anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba dan membutuhkan studi jangka Panjang untuk melihat dampak berkelanjutan sehingga akan mendapat hasil yang lebih baik lagi.

Ucapan Terima Kasih

Dalam proses penulisan artikel ini, terdapat beberapa pihak yang telah memberikan dukungan dan doa, sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada RisetMu dan Pihak kampus STKIP Aisyiyah Riau Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa TK Aisyiyah 2 Kampar serta rekan Tim dalam Penelitian yang telah memberikan support dan bantuan dana teruma RisetMu yang sudah memberikan Hibah Penelitian kepada saya sehingga dapat melaksanakan penelitian ini, serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

Astuti, A. K. (2016). Pelaksanaan perilaku sehat pada anak usia dini di PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *6*(3), 264–272.

Bánfai-Csonka, H., Betlehem, J., Deutsch, K., Derzsi-Horváth, M., Bánfai, B., Finánccz, J., Podráczky, J., & Csima, M. (2022). *Health literacy in early childhood: A systematic review of empirical studies* (Vol. 9). MDPI. https://doi.org/10.3390/children9010011

Bassey, D. B., Mogaji, H. O., Dedeke, G. A., Akeredolu-Ale, B. I., Abe, E. M., Oluwole, A. S., Adeniran, A. A., Agboola, O. A., Mafiana, C. F., & Ekpo, U. F. (2020). The impact of Worms and Ladders, an innovative health educational board game on soil-transmitted helminthiasis control in Abeokuta, Southwest Nigeria. *PLoS Neglected Tropical Diseases, 14*(9), e0008486. https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0008486

Bröder, J., Okan, O., Bauer, U., Bruland, D., Schlupp, S., Bollweg, T. M., Saboga-Nunes, L., Bond, E., Sørensen, K., Bitzer, E. M., Jordan, S., Domanska, O., Firnges, C., Carvalho, G. S., Bittlingmayer, U. H., Levin-Zamir, D., Pelikan, J., Sahrai, D., Lenz, A., ... Pinheiro, P. (2017). Health literacy in childhood and youth: A systematic review of definitions and models. *BMC Public Health, 17*, 361. https://doi.org/10.1186/s12889-017-4267-y

Fadillah, A. (2019). Pengembangan media game edukatif untuk anak PAUD. *Jurnal PAUD, 3*(1), 45–54.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Pearson.

Izumi-Taylor, S., Ito, Y., Lin, C. H., & Akita, K. (2017). A comparative study of American, Japanese, and Taiwanese early childhood teachers' perceptions of clean-up time. *Journal of Research in Childhood Education, 12*, 1–14.

Kabadayi, A., & Altinsoy, F. (2018). Traditional and technological methods for raising pre-school children's awareness of environmental pollution for sustainability. *Discourse and Communication for Sustainable Education, 9*(2), 134–144. https://doi.org/10.2478/dcse-2018-0020

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). *Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022*. https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-ssgi-2022.pdf

Kusumawardani, L. H., Rekawati, E., Fitriyani, P., Sari, Y., Putu, D., & Ni Luh. (2020). Improving clean and healthy living behaviour through Snakes and Ladders board game among school children. *Sri Lanka Journal of Child Health, 49*(4), 341–346.

Lestari, M., & Pratiwi, Y. (2021). Pengembangan media ular tangga interaktif untuk pendidikan kesehatan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 9*(2), 78–86.

MidCentral Public Health Service. (2014). *Health and safety guidelines for early childhood education services* (June), 1–49.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7345
Mistry, K. B., Minkovitz, C. S., Riley, A. W., Johnson, S. B., Grason, H. A., Dubay, L. C., & Guyer, B. (2012). A new framework for childhood health promotion: The role of policies and programs in building capacity and foundations of early childhood health. *American Journal of Public Health, 102*(9), 1688–1696. https://doi.org/10.2105/AJPH.2012.300687

World Health Organization. (2019). *Monitoring health for the SDGs: World health statistics 2019*.

Rahayu, S., Herwina, & Rahmah. (2024). *Parenting berbasis Manjujai (untuk anak usia dini)* (Edisi pertama). PT. Penamuda Media.

Rahman, H., Burhan, Z., Rahman, H., Hikmah, N. B., Amir, H., Agus, A. I., Batara, A. S., & Toto, H. D. (2022). Peningkatan literasi kesehatan pada anak lewat dongeng PHBS. *Idea Pengabdian Masyarakat, 2*(01), 60–65.

Rahmawati, I., & Ningsih, R. (2022). Literasi kesehatan anak usia dini melalui media digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Kesehatan, 6*(1), 12–20.

Rizka, N., Jalal, F., & Yufiarti, Y. (2024). Implementation of clean and healthy life skill in early childhood education: A case study in Kampar. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Environmental, Energy, and Earth Science (ICEEES 2023), 30 October 2023, Pekanbaru, Indonesia*. https://doi.org/10.4108/eai.30-10-2023.2343068

Rizka, N., Rahayu, S., & Alim, M. L. (2024). Analisis perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) anak usia dini di satuan PAUD. *Indonesian Research Journal on Education, 4*(3), 40–44. https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.727

Sanders, L. M., Federico, S., Klass, P., Abrams, M. A., & Dreyer, B. (2009). Literacy and child health. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 163*(2), 131–140. https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2008.539

Sasmitha, N. R., Hasnah, & Sutria, E. (2020). Health education about clean and healthy living behavior (PHBS) to increased knowledge of school age children: Systematic review. *Journal of Nursing Practice, 3*(2), 279–285. https://doi.org/10.30994/jnp.v3i2.96

Septriyani, E., & Kailani, A. (2021). Building health literacy among elementary school students: Promoting clean and healthy living during pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Anak*, *2*(1), 1–10.

Srinivasan, K. (2019). Snake and ladder games in cognition development on students with learning difficulties. *Indian Journal of Dental Advancements, 10*(4), 160–170. https://doi.org/10.5866/2018.10.10160

Sukini, Ratuela, J. E., Fatkhurrohman, F., & Febriyanti, I. (2022). Snakes and Ladders game innovation on increasing knowledge and behavior changes about oral dental health in children at Al Barokah orphanage. *Journal of Oral Health Care, 10*(1), 56–61.

Sukiman, et al. (2020). Integrasi STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 34–42.

UNICEF, WHO, & World Bank. (2023). *Levels and trends in child malnutrition*. World Health Organization.

Zakaria. (2022). Literasi kesehatan: Peluang pembelajaran sekolah dasar dalam mitigasi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dasar Islam, 5*(1), 1–11.