

## **Pelatihan permainan ular tangga SEHATIKA (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital bermuatan STEAM**

**Swandra Rahayu, Nelti Rizka, Fitriyana**

Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau, Indonesia

Penulis korespondensi : Swandra Rahayu

E-mail : swandra160592@gmail.com

Diterima: 30 November 2025 | Direvisi: 13 Februari 2026 | Disetujui: 13 Februari 2026 | Online: 19 Februari 2026

© Penulis 2026

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis digital melalui pelatihan permainan ular tangga “SEHATIKU” (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) yang bermuatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics). Permainan “SEHATIKU” dirancang sebagai media edukatif yang menyenangkan untuk menanamkan nilai-nilai hidup sehat sekaligus mengintegrasikan unsur pembelajaran berbasis proyek sesuai prinsip Kurikulum Merdeka. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan pembuatan media digital, pendampingan implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi efektivitas penggunaan media. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif. Selain itu, peserta pelatihan mampu mengadaptasi unsur STEAM dalam aktivitas bermain anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model penguatan kompetensi guru dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan pada jenjang PAUD.

**Kata kunci:** permainan ular tangga; kurikulum merdeka; digital; STEAM.

### **Abstract**

This community service program aims to enhance the competence of early childhood education teachers in developing innovative digital learning media through a training program on the “SEHATIKU” snake and ladder game (Healthy in the Implementation of the Independent Curriculum) integrated with STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) elements. The “SEHATIKU” game is designed as an engaging educational tool that promotes healthy living values while incorporating project-based learning principles aligned with the Independent Curriculum. The implementation methods include socialization, digital media creation workshops, mentoring during classroom implementation, and evaluation of media effectiveness. The results indicate a significant improvement in teachers’ understanding and skills in designing and applying creative, interactive digital learning media. Participants were also able to integrate STEAM components into children’s play activities, fostering critical thinking, creativity, and collaboration. This program is expected to serve as a model for strengthening teacher competence in creating meaningful and joyful learning experiences in early childhood education.

**Keywords:** snakes and ladders game; independent curriculum; digital; STEAM.

---

## PENDAHULUAN

Literasi kesehatan pada masa kanak-kanak merupakan dasar untuk perkembangan fisik, emosional dan kognitif serta perkembangan perilaku yang berhubungan dengan Kesehatan (Bröder et al., 2017). Kemampuan literasi kesehatan yang dimiliki seseorang akan menjadi modal utama untuk mengakses, memahami dan menilai informasi kesehatan serta mengaplikasikan kedalam perilaku hidup sehat sehari-hari (Rahman et al., 2022). Anak usia dini berperan penting dalam pembentukan kebiasaan hidup sehat dan pembentukan literasi Kesehatan (Bánfai-Csonka et al., 2022). Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting untuk mempromosikan kesehatan anak-anak dan staf, keluarga, dan secara tidak langsung kesehatan masyarakat luas sehingga dapat mewujudkan tumbuh kembang anak secara maksimal (MidCentral Public Health Service, 2014). Upaya mengenalkan perilaku menjaga kesehatan dan pencegahan penyakit pada anak usia dini di lima tahun pertama kehidupan merupakan strategi penting untuk mengurangi penyakit dimasa mendatang (Mistry et al., 2012). Pembelajaran terkait kesehatan membersihkan diri yang melibatkan anak secara langsung sangat penting dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak (Izumi-Taylor et al., 2017). Keterampilan hidup bersih dan sehat perlu ditanamkan sejak dini dalam pembelajaran dan terprogram (Rizka et al., 2024). Penanaman literasi Kesehatan perlu dilakukan sejak usia sekolah yaitu dengan mencantumkan informasi-informasi kesehatan dalam aktivitas belajar mengajar (Zakaria, 2022).

Pengembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi belajar, dan bermain. Permainan edukasi, sebagai contoh telah menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap pendidikan. Salah satu contoh permainan edukasi yang telah mendapatkan perhatian adalah permainan Ular Tangga Digital (Digital Snake Game). Permainan Ular Tangga Digital adalah permainan yang dikembangkan oleh para peneliti untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang matematika dan sains (Dziuban, 2018). Permainan ini berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) yang berarti bahwa permainan ini menggunakan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam, teknologi, inovasi, desain, dan matematika untuk meningkatkan keterampilan anak. (Hwang, 2013) 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 (Rahayu et al., 2025). Kegiatan yang dilakukan pada permainan ular tangga dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti laptop. Permainan ular tangga dapat diakses melalui laptop yang di pandu oleh guru.

TK Mutiara Bunda Bangkinang, sebagai salah satu sekolah yang berfokus pada pengembangan sumber daya manusia, telah menggunakan IT namun belum maksimal seperti guru belum bisa mengakses laptop dengan baik, sehingga media pembelajaran yang digunakan terbatas dalam menggunakan IT. Dengan keterbatasan guru dalam penerapan penggunaan IT dalam pembelajaran dapat mengakibatkan aspek perkembangan kognitif anak kurang berkembang. Hal ini dikarenakan karena anak lebih semangat belajar apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya media dengan menggunakan teknologi. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak maka diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi yaitu dengan menggunakan permainan Ular Tangga Digital sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bidang STEAM. Dalam pengabdian ini, kami akan membahas tentang cara permainan Ular Tangga Digital di TK Mutiara Bunda Bangkinang dan hasilnya. Dalam kegiatan ini Tim Pengabdian sudah menyiapkan alat dan bahannya terlebih dahulu seperti infokus, laptop dan akses wifi serta laptop.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif berbasis pelatihan intensif yang melibatkan guru-guru Sekolah PAUD sebagai peserta aktif. Metode

Pelatihan permainan ular tangga SEHATIKA (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital bermuatan STEAM

pelaksanaan disusun untuk memastikan keterlibatan langsung peserta dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelatihan, praktik penggunaan Permainan Ular Tangga SEHATIKU, hingga evaluasi dan tindak lanjut. Tahapan pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis agar tujuan pengabdian dapat tercapai secara optimal.

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 8 Agustus 2025, bertempat di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan permintaan dari pihak sekolah mitra yang menyatakan perlunya peningkatan pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran karena Tidak semua guru di TK memahami konsep STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) atau cara mengintegrasikannya dalam pembelajaran melalui permainan digital.

2. Peserta Kegiatan

Peserta dalam kegiatan ini adalah guru-guru PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 10, dengan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang beragam.

3. Pendekatan dan Strategi Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan menggunakan strategi workshop berbasis praktik langsung (*hands-on training*). Materi disampaikan dalam bentuk pemaparan teori singkat, demonstrasi penggunaan aplikasi Permainan ular tangga, praktik mandiri peserta, dan sesi diskusi/refleksi kelompok. Pelatihan difokuskan ke bagaimana cara permainan ular tangga berbasis digital yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam mengintegrasikan pola hidup sehat dengan STEAM dalam kurikulum merdeka melalui suatu permainan

4. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam beberapa tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan: Identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi pelatihan, dan koordinasi dengan sekolah mitra.
- b. Tahap Pelaksanaan: Pelatihan selama satu hari dengan diawali oleh materi singkat tentang kesehatan, STEAM dan baru di berikan contoh atau tutorial penggunaan permainan ular tangga sehatiku baru parktik langsung oleh semua guru.
- c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut: Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest, observasi aktivitas peserta, serta angket kepuasan. Selain itu, dilakukan pendampingan daring pasca pelatihan selama dua minggu untuk memastikan implementasi di sekolah masing-masing.

5. Media dan alat bantu yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi:

- a. Perangkat digital: laptop, proyektor, dan koneksi internet;
- b. Bahan ajar dan media: template permainan "SEHATIKU", panduan STEAM, dan modul Kurikulum Merdeka;
- c. Instrumen evaluasi: lembar observasi keterampilan guru dan angket kepuasan peserta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan permainan ular tangga SEHATIKU dengan pendekan STEAM bagi guru sekolah TK Mutiara Bunda Bangkinang telah terlaksana dengan baik yang mana dilakukan satu hari full. Pelatihan ini diikuti oleh 10 oran guru dengan latar belakang pengalaman belajar yang berbeda. Secara umum kegiatan ini berjalan dengan lancar dan produktif, hal ini dapat dilihat dari Peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung karena materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan implementasi Kurikulum Merdeka dan integrasi pembelajaran STEAM (Kemendikbudristek, 2022).

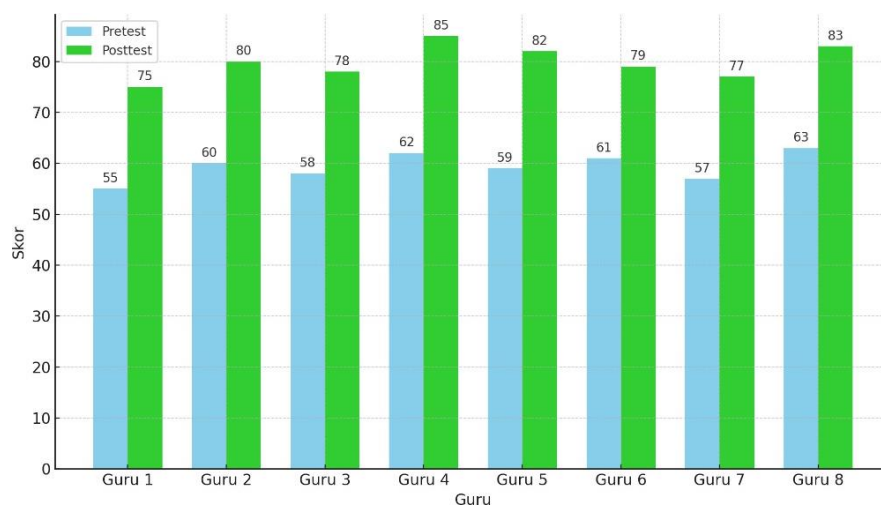
Kegiatan pelatihan dilaksanakan menggunakan pendekatan workshop berbasis praktik langsung (*hands-on training*), dengan langkah-langkah beriku: Tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan pelatihan, menyusun modul dan panduan permainan "SEHATIKU", serta berkoordinasi dengan kepala sekolah. Kegiatan dimulai dengan pemaparan teori singkat tentang kesehatan anak dan konsep STEAM, dilanjutkan dengan tutorial pembuatan permainan "SEHATIKU" menggunakan

Pelatihan permainan ular tangga SEHATIKA (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital bermuatan STEAM

aplikasi digital seperti PowerPoint interaktif. Peserta kemudian membuat versi permainan masing-masing dan mempresentasikannya. Evaluasi dilakukan melalui pretest-posttest, observasi praktik, dan angket kepuasan. Pendampingan daring selama dua minggu dilakukan untuk memantau implementasi permainan di kelas. Untuk hasil evaluasi dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil Evaluasi Aktivitas guru saat pelatihan

| Aspek Observasi               | Skor Rata-rata (1–4) | Keterangan  |
|-------------------------------|----------------------|-------------|
| Pemanfaatan teknologi digital | 97                   | Sangat baik |
| Integrasi STEAM               | 95                   | Sangat baik |
| Kemahiran guru                | 90                   | Sangat baik |
| Kemampuan refleksi guru       | 98                   | Sangat baik |



Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Pretest dan Posttest.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru setelah pelatihan. Aspek yang dinilai meliputi, pemanfaatan teknologi digital, integrasi STEAM, kemahiran guru, dan kemampuan refleksi guru. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital dengan pendekatan STEAM untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan “SEHATIKU” mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan kolaboratif. Melalui permainan ular tangga digital, anak-anak belajar tentang pola hidup sehat sambil menerapkan elemen Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics. Misalnya, dalam setiap kotak permainan terdapat instruksi yang mendorong anak berpikir ilmiah (Science), mengenal teknologi sederhana (Technology), memecahkan masalah (Engineering), menggambar simbol sehat (Art), dan menghitung langkah permainan (Mathematics).

Dari sisi guru, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknologi dan desain media, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogik sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan *pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi* ((Kemendikbudristek, 2022). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yuliani, 2022) yang menegaskan bahwa pendekatan STEAM efektif menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Selain itu, hasil pelatihan mendukung temuan (Nugroho, 2023) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan kolaboratif anak. Dari aspek penerapan, guru menyatakan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias, fokus, dan mudah memahami konsep hidup sehat. Permainan ini juga memperkuat interaksi sosial antar anak melalui kerja sama saat bermain, sejalan dengan teori Vygotsky tentang *socio-constructivism*, yang menekankan bahwa pembelajaran optimal terjadi melalui interaksi sosial dalam konteks bermain (Vygotsky, 1978). Kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis STEAM tidak harus menggunakan teknologi canggih, melainkan dapat dilakukan dengan

Pelatihan permainan ular tangga SEHATIKA (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital bermuatan STEAM

media sederhana yang dikembangkan secara kreatif. Pelatihan seperti ini berpotensi direplikasi di PAUD lain sebagai upaya mendukung guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada *student agency* dan pembelajaran bermakna.



Gambar 2. papan permainan digital Ular Tangga “Sehatiku”.



Gambar 3. Guru-guru aktif berdiskusi dan memberikan tanggapan selama sesi pelatihan berlangsung.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan permainan ular tangga (SEHATIKU) Bermuatan STEAM bagi guru PAUD menunjukkan hasil yang signifikan, baik dari aspek peningkatan kompetensi digital guru maupun perubahan paradigma dalam pengembangan media pembelajaran. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung, sehingga memungkinkan peserta untuk memahami konsep digital secara aplikatif serta menerapkannya dan mengimplementasikan dalam konteks pengajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berhasil membekali guru dengan keterampilan teknis penggunaan Teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya inovasi pedagogis dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk menyusun program-program pengembangan profesional guru berbasis teknologi yang lebih sistematis dan berkelanjutan di masa mendatang.

Pelaksanaan pelatihan permainan Ular Tangga SEHATIKA menghadapi beberapa tantangan utama, terutama dalam aspek literasi digital guru PAUD. Sebagian besar peserta belum terbiasa menggunakan media digital interaktif sebagai alat pembelajaran berbasis STEAM. Keterbatasan ini

Pelatihan permainan ular tangga SEHATIKA (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital bermuatan STEAM

menyebabkan proses adaptasi terhadap aplikasi digital berjalan lebih lambat dan membutuhkan pendampingan intensif (Wahyuni, 2022) (Sari Handayani, 2023). Selain itu, infrastruktur teknologi seperti perangkat gawai dan koneksi internet di beberapa lembaga PAUD juga belum memadai untuk penerapan permainan digital secara optimal (Putra et al., 2022). Tantangan lain terletak pada pemahaman konsep STEAM yang masih terbatas di kalangan guru. Banyak guru masih memandang STEAM sebagai kegiatan eksperimen sains semata, bukan sebagai pendekatan terpadu yang menggabungkan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam konteks bermain anak usia dini (Fitriani, 2021). Akibatnya, proses integrasi antara kegiatan bermain edukatif dengan tujuan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka belum sepenuhnya berjalan maksimal (Kemendikbudristek, 2022).

Untuk mengatasi tantangan yang muncul, beberapa strategi diterapkan dalam pelatihan ini. Pertama, dilakukan pendampingan intensif berbasis mentoring digital, di mana peserta diberi waktu praktik langsung membuat dan mengoperasikan permainan Ular Tangga SEHATIKA. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital guru melalui pendekatan *learning by doing* (Munawaroh, 2022). Kedua, tim pelaksana mengembangkan modul pelatihan berbasis video tutorial dan panduan digital yang dapat diakses secara daring. Pendekatan ini membantu peserta untuk belajar mandiri setelah pelatihan berakhir dan memastikan keberlanjutan penggunaan media (Nugraha, 2005). Ketiga, diterapkan strategi integrasi STEAM dalam konteks lokal, yaitu dengan mengaitkan konten permainan dengan tema-tema keseharian anak, seperti menjaga kebersihan, mengenal tubuh sehat, dan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan prinsip *contextual learning* yang disarankan dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Terakhir, dilakukan evaluasi reflektif terhadap hasil implementasi permainan di kelas melalui observasi dan umpan balik dari guru. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki aspek teknis dan pedagogis permainan agar lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Hidayati, 2024).

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan permainan ular tangga “SEHATIKU” berbasis digital bermuatan STEAM telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan pendekatan STEAM dalam kegiatan bermain anak, sekaligus meningkatkan keterampilan digital dalam merancang media pembelajaran interaktif. Permainan ular tangga “SEHATIKU” terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif untuk menanamkan nilai-nilai hidup sehat, berpikir kritis, serta kreativitas anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antarguru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kontekstual. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi terhadap terwujudnya pembelajaran yang bermakna, berpusat pada anak, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di lembaga PAUD.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan pentingnya kesinambungan program pendampingan dan pengembangan kapasitas guru dalam bidang teknologi pendidikan dan pendekatan STEAM agar inovasi pembelajaran dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan di satuan pendidikan anak usia dini. Permainan “SEHATIKU” dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari program sekolah sehat dengan menambahkan aspek gizi, kebersihan, dan kesehatan mental anak usia dini agar lebih komprehensif dan Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas permainan “SEHATIKU” terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan perilaku hidup sehat anak usia dini sebagai dasar pengembangan program serupa di masa mendatang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau yang telah memberikan support pendanaa sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Pelatihan permainan ular tangga SEHATIKA (Sehat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka) berbasis digital bermuatan STEAM

Penghargaan dan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah TK Mutiara Bunda bangkinang yang telah memberikan izin, dukungan, dan kepercayaan penuh kepada tim pelaksana dalam menjalankan program pelatihan. Kami memberikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada seluruh guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias sepanjang kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu, mendampingi, dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Bantuan, kerja sama, dan dukungan dari berbagai pihak telah menjadi bagian penting dalam keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Semoga kontribusi ini membawa manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kapasitas guru dan kualitas pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di masa mendatang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bánfai-Csonka, H., Betlehem, J., Deutsch, K., Derzsi-Horváth, M., Bánfai, B., Fináncz, J., Podráczky, J., & Csima, M. (2022). Health Literacy in Early Childhood: A Systematic Review of Empirical Studies. In *Children* (Vol. 9, Issue 8). <https://doi.org/10.3390/children9081131>
- 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. In *BMC Public Health* (Vol. 17, Issue 1). BMC Public Health. <https://doi.org/10.1186/s12889-017-4267-y>
- Dziuban, C. D. , & M. P. D. (2018). *Game-based learning: A review of the literature. Journal of Educational Technology Development and Exchange*. 11(1), 1–16.
- Fitriani, N. , & R. D. (2021). Penerapan pendekatan STEAM pada pembelajaran PAUD untuk meningkatkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 789–800.
- Hidayati, A. , Y. R. , & N. T. (2024). Evaluasi media pembelajaran digital interaktif berbasis STEAM di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak.*, 9(1), 45–59.
- Hwang, G. J. , & W. P. H. (2013). Development of a game-based learning system for improving students' problem-solving skills in mathematics. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 6(1), 1–15.
- 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. In *Research in Comparative and International Education* (Vol. 12, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/1745499917712610>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- MidCentral Public Health Service. (2014). *Health and Safety Guidelines for Early Childhood Education Services*. June, 1–49.
- 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. In *American Journal of Public Health* (Vol. 102, Issue 9). <https://doi.org/10.2105/AJPH.2012.300687>
- Munawaroh, S. , & S. B. (2022). Mentoring digital sebagai upaya peningkatan kompetensi guru PAUD di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(2), 156–165., 3(2), 156–165.
- Nugraha, A. (2005). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Nugroho, A. , & S. D. (2023). Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Anak Usia Dini Berbasis STEAM. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 45–58.
- Rahayu, S., Rizka, N., & Nasution, R. (2025). Pengembangan Ular Tangga SEHATIKU Berbasis Digital dan Bermuatan STEAM untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1817–1825. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7345>
- Rahman, H., Burhan, Z., Rahman, H., B, N. H., 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.

- Rizka, N., Jalal, F., & Yufiarti, Y. (2024). Implementation Of Clean And Healthy Life Skill In Early Childhood Education: A Case Study In Kampar. *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>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA. University Press.
- Wahyuni, D. (2022). Inovasi Komunikasi Digital dalam Program Parenting Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55–64., 10(1), 55–64.
- Yuliani, S. , & R. D. (2022). Penerapan Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. , . *Jurnal Obsesi*, 6(4).
- Zakaria. (2022). Literasi Kesehatan : Peluang Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Mitigasi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 1–11.