

Media Edukasi PHBS Berbasis *Smart Children's Story Books*: Studi Pengembangan dan Efektivitas pada Siswa Kelas IV

Siti Wulanti Uswaha¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

Surel: wulantiuswaha@students.unnes.ac.id¹, akhmadjunaedi143@mail.unnes.ac.id²

Abstract

The lack of awareness of Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) and the dominance of conventional teaching methods in elementary schools are the main issues of this research. This study aimed to develop, test the feasibility, and analyze the effectiveness of Canva-based *Smart Children's Story Books* with interactive digital features. The Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) was employed during the even semester of 2026 at SD N Pakintelan 02. Research subjects comprised 14 fourth-grade students, 1 classroom teacher, and 2 expert validators. Data collection techniques utilized expert validation sheets, response questionnaires, and test instruments (pretest-posttest). Data analysis techniques included feasibility percentage calculations, the Shapiro-Wilk normality test, paired samples t-test, and N-Gain test. The results demonstrated expert feasibility of 95.3% (material 96.0%, media 94.6%) and practicality of 94.2% (students 94.6%, teacher 93.8%). Mean scores increased significantly from 51.79 (pretest) to 73.93 (posttest) ($t = -8.174$; $p = 0.000 < 0.05$) with an N-Gain of 0.4944 (moderate category). It is concluded that the media is highly feasible, practical, and effective in enhancing PHBS awareness. Teachers are recommended to regularly utilize this media accompanied by mitigation strategies for offline alternative activities.

Keywords: Smart Children's Story Books, PHBS, Canva, ADDIE Model, Elementary School

Abstrak

Kurangnya kesadaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) serta dominasi metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar menjadi masalah utama penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta menganalisis efektivitas media *Smart Children's Story Books* berbasis Canva dan fitur digital interaktif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dilaksanakan pada semester genap tahun 2026 di SD N Pakintelan 02. Subjek penelitian terdiri atas 14 siswa kelas IV, 1 guru PJOK, serta 2 validator ahli. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon, dan instrumen tes (*pretest-posttest*). Teknik analisis data meliputi kalkulasi persentase kelayakan, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *paired samples t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan ahli sebesar 95,3% (materi 96,0%, media 94,6%) dan kepraktisan 94,2% (siswa 94,6%, guru 93,8%). Rata-rata skor meningkat signifikan dari 51,79 (*pretest*) menjadi 73,93 (*posttest*) ($t = -8,174$; $p = 0,000 < 0,05$) dengan *N-Gain* 0,4944 (kategori sedang). Disimpulkan bahwa media ini sangat layak, praktis, dan efektif meningkatkan kesadaran PHBS. Direkomendasikan bagi guru untuk memanfaatkan media ini secara rutin disertai strategi mitigasi aktivitas alternatif secara luring.

Kata Kunci: *Smart Children's Story Books*, PHBS, Canva, Model ADDIE, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental yang memiliki peran krusial bagi keberlangsungan kehidupan manusia secara menyeluruh. Melalui pendidikan yang terstruktur, setiap individu dibekali keterampilan dan pengetahuan sehingga mereka mampu menghadapi kehidupan sehari-hari dengan lebih adaptif dan terarah. Pendidikan tidak hanya mengarah pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan akademik saja, tetapi juga memiliki peran strategis dalam membentuk kebiasaan dan karakter peserta didik sejak dini. Salah satu aspek karakter dan kebiasaan yang penting untuk diintegrasikan pada jenjang sekolah dasar adalah edukasi mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (*Clean and Healthy Living Behavior* atau PHBS). Penanaman PHBS di sekolah dasar menjadi sebuah urgensi mendasar guna membangun kesadaran kolektif peserta didik akan pentingnya menjaga kesehatan diri dan lingkungan belajar secara berkelanjutan.

Ditinjau dari perspektif yuridis, urgensi penyelenggaraan edukasi kesehatan di lingkungan sekolah dasar telah mendapatkan legitimasi yang kuat melalui Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2023 tentang Kesehatan, yang secara eksplisit memperjelas bahwa pemerintah pusat dan pemerintah daerah memiliki tanggung jawab konstitusional dalam menyelenggarakan upaya kesehatan sekolah guna meningkatkan derajat kesehatan serta kemampuan hidup sehat peserta didik secara optimal. Landasan hukum tersebut diperkuat secara spesifik melalui Peraturan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Kesehatan, Menteri Agama, dan Menteri Dalam

Negeri Nomor 6/X/PB/2014, Nomor 73 Tahun 2014, Nomor 41 Tahun 2014, dan Nomor 81 Tahun 2014 tentang Pembinaan dan Pengembangan Usaha Kesehatan Sekolah/Madrasah (UKS/M). Pada Pasal 4 dan Pasal 5 peraturan bersama tersebut, diamanatkan secara fundamental bahwa salah satu pilar utama UKS/M adalah pelaksanaan pendidikan kesehatan yang berfokus pada penanaman, pengenalan, dan pembudayaan PHBS dalam keseharian peserta didik. Ekosistem pendidikan memiliki tanggung jawab moral dan hukum untuk menanamkan nilai-nilai karakter sehat melalui pendidikan yang terstruktur, sistematis, dan berkelanjutan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif bagi pertumbuhan peserta didik.

Keharusan penerapan PHBS di lingkungan sekolah dasar kini menempati posisi yang semakin strategis sejalan dengan akselerasi kebijakan nasional melalui program Makan Bergizi Gratis (MBG). Program MBG tidak hanya dirancang untuk merevitalisasi kualitas asupan nutrisi peserta didik secara merata, tetapi juga berfungsi sebagai langkah preventif yang masif dalam mereduksi angka kekecukupan (*stunting*) serta mengoptimalkan kognisi dan konsentrasi belajar peserta didik di dalam kelas. Namun, dalam perspektif teoritis yang lebih komprehensif, intervensi pemenuhan gizi ini dipastikan tidak akan mencapai efektivitas maksimal apabila tidak diintegrasikan secara koheren dengan praktik PHBS yang disiplin dan konsisten oleh seluruh warga sekolah.

Argumen mengenai keterkaitan intervensi gizi dan perilaku sehat didasarkan pada landasan teoritis klasik yang dikemukakan oleh Blum (1974), yang menjelaskan bahwa derajat kesehatan masyarakat merupakan hasil

interaksi dinamis dari empat determinan utama, yaitu lingkungan, perilaku manusia, pelayanan kesehatan, dan faktor genetik. Di antara keempat determinan tersebut, faktor perilaku diidentifikasi memiliki kontribusi dan pengaruh yang paling dominan dalam menentukan derajat kesehatan individu maupun kelompok. Dalam konteks pelaksanaan program MBG, pengabaian terhadap aspek perilaku seperti rendahnya kesadaran untuk mencuci tangan memakai sabun (*hand hygiene*) secara benar serta kurangnya perhatian terhadap higienitas peralatan makan—akan menciptakan celah masuknya kontaminasi patogen dan mikroorganisme berbahaya yang memicu penyakit infeksi atau gangguan pencernaan. Gangguan kesehatan tersebut pada akhirnya dapat menghambat proses penyerapan (*absorpsi*) zat gizi dalam metabolisme tubuh anak, sehingga investasi gizi melalui program MBG menjadi tidak tepat sasaran.

Proses penyampaian edukasi kesehatan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget (1954), peserta didik usia sekolah dasar (khususnya usia 9–10 tahun pada kelas IV) berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*), di mana kemampuan berpikir logis mereka sangat bergantung pada manipulasi objek fisik atau visualisasi yang nyata. Sejalan dengan hal tersebut, teori konstruktivisme menegaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih bermakna (*meaningful learning*) apabila peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penyampaian materi PHBS tidak lagi cukup diberikan secara verbalistik semata, melainkan membutuhkan visualisasi konkret yang dapat menjembatani konsep abstrak ke dalam tindakan nyata.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat esensial dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat mampu mentransformasi pesan-pesan pembelajaran yang rumit menjadi sajian informasi yang lebih mudah dicerna dan diinternalisasi. Dalam konteks edukasi PHBS, pengikutsertaan media berbasis animasi, ilustrasi visual, alur cerita, serta aktivitas interaktif dapat menarik minat belajar anak dan membantu mereka membangun hubungan sebab-akibat terkait pentingnya menjaga kebersihan. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan kombinasi unsur teks, gambar, dan elemen digital interaktif menjadi kebutuhan penting dalam proses pendidikan kesehatan di sekolah dasar.

Salah satu inovasi media yang relevan untuk dikembangkan adalah *smart children's story books*. Media ini dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai instrumen utama dalam merancang dan menyusun buku cerita berbasis visual yang komunikatif. Untuk memperkuat keterlibatan dan daya tarik peserta didik, media ini diintegrasikan dengan fitur-fitur digital interaktif yang dapat diakses melalui pemindaian *Quick Response code* (kode QR). Pada setiap alur cerita, peserta didik dapat mengakses kuis interaktif melalui platform Quizizz untuk menguji pemahaman materi yang telah dibaca, serta mengakses permainan edukatif via Wordwall dan video tutorial praktik cuci tangan yang diunggah di

platform YouTube. Penempatan kode QR dirancang secara sistematis pada bagian cerita yang relevan agar berfungsi sebagai jembatan aktivitas penguat materi tanpa mengalihkan perhatian utama peserta didik dari alur narasi cerita.

Meskipun landasan yuridis dan teori pendidikan telah menetapkan standar yang ideal, realitas empiris di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup nyata. Berdasarkan observasi di lokasi penelitian, yakni pada kelas IV SD N Pakintelan 02, masih ditemukan sejumlah peserta didik yang belum membiasakan diri menerapkan PHBS dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain peserta didik tidak mencuci tangan memakai sabun sebelum makan, menyisihkan dan memilih-milih makanan sehat seperti sayur dan buah, serta maraknya penggunaan botol plastik sekali pakai yang menambah volume sampah di lingkungan sekolah. Kondisi ini diperparah oleh proses pembelajaran edukasi kesehatan di kelas IV SD N Pakintelan 02 yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan instruksi satu arah. Metode konvensional ini cenderung membuat peserta didik merasa bosan karena pengalaman belajar yang disajikan terasa abstrak dan kurang menarik, padahal karakteristik peserta didik usia tersebut cenderung menyukai media berilustrasi visual, berwarna, beranimasi, serta dipadukan dengan aktivitas permainan yang menyenangkan.

Urgensi penggunaan media berbasis cerita dan visual dalam edukasi PHBS diperkuat oleh berbagai hasil penelitian terdahulu. Pramudita dan Linggardini (2023) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar memberikan

pengaruh signifikan secara statistik dalam meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik anak terkait prosedur *hand hygiene* secara benar. Temuan tersebut sejalan dengan studi Sutanto et al. (2023) yang menegaskan efektivitas perancangan buku ilustrasi sebagai media edukatif untuk menanamkan kebiasaan menjaga higienitas diri sebelum makan. Selanjutnya, Maswah dan Utaminingsih (2022) mengungkapkan bahwa integrasi media *e-story book* dalam pembelajaran kolaboratif terbukti efektif meningkatkan pembiasaan hidup bersih dan sehat di kalangan peserta didik. Efektivitas media visual berbasis gerak dan narasi juga divalidasi oleh Arinda et al. (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan atraktif dibandingkan metode ceramah.

Berdasarkan latar belakang, kerangka teoritis, permasalahan di lokasi penelitian, serta dukungan penelitian terdahulu, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengembangkan, menguji tingkat kelayakan, serta menganalisis efektivitas media *smart children's story books* dalam meningkatkan kesadaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada peserta didik kelas IV SD N Pakintelan 02. Melalui pengembangan media interaktif ini, diharapkan dapat tercipta sarana pembelajaran kontekstual yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik, tetapi juga mampu mendorong terjadinya perubahan perilaku dan pembentukan karakter hidup sehat secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2022; Rahayu, 2025). Penelitian pengembangan ini berfokus pada proses merancang produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada agar lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Bua, 2024). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Winarwi, 2021). Model ADDIE dipilih karena memiliki alur kerja yang terstruktur, fleksibel, serta menyediakan ruang evaluasi secara bertahap pada setiap fase pengembangan sehingga produk media *Smart Children's Story Books* yang dihasilkan memiliki kualitas pedagogis dan teknis yang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD N Pakintelan 02. Subjek penelitian terdiri dari 14 peserta didik kelas IV sebagai responden dalam tahap uji coba kelompok kecil (*small group trial*), 1 orang guru PJOK, serta 2 orang ahli yang bertindak sebagai validator (1 ahli materi dan 1 ahli media). Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas (*independent variable*) berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Smart Children's Story Books* dan variabel terikat (*dependent variable*) berupa kesadaran peserta didik terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Penentuan subjek uji coba

kelompok kecil ini bertujuan untuk mengukur kelayakan awal, kepraktisan, serta keterbacaan media sebelum diterapkan pada skala populasi yang lebih luas.

Alur penelitian dilaksanakan secara runtut mengikuti lima tahapan utama model ADDIE. Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik kognitif peserta didik usia sekolah dasar, analisis kurikulum, serta identifikasi masalah penerapan PHBS di SD N Pakintelan 02. Pada tahap *Design*, peneliti menyusun rancangan alur cerita (*storyboard*), pengembangan karakter tokoh, pemilihan tata warna, serta pemetaan fitur interaktif digital berbasis *Quick Response code* (kode QR). Tahap *Development* direalisasikan dengan membuat produk media cerita menggunakan aplikasi Canva serta mengintegrasikan kuis Quizizz, permainan Wordwall, dan video tutorial YouTube, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap *Implementation*, media yang telah divalidasi dan dinyatakan layak diujicobakan kepada 14 peserta didik kelas IV melalui pemberian *pretest*, proses pembelajaran interaktif, *posttest*, serta pengisian angket respon. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan melalui analisis komprehensif terhadap data hasil uji coba guna melakukan revisi akhir produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kombinasi instrumen nontes dan tes. Instrumen nontes meliputi lembar validasi ahli untuk mengukur tingkat kevalidan materi dan media, serta angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Angket dirancang

menggunakan skala *Likert* 1–5 dengan opsi pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sementara itu, instrumen tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan rentang skor 0–100. Soal tes disusun berdasarkan empat indikator utama kesadaran PHBS, yaitu: 1) pembiasaan menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan melalui aktivitas fisik rutin; 2) pemahaman pentingnya tidur yang cukup setelah aktivitas jasmani; 3) pemahaman hubungan antara makanan bergizi dan energi tubuh; serta 4) penerapan gaya hidup sehat melalui penggunaan *tumbler* untuk mengurangi sampah plastik.

Teknik analisis data kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data kelayakan produk dari validator serta data respon guru dan peserta didik. Persentase tingkat kelayakan dihitung menggunakan rumus pembagian antara total skor yang diperoleh dengan skor maksimal dikalikan 100%. Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kelayakan media sebagaimana disajikan pada Tabel 1 (Sugiyono, 2022). Produk media dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan apabila persentase rata-rata penilaian ahli serta respon guru dan peserta didik mencapai kategori minimal "Valid" atau berada pada persentase di atas 60%.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Tidak Valid
0% – 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Sugiyono (2022)

Untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan kesadaran PHBS peserta didik, data skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji statistik inferensial dengan bantuan *software* SPSS. Uji prasyarat analisis diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena sampel penelitian berjumlah kurang dari 30 peserta didik ($N = 14$). Apabila data terdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan *paired samples t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ guna

menguji kebermaknaan perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, besarnya peningkatan pemahaman peserta didik dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (N -Gain) dari Richard Hake. Nilai N -Gain dihitung dengan membagi selisih skor *posttest* dan *pretest* dengan selisih skor maksimal dan *pretest*, yang selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria *Gain* ternormalisasi pada Tabel 2 (Sukarelawa et al., 2024).

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Keterangan
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Sumber: Sukarelawa et al. (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

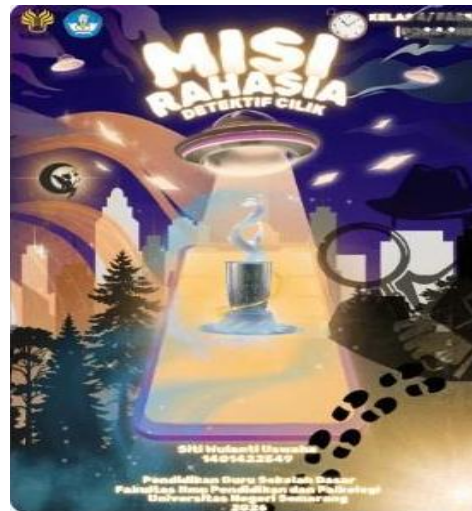
Hasil

Pengembangan media *smart children's story books* dilaksanakan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang diawali dengan tahap analisis (*analysis*). Tahap ini mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik kognitif peserta didik kelas IV, analisis materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), serta inventarisasi permasalahan kesehatan di lokasi penelitian. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya permasalahan berupa beberapa peserta didik yang belum terbiasa mencuci tangan sebelum makan, menyisihkan makanan sehat seperti sayur dan buah, serta mengandalkan penggunaan botol plastik sekali pakai. Selain itu, ditemukan bahwa proses edukasi kesehatan masih didominasi oleh metode konvensional ceramah yang kurang menarik minat peserta didik, sehingga dibutuhkan inovasi media edukasi berbasis cerita visual dan interaktif yang adaptif dengan karakteristik anak.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*), yang difokuskan pada penyusunan konsep serta tata letak media

smart children's story books berdasarkan hasil analisis. Perancangan ini meliputi penentuan materi PHBS, penyusunan alur cerita naratif yang dekat dengan keseharian anak, pengembangan karakter tokoh cerita, pemilihan skema warna, ilustrasi visual, serta bahasa yang komunikatif. Pada tahap ini, peneliti juga memetakan integrasi fitur-fitur digital interaktif melalui penempatan *Quick Response code* (kode QR) pada bagian-bagian cerita yang relevan. Kode QR dirancang untuk menghubungkan peserta didik dengan kuis interaktif *Quizizz* pada setiap episode cerita, permainan edukatif *Wordwall*, serta video tutorial cuci tangan pada platform *YouTube*.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), yang direalisasikan dengan menyusun seluruh komponen materi, ilustrasi visual, dan teks narasi menjadi produk media yang utuh menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan media ini menghasilkan buku cerita interaktif yang dilengkapi dengan tautan kuis per episode via *Quizizz*, video edukasi langkah mencuci tangan via *YouTube*, serta *mini game* via *Wordwall* yang diakses melalui pemindaian kode QR. Visualisasi produk akhir media yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 1.





Gambar 1. Tampilan dan isi *Smart Children's Story Books*

Produk media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji tingkat kelayakan awal. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,0% yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, keruntutan penyajian, kesesuaian dengan karakteristik peserta

didik, dan tingkat kemandirian. Sementara itu, hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 94,6% yang meliputi aspek desain, tampilan visual, kelayakan teknis, keabsahan, dan kepraktisan. Rekapitulasi hasil penilaian kevalidan dari kedua ahli disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Kedua Ahli

Ahli	Persentase
Materi	96,0%
Media	94,6%
Rata-rata	95,3%

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*), yang dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil (*small group trial*) kepada 14 peserta didik kelas IV. Pada tahap ini, pengukuran tingkat kepraktisan media dilakukan dengan menyebarkan angket respon kepada peserta didik dan guru PJOK. Hasil angket respon peserta didik

menunjukkan persentase sebesar 94,6%, sedangkan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 93,8%. Rata-rata gabungan dari kedua angket respon tersebut mencapai 94,2% dengan kriteria sangat layak dan praktis. Rekapitulasi penilaian respon disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Angket Guru dan Peserta Didik

Angket	Persentase
Guru	93,8%
Peserta didik	94,6%
Rata-rata	94,2%

Evaluasi efektivitas media terhadap kesadaran PHBS peserta didik dilakukan melalui analisis data *pretest* dan *posttest* dengan 20 butir soal pilihan ganda. Uji prasyarat analisis diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* menggunakan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* sebesar 0,918

dengan nilai signifikansi $p = 0,207(p > 0,05)$, dan *posttest* sebesar 0,933 dengan nilai signifikansi $p = 0,334(p > 0,05)$. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data skor *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,918	14	0,207
<i>Posttest</i>	0,933	14	0,334

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji *paired samples t-test* untuk membandingkan rata-rata skor sebelum dan sesudah intervensi. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,79 (deviasi standar = 20,90) mengalami peningkatan menjadi 73,93 (deviasi standar = 16,31) pada *posttest*, dengan

peningkatan rata-rata sebesar 22,14 poin. Hasil *paired samples t-test* menghasilkan nilai $t = -8,174$ pada $df = 13$ dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* peserta didik. Hasil *paired samples t-test* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Paired Samples t-Test

Ukuran	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih Rata-Rata	Nilai t	df	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Rata-Rata	51,79	73,93	-22,14	-8,174	13	0,000
Deviasi Standar	20,90	16,31	10,14	—	—	—

Tingkat efektivitas peningkatan pemahaman peserta didik dihitung menggunakan rumus *Normalized Gain* (*N-Gain*). Hasil analisis deskriptif data *N-Gain* menunjukkan nilai minimum sebesar 0,17 dan nilai maksimum sebesar 0,86. Nilai rata-rata skor *N-Gain* yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 0,4944. Apabila dikonversikan ke dalam

bentuk persentase, rerata peningkatan pemahaman peserta didik berada pada angka 49,44%. Rentang nilai *N-Gain* sebesar 0,4944 berada pada interval $0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$, yang dikategorikan dalam tingkat efektivitas "Sedang". Rincian hasil analisis *N-Gain* disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Deskriptif N-Gain

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Deviasi Standar
<i>N-Gain Score</i>	14	0,17	0,86	0,4944	0,21032
<i>N-Gain (%)</i>	14	16,67%	85,71%	49,44%	21,03168

Analisis peningkatan skor kesadaran PHBS juga diurai secara terperinci berdasarkan empat indikator materi. Pada indikator pertama (aktivitas fisik dan kebersihan lingkungan), rata-rata *pretest* sebesar 41,43 meningkat menjadi 65,71 pada *posttest* (peningkatan 24,29 poin; $N\text{-Gain} = 0,415$ / kategori sedang). Pada indikator kedua (istirahat dan tidur yang cukup), rata-rata *pretest* 52,86 meningkat menjadi 68,57 pada *posttest* (peningkatan 15,71 poin; $N\text{-Gain} = 0,333$ / kategori sedang). Pada indikator ketiga (makanan bergizi dan hubungan dengan energi), rata-rata *pretest* 55,71 meningkat menjadi 94,29 pada *posttest* (peningkatan 38,57 poin; $N\text{-Gain} = 0,871$ / kategori tinggi). Pada indikator keempat (penggunaan *tumbler*

dan pengurangan sampah plastik), rata-rata *pretest* 57,14 meningkat menjadi 81,43 pada *posttest* (peningkatan 24,29 poin; $N\text{-Gain} = 0,567$ / kategori sedang).

Matriks rincian peningkatan skor dan nilai $N\text{-Gain}$ pada setiap indikator PHBS disajikan pada Tabel 8. Tahap kelima dari model ADDIE, yaitu evaluasi (*evaluation*), dilaksanakan berdasarkan catatan masukan validator serta respon pengguna selama uji coba. Evaluasi ini menghasilkan beberapa revisi media *smart children's story books*, meliputi penyempurnaan keterbacaan teks narasi, penyesuaian kontras warna ilustrasi, serta perbaikan instruksi pemindaian kode QR agar aktivitas interaktif Quizizz, Wordwall, dan video YouTube dapat diakses secara lebih optimal.

Tabel 8. Rincian Kenaikan Skor per Indikator PHBS

No	Indikator	Nomor Soal	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Peningkatan	$N\text{-Gain}$	Kategori
1	Aktivitas fisik dan kebersihan lingkungan	1, 5, 9, 13, 17	41,43	65,71	24,29	0,415	Sedang
2	Istirahat/tidur yang cukup setelah aktivitas jasmani	2, 6, 10, 14, 18	52,86	68,57	15,71	0,333	Sedang
3	Makanan bergizi dan hubungan makanan dengan energi	4, 8, 12, 16, 20	55,71	94,29	38,57	0,871	Tinggi
4	Penggunaan <i>tumbler</i> dan pengurangan sampah plastik	3, 7, 11, 15, 19	57,14	81,43	24,29	0,567	Sedang

Pembahasan

Hasil penilaian kelayakan media *smart children's story books* menunjukkan bahwa integrasi antara narasi visual dan fitur interaktif digital mampu menghasilkan instrumen edukasi

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang sangat layak dan praktis. Capaian persentase validasi materi sebesar 96,0% dan validasi media sebesar 94,6% (rata-rata 95,3%), yang diperkuat oleh respon peserta didik sebesar 94,6% dan respon

guru sebesar 93,8% (rata-rata 94,2%), membuktikan bahwa media ini memenuhi kriteria kevalidan serta kepraktisan secara holistik. Tingginya tingkat kelayakan ini disebabkan oleh penyampaian materi PHBS yang dirancang secara runtut, komunikatif, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kelas IV sekolah dasar. Visualisasi ilustrasi yang dibuat melalui platform Canva mampu mengubah pesan kesehatan yang abstrak menjadi sajian objek konkret yang mudah dipahami. Temuan ini memperkuat penelitian Ramadhani dan Asrul (2024) yang menyatakan bahwa visualisasi dalam media interaktif sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep secara konkret sehingga tercipta *meaningful learning*. Selain itu, keterterimaan media yang sangat tinggi dari guru dan peserta didik sejalan dengan hasil studi Muhaimin (2025) serta Nugrohowati dan Adhe (2023) yang menegaskan bahwa pengembangan buku cerita berbasis digital interaktif bukan sekadar alat bantu ajar konvensional, melainkan instrumen stimulasi kesadaran dini yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

Pengujian efektivitas melalui *paired samples t-test* membuktikan secara signifikan bahwa media *smart children's story books* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran PHBS peserta didik. Kenaikan skor rata-rata dari nilai *pretest* sebesar 51,79 ($SD = 20,90$) menjadi 73,93 ($SD = 16,31$) pada *posttest* menghasilkan selisih peningkatan sebesar 22,14 poin. Hasil statistik parametrik memperlihatkan nilai $t = -8,174$ ($df = 13$) dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis nol ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara

kemampuan awal dan akhir peserta didik. Peningkatan kognitif dan kesadaran ini terjadi karena penggunaan media cerita bergambar mampu mengatasi keterbatasan metode ceramah satu arah yang selama ini memicu kebosanan peserta didik. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Anggraini dan Mustadi (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Efektivitas ini juga didukung oleh argumen Pramudita dan Linggardini (2023) serta Arinda et al. (2022) yang mengemukakan bahwa media edukasi berbasis narasi visual dan gerak memiliki keunggulan statistik dalam mentransmisikan pengetahuan serta pembiasaan *hand hygiene* dibandingkan dengan instruksi verbalistik konvensional.

Analisis mendalam terhadap matriks empat indikator kesadaran PHBS mengungkapkan variasi tingkat peningkatan pemahaman yang cukup dinamis pada setiap aspek. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator makanan bergizi dan hubungannya dengan energi, yang melesat dari rata-rata *pretest* 55,71 menjadi 94,29 pada *posttest* (peningkatan 38,57 poin) dengan $N\text{-Gain} = 0,871$ (kategori tinggi). Sebaliknya, tiga indikator lainnya berada pada kategori sedang, yaitu indikator penggunaan *tumbler* dan pengurangan sampah plastik ($N\text{-Gain} = 0,567$; *pretest* 57,14 ke *posttest* 81,43), indikator aktivitas fisik dan kebersihan lingkungan ($N\text{-Gain} = 0,415$; *pretest* 41,43 ke *posttest* 65,71), serta indikator istirahat dan tidur yang cukup ($N\text{-Gain} = 0,333$; *pretest* 52,86 ke *posttest* 68,57). Tingginya peningkatan pada indikator makanan bergizi dipengaruhi oleh keterkaitan alur cerita yang secara intensif

mengintegrasikan topik sarapan sehat dengan program Makan Bergizi Gratis (MBG) yang sedang diimplementasikan di sekolah. Keterikatan narasi visual dengan realitas keseharian ini terbukti mempermudah anak memahami hubungan sebab-akibat antara asupan nutrisi dan kecukupan energi. Hal ini selaras dengan analisis Sutanto et al. (2023) dan Maswah dan Utaminingsih (2022) yang menyatakan bahwa perancangan buku cerita edukatif berilustrasi kuat sangat efektif dalam menanamkan kebiasaan menjaga higienitas dan pola makan sehat pada anak melalui pendekatan pengalaman belajar kolaboratif.

Meskipun terjadi peningkatan skor yang signifikan secara statistik, nilai rata-rata *N-Gain* secara keseluruhan tercatat sebesar 0,4944 (49,44%), yang menempatkan efektivitas media *smart children's story books* pada kategori "Sedang". Capaian *N-Gain* pada kategori sedang ini merupakan indikasi wajar mengingat perubahan kesadaran dan pembentukan perilaku sehat pada anak merupakan proses internalisasi kompleks yang tidak hanya bergantung pada pemahaman kognitif pasca-pembelajaran singkat. Penanaman PHBS memerlukan penguatan bertahap, pembiasaan berulang (*habituation*), serta keteladanan lingkungan yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita interaktif ini lebih tepat dipandang sebagai stimulus awal (*catalyst*) yang membangun kesadaran kritis peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pandangan Nugrohowati dan Adhe (2023) serta Wardaya et al. (2020) yang menegaskan bahwa karakteristik buku cerita anak yang memorable berfungsi sebagai fondasi utama penanaman karakter dan kesadaran dini, sedangkan perubahan

perilaku yang stabil memerlukan penguatan berkelanjutan dari ekosistem sekolah dan keluarga.

Eksplorasi terhadap karakteristik media menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi fitur digital interaktif—seperti kuis Quizizz, permainan Wordwall, dan video edukasi YouTube yang diakses melalui *Quick Response code* (kode QR) memberikan pengalaman belajar yang variatif dan menyenangkan. Namun, analisis kritis terhadap implementasi lapangan mengidentifikasi bahwa efektivitas penggunaan kode QR sangat bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan kestabilan jaringan internet di sekolah. Keterbatasan teknis ini berpotensi menghambat kelancaran alur belajar jika tidak diantisipasi dengan baik. Oleh karena itu, penerapan media sejenis memerlukan strategi mitigasi, seperti penyediaan aktivitas alternatif luring (*offline*) serta pembagian tahapan pemindaian kode QR agar tidak mengganggu fokus peserta didik saat menikmati cerita utama. Keseimbangan antara stimulasi emosional lewat narasi cerita dan penguatan kognitif melalui kuis digital ini selaras dengan teori Saxby (1991) serta kajian Prayoga et al. (2025), yang menekankan bahwa keterlibatan emosional pembaca terhadap alur cerita harus diselaraskan dengan pemanfaatan media interaktif secara terencana agar mampu memberikan dampak edukatif yang optimal di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media *smart children's story books* berbasis model ADDIE ini berhasil menghasilkan media edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang sangat layak, praktis, dan efektif bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Kelayakan produk dibuktikan oleh

rerata persentase validasi ahli sebesar 95,3% (materi 96,0% dan media 94,6%), serta rerata kepraktisan sebesar 94,2% berdasarkan angket respon guru (93,8%) dan peserta didik (94,6%). Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rerata skor *pretest* dari 51,79 menjadi 73,93 pada *posttest* (peningkatan 22,14 poin), yang divalidasi melalui *paired samples t-test* ($t = -8,174$; $df = 13$; $p = 0,000 < 0,05$). Capaian nilai *N-Gain* sebesar 0,4944 (49,44%) menegaskan bahwa penggunaan media ini terbukti efektif dalam kategori "sedang" untuk meningkatkan kesadaran PHBS peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, A., Herlina, H., Azizah, A., & Wahira, W. (2026). Metode bercerita dengan media buku cerita bergambar terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 3(1), 696–717. <https://doi.org/10.61722/jirs.v3i1.8902>
- Anggraini, D. T., & Mustadi, A. (2024). Interactive learning media assisted by Adobe Flash to improve students' motivation and story-reading skills at the third grade of elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646>
- Anggraini, H. (2025). Determinasi perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di lingkungan sekolah dasar. *Unisan Jurnal*, 4(4), 28–36. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>
- Arinda, R., Aprilianti, R., & Hikmayani, A. S. (2022). Upaya meningkatkan pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) melalui penggunaan media video animasi. *JESA - Jurnal Edukasi Sebelas April*, 6(2), 130–144. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Blum, H. L. (1974). *Planning for health: Development and application of social change theory*. Human Sciences Press.
- Bua, M. T. (2024). Karakteristik, tujuan dan manfaat penelitian tindakan kelas dan R&D. Dalam *Metodologi penelitian tindakan kelas & Research and Development* (hlm. 49). CV Pustaka.
- Deviyanti, D., Ekawarna, E., & Yantoro, Y. (2020). Pengembangan media e-learning berbasis Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 303–316. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.264>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan,

- U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Friwahyuni, D., Putra, W. A., & Siswono, H. (2026). Buku cerita konvensional VS flipbook digital: Studi komparatif dalam menumbuhkan minat baca anak usia 5-6 tahun. *EDUVANCE: Journal of Education for Advancement and Innovation*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.31537/eduvance.v1i1.2882>
- Giri, G. M., Anwar, M. F. N., Chotimah, C., & Rifa'i, M. (2026). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter pada materi nilai-nilai Pancasila sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 142–153.
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43133>
- Hadijah, S., Hamzah, R. A., & Pratiwi, A. (2025). Sejarah dan karakteristik sastra anak. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 243–255.
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1553>
- Huck, C. S., Hepler, S., & Hickman, J. (1987). *Children's literature in the elementary school* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan hasil non-test angket, observasi, wawancara dan dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 259–273.
<https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Julianto, I. R., & Setiani, H. (2026). *Pengantar sastra anak*. Naureen Digital Education.
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2023 tentang Kesehatan*. Kemenkes RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Kesehatan, Kementerian Agama, & Kementerian Dalam Negeri. (2014). *Peraturan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Kesehatan, Menteri Agama, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 6/X/PB/2014, Nomor 73 Tahun 2014, Nomor 41 Tahun 2014, dan Nomor 81 Tahun 2014 tentang Pembinaan dan Pengembangan Usaha Kesehatan Sekolah/Madrasah (UKS/M)*. Kemendikbud.
- Kurniawan, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash sebagai sumber belajar. *Al-Misbah (Jurnal Islamic*

- Studies*, 8(2), 47–51.
<https://doi.org/10.26555/almisbah.v8i2.1976>
- Larasati, B. G., Dewi, B. S., & Alfati, N. (2025). Telaah konsep dasar cerita anak, perkembangan reseptif sastra anak dan manfaat cerita bagi anak. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 52–60.
<https://doi.org/10.70716/murej.v1i2.150>
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan pembelajaran daring yang efektif selama pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi. *EDISI*, 2(2), 366–377.
<https://doi.org/10.36088/edisi.v2i2.1027>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan karakter gemar membaca pada anak usia dini melalui media buku cerita bergambar. *INCARE: International Journal of Educational Resources*, 2(6), 576–585.
<https://doi.org/10.59689/incare.v2i6.353>
- Maswah, M. M., & Utaminingsih, S. (2022). Efektivitas media e-story book materi pembiasaan hidup bersih dan sehat dalam pembelajaran kolaboratif. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 122–129.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v11i3.60242>
- Mitchell, D. S. (2003). *Children's literature: An invitation to the world*. Allyn & Bacon.
- Muhaimin, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran bahasa Arab. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 9(1), 125–133.
<https://doi.org/10.55352/uq.v9i1>
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Norhayati, N., Hasanuddin, H., & Hartono, H. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis contextual teaching and learning untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa madrasah tsanawiyah. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 19–32.
<https://doi.org/10.24014/juring.v1i1.4771>
- Norton, D. E., & Norton, S. E. (2010). *Through the eyes of a child: An introduction to children's literature* (8th ed.). Prentice Hall.
- Noviati, W., Syafruddin, S., & Mayasari, L. (2022). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis HOTS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa

- di SMA Negeri Kecamatan Sumbawa. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 11–17. <https://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/448>
- Nugrohowati, K., & Adhe, K. R. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar Acita tema kesehatan dan keselamatan pada anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 1–10. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep/article/view/3534>
- Nuha, A. N. M., Atik, Q. A. Y. A. I., & Savira, A. A. (2024). Efektivitas media promosi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). *VITAMIN: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum*, 2(1), 160–172. <https://doi.org/10.25077/jikesi.v1i3.85>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books. <https://doi.org/10.1037/11168-000>
- Pramudita, R., & Linggardini, K. (2023). Pengaruh media buku cerita bergambar terhadap pengetahuan dan keterampilan hand hygiene pada anak usia sekolah di SDN Locondong Kabupaten Banyumas. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 257–264. <https://doi.org/10.54082/jupin.148>
- Prayoga, B. G., Wardani, S., Harniangsih, H., Subali, B., & Widiati, N. (2025). Literature review on the application of interactive media in science learning in elementary schools for the period 2020-2025. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2084–2100. <https://doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2085-2100>
- Raharjo, J. F., & Karimah, N. I. (2021). Pelatihan e-learning dan pembuatan buku ajar digital bagi peningkatan peran guru millennial. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.368>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadhani, I. A., & Asrul, A. (2024). Development of interactive learning media based on Articulate Storyline to improve student' science literacy. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 533–545. <https://doi.org/10.31849/lectura.v15i2.20974>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis

- digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115–133. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Sari, D. L., Ismawati, D., & Afrodita, M. (2026). Pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Armada Pendidikan*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.60041/jap.v4i1.323>
- Saxby, M. (1991). *The proof of the pudding: Australian children's literature*. Wentworth Books.
- Simbolon, N. T., Sinaga, J. A. G., Togatorop, J., Sinaga, B., & Barus, M. D. A. (2025). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif & R&D (Research and Development)*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Situmeang, I. R., Tobing, J., Simanjuntak, M., Tobing, P., & Hutagalung, S. B. (2024). Penyuluhan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). *IKRA-ITH ABDIMAS*, 8(2), 240–243. <https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i2>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawa, S., et al. (2024). *Analisis Gain Ternormalisasi*. Media Akademik.
- Sutanto, S. M., Wardaya, M., Pratomo, E. R., Adrianto, H., & Silitonga, H. T. H. (2023). Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukatif untuk anak tentang kebersihan sebelum makan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(2), 93–104. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i2.238>
- Tanwir, T., Abd Rahman, F., & Thaha, S. (2018). Dampak penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar PAI peserta didik pada SMK Negeri 1 Kota Parepare. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 11–36. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i1.732>
- Tarigan, H. G. (2011). *Dasar-dasar psikosastra*. Angkasa
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan penulisan buku cerita anak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Uno, H. B. (2013). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara
- Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). Karakteristik buku anak yang memorable dalam membangun karakter anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang*, 2(2), 199–206. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233>
- Winarwi, W. (2021). Desain model pembelajaran ADDIE untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 263–266.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1–10. <https://doi.org/10.62281>



Yunika, R. P., Al Fariqi, M. Z., Cahyadi,
I., Yunita, L., & Rahmiati, B. F.
(2022). Pengaruh edukasi PHBS
terhadap tingkat pengetahuan pada

Yayasan Jage Kestare. *Karya
Kesehatan Siwalima*, 1(1), 28–32.
[https://doi.org/10.54639/kks.v1i1.
735](https://doi.org/10.54639/kks.v1i1.735)