

## **Pengembangan Curioquiz: Multimedia Interaktif tentang Hidup Sehat Anak 5–6 Tahun Berbasis Nilai-Nilai Islam**

**Ismatul Izza Al Iftitah <sup>a✉</sup>, Syinta Amelia <sup>b</sup>, Putri Chania Febrianti Renaldi <sup>c</sup>,  
Nafi Sahra Qudus <sup>d</sup>**

<sup>a c d</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia<sup>(1,3,4)</sup>

<sup>b</sup> Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i2.7921](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.7921)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif yang memuat materi kesehatan yang dikaitkan dengan nilai-nilai Islam untuk pembelajaran anak usia dini. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk multimedia dikembangkan dalam bentuk video animasi berdurasi singkat yang menyajikan materi perilaku hidup bersih dan sehat dalam perspektif Islami, serta dilengkapi dengan kuis interaktif bersuara dengan pilihan jawaban bergambar. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli multimedia. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 4.00, sedangkan validasi ahli multimedia memperoleh skor 3.83, yang menunjukkan bahwa multimedia dinyatakan layak digunakan. Uji kepraktisan dilakukan melalui tahap *one to one* dan *small group* dengan melibatkan dua orang guru dan memperoleh skor kepraktisan sebesar 97%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia ini layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran kesehatan berbasis nilai Islami di PAUD.

**Kata Kunci:** *multimedia interaktif, pendidikan kesehatan, nilai-nilai islam*

### **Abstract**

This study aims to develop interactive multimedia that integrates health-related content with Islamic values for early childhood education. The research employed a Research and Development (R&D) method. The multimedia product was designed in the form of a short animated video presenting clean and healthy living behaviors from an Islamic perspective, followed by an interactive audio-based quiz with image-based answer options. Validation was conducted by a content expert and a multimedia expert. The content expert validation obtained a score of 4.00, while the multimedia expert validation obtained a score of 3.83, indicating that the multimedia is feasible for use. Practicality testing was carried out through one-to-one and small group trials involving two teachers and resulted in a practicality score of 97%. The findings indicate that the interactive multimedia is feasible and practical to be used as a health learning medium based on Islamic values in early childhood education.

**Keywords:** *interactive multimedia, health education, Islamic values*

Copyright (c) 2026 Ismatul Izza Al Iftitah, et al.

✉ Corresponding author:

Email Address: [ismatulizzaal@gmail.com](mailto:ismatulizzaal@gmail.com) (Lampung, Indonesia)

Received 20 December 2025, Accepted 3 January 2026, Published 26 March 2026

## **Pendahuluan**

Masa anak usia dini merupakan fase emas dalam pembentukan fondasi karakter, kebiasaan hidup, dan nilai-nilai spiritual. Pada rentang usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan pesat dalam aspek kognitif, sosial, dan moral, sehingga penting untuk mengenalkan konsep dasar menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. Namun, pendekatan pembelajaran konvensional, terutama dalam menyampaikan materi yang

mengintegrasikan hidup sehat dengan nilai-nilai Islam, seperti pentingnya menjaga kebersihan sebagai bagian dari iman.

Permasalahan yang dihadapi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar media pembelajaran yang digunakan guru PAUD belum bersifat interaktif dan kurang mengangkat nilai-nilai Islami secara kontekstual. Sedangkan Media interaktif berperan penting karena dapat mendukung guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan lebih mudah, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Indartiwi et al., 2020). Hal ini menyebabkan anak kurang terstimulasi untuk memahami pentingnya pola hidup bersih dan sehat dalam sudut pandang agama. Selain itu, literasi digital anak masih belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran berbasis teknologi yang mendidik.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran di PAUD dengan media yang tersedia di lapangan. Guru membutuhkan media yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyajikan materi secara jelas, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Karena menurut Sudjana, dkk. dalam (Pasaribu & Ginting, 2019) Tujuan penggunaan media adalah membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga mampu membangkitkan motivasi mereka, serta membantu menyajikan materi dengan makna yang lebih jelas sehingga mudah dipahami.

Kondisi ini mempertegas pentingnya pengembangan media yang menarik. Media visual menjadi salah satu pilihan yang efektif karena, Media visual menghadirkan materi secara lebih nyata karena tidak hanya menyuguhkan tulisan, tetapi juga memuat gambar, gerakan, dan animasi yang menarik bagi siswa. Kombinasi unsur visual tersebut dapat mendorong meningkatnya minat dan motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran (Pujilestari & Susila, 2020).

Multimedia interaktif memberikan peluang lebih besar bagi anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Elemen visual yang bergerak, suara yang menarik, serta aktivitas sederhana seperti menekan tombol atau memilih gambar dapat meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu anak. Haleem dkk. Dalam (Pawitri et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan media digital mampu mendorong anak belajar secara lebih aktif dan partisipatif, bukan sekadar melalui kegiatan mendengarkan atau membaca. Selain itu anak dapat terlibat dalam aktivitas seperti menyelesaikan teka-teki, memainkan permainan edukatif, atau menggunakan aplikasi yang meminta mereka melakukan tugas tertentu. Bentuk pembelajaran yang menekankan keterlibatan langsung ini membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat materi karena mereka ikut berpartisipasi dalam proses belajar tersebut. Hal ini selaras dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui eksplorasi dan interaksi langsung.

Namun demikian, berdasarkan telaah terhadap penelitian sebelumnya, masih sangat terbatas pengembangan multimedia interaktif yang secara terpadu menyajikan materi kesehatan dan kebersihan yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam untuk anak usia dini. Sebagian media pembelajaran kesehatan belum dikemas dalam bentuk multimedia interaktif, sementara multimedia berbasis nilai-nilai Islam umumnya belum mengaitkannya secara kontekstual dengan pembiasaan hidup bersih dan sehat. Kondisi ini menunjukkan hingga saat ini belum banyak tersedia multimedia interaktif yang menggabungkan aspek kesehatan, kebersihan, dan nilai-nilai Islam dalam satu kesatuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

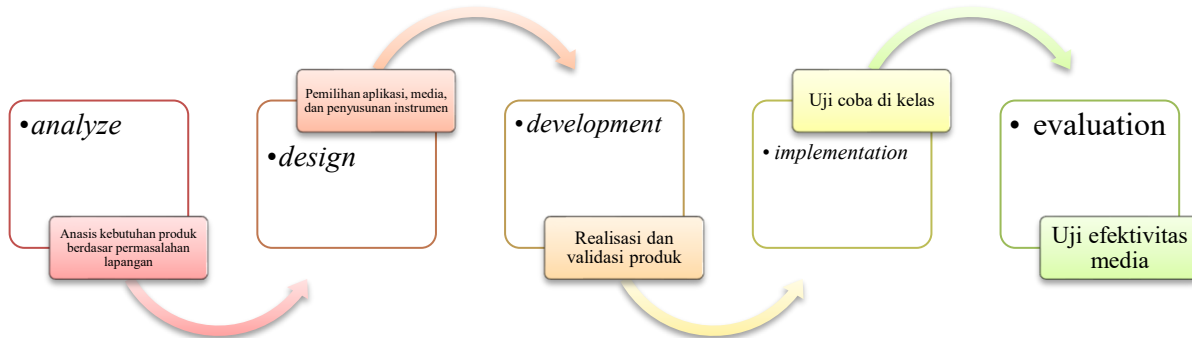
Dengan mempertimbangkan tantangan dan kebutuhan tersebut, pengembangan multimedia interaktif hidup sehat berbasis nilai Islam menjadi solusi relevan untuk menjembatani kesenjangan antara kondisi pembelajaran di lapangan dan tuntutan kurikulum. Kehadiran multimedia tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan anak. Pada akhirnya, integrasi multimedia yang tepat akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif bernama CurioQuiz yang menyajikan materi hidup sehat berbasis nilai-nilai Islam bagi anak usia 5–6 tahun; menguji kelayakan media dari segi isi dan tampilan melalui validasi ahli; serta mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang hidup sehat dan internalisasi nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan pengembangan multimedia interaktif yang adaptif terhadap karakteristik belajar anak usia dini dan mampu mengintegrasikan materi kesehatan dengan nilai-nilai Islam. Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan kajian pengembangan multimedia interaktif PAUD berbasis nilai keislaman. Secara praktis, CurioQuiz diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang layak dan mudah digunakan oleh guru PAUD dalam menanamkan perilaku hidup bersih dan sehat secara bermakna.

## Metodologi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Sesuai namanya, model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahap memiliki keterkaitan satu sama lain dan berperan dalam memastikan kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan (Zakiah et al., 2025). Prosedur evaluasi yang digunakan menggunakan evaluasi formatif tesser. kualitas produk pengembangan ialah produk yang efektif, efisien, dapat memotivasi penggunaanya, mudah digunakan, dan terjangkau.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE**

Tahapan evaluasi (Tessmer, 1993) antara lain 1) *self evaluation*; 2) *expert review*; 3) *one-to-one evaluation*; 4) *small group evaluation*. dan *field test*. Pada penelitian ini tidak sampai *Field Test* karena penelitian ini hanya menguji valid dan praktis suatu produk. Analisis data hasil observasi pada anak dan guru sepanjang percobaan tahap *one-to-one evaluation* dan *small group*, akan digunakan untuk melihat taraf kepraktisan instrumen multimedia hidup sehat berbasis nilai-nilai islam anak usia 5-6 dalam proses penggunaan anak maupun guru. Setelah mendapatkan data hasil observasi selanjutnya data akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan observasi kepraktisan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kevalidan dan kepraktisan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan. Setelah mendapat nilai hasil observasi lalu dikonversi ke dalam kategori yang seperti pada berikut:

**Tabel 1. Interpretasi Nilai Observasi**

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Tidak Praktis
21-40%	Sangat Tidak Praktis

Kurniawati, dalam (Widiastuti et al., 2018)

Analisis data teknik walkthrough digunakan untuk menilai kepraktisan instrumen multimedia dengan kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kategori Interpretasi Data Walkthrough**

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kemudian hasil validasi disajikan dengan mencari rata-rata skor tersebut dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah nilai data

$N$  = Banyaknya data

Arikunto, dalam (Widiastuti et al., 2018)

Penentuan kevalidan produk dilihat dari rata-rata yang didapatkan dari nilai validasi materi dan media yang dibagi dengan seluruh data hingga mendapatkan nilai rata-rata, yang kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel interpretasi kevalidan. Data yang didapatkan kemudian akan dianalisis dengan menggunakan skala Likert sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Interpretasi data Validitas**

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
3.25 – 4.00	Sangat Valid
2.50 – 3.24	Valid
1.75 – 2.49	Tidak Valid
1.00 – 1.74	Sangat Tidak Valid

Wiyoko, dalam (Widiastuti et al., 2018)

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian anak usia dini. Pelaksanaan uji coba dilakukan setelah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah. Guru berperan sebagai pendamping selama proses penggunaan multimedia untuk memastikan kenyamanan dan keamanan anak. Seluruh kegiatan penelitian dirancang agar tidak menimbulkan tekanan, risiko, maupun dampak negatif terhadap perkembangan anak, serta tetap menghormati hak dan perlindungan subjek penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar, di mana teknologi kini menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari (Nisak, 2022). adapun (Munawaroh et al., 2020) menyatakan kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap perkembangan otak anak. Adanya interaksi dua arah lewat multimedia membuat siswa lebih mudah terlibat dan terdorong berpikir kreatif (Rahayu et al., 2025). Teknologi menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan animasi dengan Microsoft PowerPoint. Melalui PowerPoint, media pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan interaktif (Munawaroh et al., 2022).

Penelitian-penelitian sebelumnya membuktikan multimedia interaktif berperan besar meningkatkan kemampuan belajar anak usia dini (Ayu & Manuaba, 2021). Keunggulan tersebut membuat multimedia interaktif lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mengurangi bosan dan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi (Putra & Isabella, 2020).

Kesehatan merupakan hak anak untuk mendukung tumbuh kembang dan masa depannya. Anak yang sehat bisa beraktivitas dengan lancar, berpikir rasional, dan fokus belajar (Windarta, 2021). Pendidikan kesehatan usia dini merupakan upaya membangun kesadaran hidup sehat yang berkelanjutan (Rachmawaty & Lestari, 2025). Penanaman nilai-nilai (PHBS) harus dilakukan setiap hari oleh anak usia dini, Penerapan ini penting terutama menghadapi berbagai ancaman kesehatan (Oktapia & Herawati, 2023). Konsep bermain sambil belajar dapat meningkatkan ketertarikan anak usia dini terhadap tema kebersihan lingkungan (Widyastuti & Puspita, 2020).

Anak usia sekolah cukup mudah terkena gangguan kesehatan (Umboro et al., 2022). banyak penyakit masa awal pertumbuhan anak (0–5 tahun) muncul kembali di usia sekolah, Masalah kesehatan yang kerap muncul pada anak seringkali disebabkan tidak terbiasanya menjalani pola hidup bersih dan sehat (Nurhayati et al., 2022). “*Annazofatuminal iman*” kebersihan sebagian dari iman atau “*Attohuru yuhibbu*” Allah menyukai yang indah. Hadist tersebut biasa digunakan agar anak usia dini menyukai kebersihan (Jazariyah, 2019). Integrasi nilai agama dan pendekatan medis bisa meningkatkan jangkauan pesan edukasi, khususnya kalangan religius (Imam Prayogo et al., 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil positif terkait pembelajaran kebersihan maupun nilai-nilai Islam untuk anak usia dini, namun belum ada yang menggabungkan dalam satu media pembelajaran, khususnya dalam bentuk multimedia. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif bertema kebersihan yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman bagi anak usia dini.

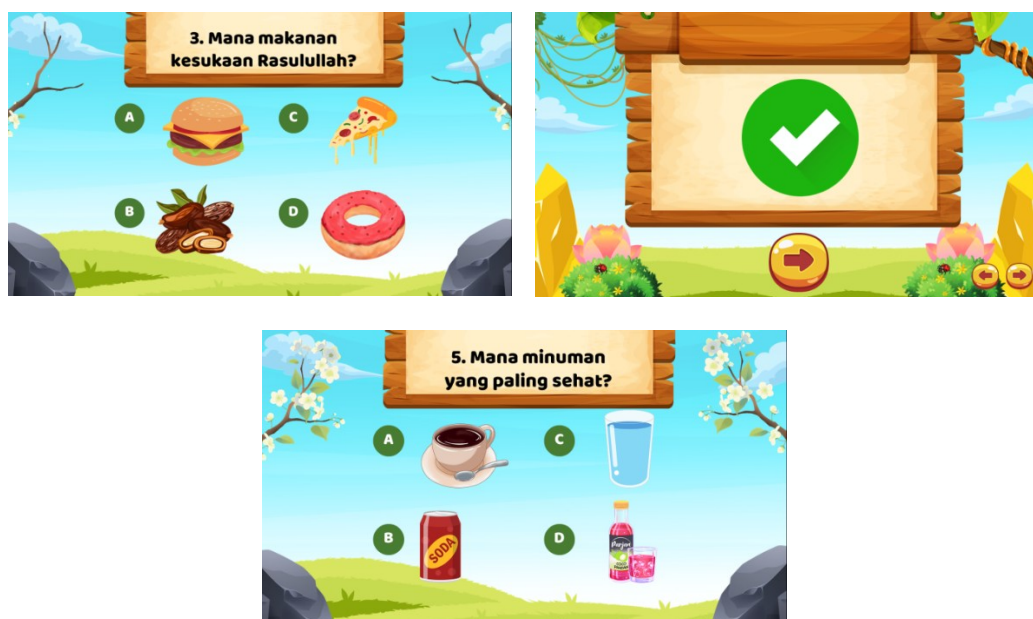
Tahap awal penelitian dimulai dari pengembangan produk dengan analisis kebutuhan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Metro Pusat. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan nilai-nilai Islami dan dapat digunakan untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat. Tahap desain produk dilakukan dengan merancang alur pembelajaran, storyboard, tampilan visual, ilustrasi, serta integrasi nilai-nilai Islami ke dalam materi. Desain awal multimedia mencakup fitur animasi, teks sederhana, narasi suara, dan aktivitas interaktif berbentuk quiz yang dapat dioperasikan anak secara mandiri.

Pada tahap desain, produk multimedia awal dirancang dalam dua bagian utama. Bagian pertama berupa video animasi berdurasi kurang lebih tiga menit yang menyajikan cerita sederhana tentang kebiasaan hidup bersih dan sehat dalam perspektif Islami, dan penjelasan singkat terkait hidup sehat berdasarkan perspektif Islam. Animasi dan karakter dibuat dengan warna cerah, karakter ramah anak, serta narasi suara agar anak dapat memahami alur cerita tanpa perlu membaca teks.



Gambar 2. Animasi Video dalam Multimedia

Setelah anak menonton video, bagian kedua berupa kuis interaktif disusun untuk memperkuat pemahaman. Kuis ini dilengkapi dengan audio pada setiap pertanyaan sehingga anak cukup mendengarkan pertanyaan tanpa harus membaca. Pilihan jawabannya ditampilkan dalam bentuk gambar, sehingga anak hanya perlu mengklik gambar yang dianggap benar. Kombinasi antara animasi dan kuis bersuara ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih mudah memahami materi melalui visual, audio, dan aktivitas langsung.



Gambar 3. Kuis Interaktif dalam Multimedia

Setelah rancangan awal selesai, produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi menilai aspek kesesuaian konsep, struktur materi, kejelasan bahasa, dan integrasi nilai-nilai Islami. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan skor rata-rata sebesar 4.00 dengan kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi dari ahli multimedia memperoleh skor 3,83, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, audio, video, animasi, interaktivitas, dan integrasi media berada pada kategori sangat valid.

Berdasarkan penilaian dari kedua validator tersebut, multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Ahli materi yang berasal dari bidang Pendidikan Agama Islam menilai bahwa muatan materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak, serta nilai-nilai Islami yang disajikan secara kontekstual. Penyajian materi melalui video animasi dan kuis interaktif dinilai mampu membantu anak memahami konsep perilaku hidup bersih dan sehat dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.

Sementara itu, ahli multimedia yang berasal dari bidang Teknologi Informasi menilai bahwa aspek teknis dan tampilan multimedia telah dirancang dengan baik. Visual yang digunakan dinilai menarik dan ramah anak, animasi memiliki durasi yang sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini, serta audio yang digunakan mampu mendukung penyampaian materi dan instruksi dalam kuis. Selain itu, navigasi yang sederhana dan penggunaan pilihan jawaban berbentuk gambar dinilai sangat sesuai untuk anak yang belum mampu membaca secara lancar.

Selain uji kelayakan oleh para ahli, penelitian ini juga melakukan uji kepraktisan multimedia interaktif melalui dua tahap, yaitu uji coba *one to one* dan *small group*. Uji coba *one to one* dilakukan dengan melibatkan anak secara individual, di mana setiap anak menggunakan multimedia secara mandiri dengan pendampingan guru. Selama proses tersebut, guru melakukan observasi untuk menilai kemudahan penggunaan, respons anak terhadap video animasi, serta kemampuan anak dalam mengikuti kuis interaktif yang disertai instruksi suara dan pilihan jawaban berbentuk gambar.



Gambar 4. Percobaan *one to one*

Hasil observasi pada tahap *one to one* menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti alur penggunaan multimedia dengan baik. Anak dapat memahami isi video animasi berdurasi singkat dan merespons kuis interaktif tanpa mengalami kesulitan berarti. Instruksi berbasis audio membantu anak dalam memahami perintah, sehingga keterbatasan kemampuan membaca tidak menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Guru menilai bahwa multimedia mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Tahap berikutnya adalah uji coba *small group*, di mana multimedia digunakan oleh guru untuk mengajar anak-anak dalam kelompok kecil di kelas. Pada tahap ini, guru mengoperasikan multimedia sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, sementara anak-anak mengikuti materi secara bersama-sama. Observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran, keterlibatan anak, serta kemudahan guru dalam mengintegrasikan multimedia ke dalam aktivitas kelas.



**Gambar 4. Percobaan *small group***

Berdasarkan penilaian dari dua orang guru pada tahap *one to one* dan *small group*, uji kepraktisan multimedia interaktif memperoleh skor sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa CurioQuiz tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga menawarkan kontribusi unik dalam pengembangan multimedia interaktif PAUD. Integrasi materi kesehatan, kebersihan, dan nilai-nilai Islam dalam satu media interaktif membedakan CurioQuiz dari multimedia sejenis yang umumnya mengangkat tema tersebut secara terpisah. Namun, CurioQuiz berpotensi menjadi alternatif multimedia interaktif pembelajaran yang inovatif dalam mendukung pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat berbasis nilai Islami pada anak usia dini.

## Simpulan

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif CurioQuiz bertema kesehatan berbasis nilai Islami yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Multimedia disajikan dalam bentuk video animasi singkat yang dilengkapi kuis interaktif bersuara dengan pilihan jawaban bergambar, sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil validasi ahli materi dan ahli multimedia menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi dan tampilan, sedangkan uji kepraktisan melalui tahap *one-to-one* dan *small group* menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan dan fleksibel diterapkan dalam pembelajaran PAUD. Dengan demikian, CurioQuiz berkontribusi sebagai alternatif media pembelajaran kesehatan berbasis nilai Islami yang inovatif dan bermakna bagi anak usia dini.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Metro atas dukungan hibah penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para validator yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan, serta kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh pihak di TK Negeri Pembina Metro Pusat yang telah membantu dan berpartisipasi dalam uji kepraktisan multimedia. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini.

## Daftar Pustaka

- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Imam Prayogo, D., Widyasari, A., Azizah, N., & Fauziah, M. (2022). Penyuluhan Kesehatan Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dan Cara Mencuci Tangan Pakai Sabun. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 1(1), 1–7. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Koferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Jazariyah. (2019). Internalisasi Nilai Nilai Hadits Kebersihan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Ilmu Keislaman*, 1(1), 80–91.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal*

*Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>

- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Nisak, F. F. (2022). Upaya Peningkatan Sikap Moderasi Beragama untuk Anak Usia Dini melalui Multimedia Interaktif “Kids Moderations” dalam Pembelajaran di RA Masyitoh Manggis. *ICEJ: Islamic Childhood Education Journal*, 1(1), 17–36.
- Nurhayati, Andari, F. N., Padila, & Sartika, A. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Dini Tentang Kebersihan Diri dan Kesehatan Mulut di Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUPENGKES)*, 1(1), 30–34. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JUPENGKES>
- Oktapia, S., & Herawati, J. (2023). Peningkatan Kesehatan Anak Usia Dini Dengan Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 7(2), 24–33. <https://doi.org/10.35326/pkm.v7i2.3517>
- Pasaribu, M., & Ginting, M. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sea and Land daam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 6(2), 153–164.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini Safe Use of Digital Media in Early Childhood Education. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889–898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(2), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Putra, P. A., & Isabella, H. (2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 19–24. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3016>
- Rachmawaty, M., & Lestari, T. (2025). Menanam untuk Kesehatan: Eksplorasi Program Berkebun sebagai Pendekatan Pendidikan Kesehatan bagi Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 7, 235–245. <https://doi.org/10.37411/jecej.v7i1.3640>
- Rahayu, I., Aliyah, S., & Darmawan, D. (2025). Tinjauan Pustaka tentang Peran Multimedia Pembelajaran dalam Mendukung Hasil Belajar Kognitif dan Konseling Anak Usia Dini dari Perspektif Pendidikan Islam. *CONS-IEDU (Islamic Guidance and Counseling Journal)*, 05(01), 214–222.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*.
- Umbaro, R. O., Ulandari, A. S., & Ramdaniah, P. (2022). Peningkatan Kesadaran Menjaga Kesehatan Diri Dan Lingkungan Pada Anak Usia Sekolah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2027–2033. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11488>
- Widiastuti, A., Rahelly, Y., & Syafdaningsih. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-bentuk Geometri Berbasis Cerita untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mazharul Iman Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 176–189.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Windarta, L. R. P. (2021). Pendidikan Kesehatan Dan Gizi Dan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Bagi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 40–48.
- Zakiah, I., Hidayah, F., Rosita, I., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif dengan Pendekatan ADDIE untuk Meningkatkan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita pada Siswa Kelas V SDN 3 Dunguswiru. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Teknologi Modern*, 9(3), 231–240.