



Penerapan scratch sebagai media pembelajaran pembiasaan hidup sehat anak TK di Juwana

Ester Tri Lestari^{1,*}, Mohamed Nor Azhari Azman², Nur Fajrie³

^{1,2,3} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

*Correspondence: E-mail: 202403054@std.umk.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi Scratch sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan pembiasaan hidup sehat kepada anak usia taman kanak-kanak (TK). Fokus utama dari pembiasaan hidup sehat dalam konteks penelitian ini adalah pengenalan terhadap pilihan makanan sehat sebagai bagian dari gaya hidup sehari-hari. Pemanfaatan Scratch dipilih karena platform ini menawarkan pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sehingga mampu menarik minat mereka dan membentuk pemahaman secara lebih menyenangkan. Inovasi ini sekaligus menjadi bentuk adaptasi terhadap tantangan pembelajaran abad ke-21, yang mendorong pengintegrasian teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan anak sejak usia dini. Dengan mengenalkan teknologi secara positif dan kontekstual, anak-anak tidak hanya belajar tentang pola hidup sehat, tetapi juga mulai terbiasa menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses belajar. Metode penelitian yang digunakan mencakup pendekatan langsung dan tidak langsung. Penelitian langsung dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap anak-anak dan guru TK sebagai subjek utama. Sementara itu, penelitian tidak langsung dilakukan dengan menganalisis literatur dari jurnal dan artikel ilmiah yang relevan sebagai bagian dari studi pustaka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, sekaligus memperkuat pemahaman anak-anak tentang pentingnya gaya hidup sehat sejak dini.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 17 Feb 2025

First Revised 28 Mar 2025

Accepted 20 May 2025

First Available Online 09 Jun

2025

Publication Date 11 Jun 2025

Keyword:

Scratch,

Makanan sehat,

Pembelajaran abad 21,

Pembiasaan hidup sehat.

1. PENDAHULUAN

Saat ini peradaban manusia sedang berada dalam dunia industri 5.0 dimana konsep yang terjadi dalam dunia industri ini adalah fokus pada pendayagunaan berbagai aspek seperti manusia, data serta teknologi. Perkembangan dunia yang pesat ini perlu diimbangi dengan sistem pendidikan yang mumpuni sehingga generasi Indonesia mampu bersaing dalam dunia industri pada masanya. Menurut [Effendy \(2019\)](#) guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran atau Teacher Centered Learning (TCL). Guru harus dapat berubah dengan mampu menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya melalui berbagai metode pembelajaran untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Selanjutnya kegiatan pembelajaran lebih terpusat pada siswa atau Student Centered Learning (SCL). Dengan cara ini siswa akan lebih aktif mengembangkan minat dan bakat menjadi lebih optimal sesuai dengan potensi masing-masing ([Effendi & Wahidy, 2019](#)).

Kegiatan pembelajaran di PAUD memiliki kekhasannya sendiri. Dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya, pendidikan di PAUD lebih tidak terstandar. Maksudnya adalah disini guru PAUD dapat merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan perkembangan anak didiknya. Minat perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran, karena tanpa minat siswa tidak akan dapat belajar secara optimal ([Ahmad, Novita; Ilato Rosman; Payu, 2020](#)).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAUD yaitu media cerita buku bergambar, media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer, dan media permainan ([Rupnidah, 2022](#)). Pemanfaatan permainan edukasi digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas, merangsang perkembangan emosional dan mengembangkan psikomotor anak-anak ([Ardiana, 2023](#)). Digitalisasi dalam pembelajaran di PAUD merupakan salah satu bagian dari adaptasi terhadap perkembangan zaman yang semakin awam dengan dunia digital dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan perangkat digital ini dapat membawa warna baru dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam menangani suatu permasalahan.

Kemampuan belajar yang baik didukung oleh kesehatan yang baik pula secara jasmani maupun rohani. Kecukupan gizi pada anak berdampak pada perkembangan fisik juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak ([Nazidah et al., 2022](#)). Gizi seimbang didapatkan dari apa yang dikonsumsi oleh anak, baik itu berupa makanan maupun minuman. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh [Soffi Fajriah Fauziyah \(2024\)](#) ditemukan bahwa anak masih belum terbiasa untuk makan makanan yang sehat, hanya makanan yang disukainya saja ([Fauziyah, Soffi Fajriah; Sulistianah, Sulistianah; Soraya, 2021](#)). Manfaat gizi pada anak usia dini kurang mendapat perhatian dari orangtua. Kecenderungan orang tua untuk memberikan makanan sesuai dengan yang disukai anak saja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi scratch yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pembiasaan hidup sehat bagi anak TK (Taman Kanak-kanak). Peneliti akan melihat sejauh mana efektifitas teknologi scratch ini dapat membantu anak untuk memahami dan memilih jenis makanan yang sehat maupun yang tidak sehat demi kebaikan dirinya. Peran serta guru dalam hal kreativitas pelaksanaan pembelajaran serta umpan balik terhadap hasil pembelajaran juga akan menjadi pertimbangan dalam penelitian ini.

2. METODE

2.1. Tinjauan Pustaka

Digitalisasi dalam dunia pendidikan memanfaatkan berbagai platform yang ada salah satunya adalah Scratch. Scratch adalah bahasa pemrograman visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula (entah murid, guru, pelajar, atau orangtua) untuk belajar membuat program tanpa harus memikirkan salah-benar penulisan sintaksis.

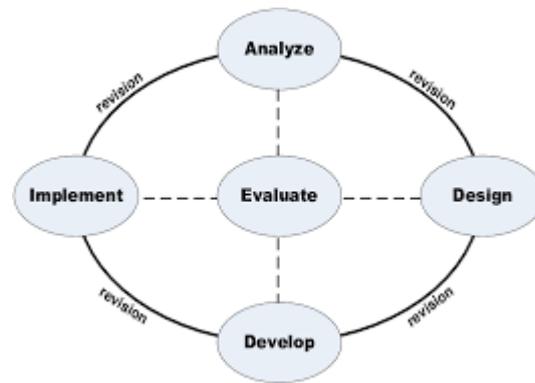
Pemanfaatan scratch terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan serta meningkatkan pemahaman pada materi yang dipelajari berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [Khoirunisa dkk \(2024\)](#) pada anak di Panti Asuhan Ulul Azmi Surabaya dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Pemrograman Anak di Panti Asuhan Ulul Azmi Surabaya” ([Jannatuzzahra Khoirunisa et al., 2024](#)). Perangkat Smart Table mendukung pembelajaran interaktif dan keterampilan motorik halus. Namun, tantangan utama meliputi keterbatasan kompetensi guru, kendala teknis, dan kesenjangan fasilitas antar sekolah ([Salehudin, 2024](#)).

Penelitian lain yang dilakukan oleh [Yunus Anis dkk \(2023\)](#) dengan judul “Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa penggunaan Scratch Programming dalam perancangan game sederhana dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi anak-anak. Game ini mampu meningkatkan keterlibatan partisipan, memfasilitasi pemahaman konsep dasar pemrograman, dan mempromosikan kerjasama dalam lingkungan belajar. Implikasi hasil evaluasi ini adalah pentingnya

pengembangan lebih lanjut dalam desain game dan pemanfaatan Scratch Programming dalam pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan game sederhana menggunakan Scratch Programming sebagai media pembelajaran bahasa pemrograman visual bagi anak usia dini memberikan manfaat yang signifikan. Game ini berhasil meningkatkan keterlibatan partisipan, memfasilitasi pemahaman konsep dasar pemrograman, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan motivasi tinggi. Penggunaan Scratch Programming sebagai bahasa pemrograman visual juga membuktikan kemudahan penggunaan dan fleksibilitas dalam merancang program yang interaktif ([Yunus Anis et al., 2023](#)).

2.2. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan ADDIE yang merupakan singkatan dari Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Alur proses model ADDIE dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Alur proses model ADDIE

Model ADDIE menunjukkan alur yang dimulai dari Analisis (Analysis) yaitu mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan proyek. Kedua, Desain (Design) yaitu merancang solusi dan rencana proyek. Ketiga, Develop (Develop) yaitu mengembangkan dan membuat konten atau produk. Keempat, Implementasi (Implement) yaitu menerapkan dan mengujicobakan solusi. Kelima, Evaluasi (Evaluate) yaitu mengevaluasi hasil dan memperbaiki.

2.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, konten atau isi hingga hasil yang diharapkan. Dalam hal ini kebutuhan dalam penelitian ini adalah anak usia dini dapat belajar mengenal berbagai makanan sehat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kekinian. Konten atau isi yang akan digunakan adalah desain scratch yang akan diaplikasikan pada anak usia dini di TK (Taman Kanak-kanak). Hasil yang diharapkan adalah anak didik dapat mengalami pengalaman belajar baru dan pendekatan terhadap teknologi kekinian.

2.2.2 Tahap Desain

Tahapan dalam proses ini menurut Vivien (2021) meliputi beberapa langkah yaitu :

- a. Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran (storyboard)

Storyboard berisi tentang gambaran keseluruhan media pembelajaran interaktif yang akan dimuat menjadi media pembelajaran berbasis Scratch tentang pembiasaan memilih konsumsi makanan sehat.

- b. Pembuatan materi

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah jenis-jenis makanan sehat dan makanan tidak sehat untuk menumbuhkan pembiasaan dan kesadaran anak demi menjaga kesehatan dengan pintar menganalisa jenis makanan yang baik untuk dikonsumsi.

- c. Pemilihan background, gambar, karakter dan backsound

Pemilihan background, gambar, karakter dan backsound diambil dari berbagai sumber media. Format background dan karakter dalam media ini adalah portable network graphics (.png). Audio yang digunakan dalam media ini adalah musik instrumental maupun rekaman suara yang dapat menarik perhatian pengguna media. Penggunaan audio dalam media ini berupa backsound musik instrumental sepanjang media

dioperasikan (Vivien Pitriani et al., 2021). Desain prototipe dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Desain Prototipe

2.2.3 Tahap Develop

Desain ini dirancang menyesuaikan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia PAUD. Dalam desain ini terdapat beberapa komponen yaitu backdrops, sprite dan panel coding. Backdrops terdiri dari 5 (lima) background kegiatan, sprite berisi ikon atau tokoh dalam cerita, penunjuk arah (tanda panah) dan kunci jawaban tanda centang dan silang). Peneliti menambahkan instruksi berupa suara dan tulisan untuk mempermudah anak yang masih kurang lancar membaca dan menambah ketertarikan pada permainan.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)

Gambar 3. Penampakan desain pada tiap halaman (a) halaman pembuka, (b) Halaman instruksi permainan, (c) Halaman permainan memilih makanan sehat 1, (d) Halaman permainan memilih makanan sehat 2, (e) Halaman penutup

Dalam proses penentuan desain sebagaimana gambar 3 ini diperlukan langkah-langkah pengkodean yang di kreasikan dalam software dan instruksi material untuk permainan digital ini. Proses melakukan coding pada desain scratch dapat dilihat beberapa halaman pengkodean sesuai dengan ikon atau tokoh dalam desain permainan digital sebagaimana terdapat pada gambar 4..



Gambar 4. (a) Coding blok untuk objek interaktif, (b) coding blok untuk menunjukkan halaman selanjutnya, (c) coding blok untuk menunjukkan halaman sebelumnya, (d) coding blok untuk menunjukkan jawaban benar, (e) coding blok untuk menunjukkan jawaban salah

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Hasil

Telah dilakukan wawancara terhadap para ahli untuk mendapatkan validasi dari penelitian yang dilakukan. Para ahli yang dimaksud disini adalah pakar dalam bidang permainan digital, pembelajaran di kelas, serta pembuatan dan penilaian materi pembelajaran multimedia. Dalam wawancara dilakukan serangkaian pertanyaan yang dibagi dalam tiga sesi yaitu : sesi

A, Sesi B, dan Sesi C. Para ahli disini diberikan pertanyaan tentang 5 hal yang berkaitan dengan permainan digital untuk melihat efektivitas permainan digital yang dibuat. Pertanyaan pada sesi A adalah tentang riwayat pribadi, latar belakang pendidikan, dan pengalaman sebelumnya yang sesuai mengenai permainan digital. Ringkasan latar belakang para ahli ditunjukkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Profil Responden

Responden	Jenis Kelamin	Latar Belakang
R1	Laki-laki	Dosen di Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia. Dosen Pakar Gamifikasi dan Pembelajaran Berbasis Game
R2	Laki-laki	Dosen di Universitas Muria Kudus, Pakar Penelitian Pendidikan Dasar.
R3	Laki-laki	Pakar Teknologi Informasi, Pengembang software aplikasi dan website

Pada **Tabel 2** berisi tentang temuan mengenai isi permainan digital. Terdapat lima pertanyaan seputar analisis isi yang menunjukkan tantangan pada siswa, kesalahan umum, informasi dasar digital, dan rekomendasi untuk pengembangan. Lebih jelasnya dapat disimak dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan dan Opini Pakar

Pertanyaan	Opini Pakar
Apakah materi yang dipilih dalam permainan ini dapat dioperasikan sebagai permainan digital?	Topik yang dipilih dalam permainan ini sesuai karena memenuhi standar dalam permainan digital.
Apakah materi dalam permainan digital ini sesuai dengan kurikulum pendidikan yang saat ini sedang berlangsung?	Konten atau isi dalam permainan digital ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yaitu kurikulum yang berlaku pada saat ini.
Menurut Anda apakah petunjuk dalam permainan digital ini jelas dan mudah dimengerti?	Petunjuk atau instruksi dalam permainan digital ini jelas dan mudah dimengerti karena petunjuknya sederhana dan terdapat panduan berupa tulisan maupun suara sehingga lebih membantu untuk memahami maksud dari permainan yang dilakukan.
Apakah materi dalam permainan digital ini dapat menambah pengetahuan pelaku/peserta sesuai dengan tujuan dari permainan digital ini?	Pelaku atau peserta dapat dengan mudah menerima informasi pengetahuan melalui alur permainan yang disusun sedemikian rupa sehingga tujuan permainan ini dapat tercapai.
Berikan pendapatmu, hal apa saja yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas permainan digital ini?	Berdasarkan pengalaman, untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas permainan ini dapat dilakukan dengan menambah variasi soal yang ada sehingga peserta dapat lebih dalam melakukan interaksi dengan permainan ini dan memperoleh lebih banyak manfaat.

Selanjutnya dalam hal peningkatan fitur desain dalam permainan, mekanisme permainan, dan komponen permainan akan dibahas dalam sesi C. Terdapat empat pertanyaan seputar desain yang berupa teks, gambar, foto, navigasi atau petunjuk, pemilihan warna dan rekomendasi untuk desain dalam permainan ini.

Peneliti melakukan wawancara kepada para ahli untuk mendapatkan evaluasi dan saran untuk pengembangan desain selanjutnya. Para ahli juga dapat memberikan hipotesisnya keterbatasan dalam penelitian, misalnya kendala metodologi atau potensi sumber bias, dan masukan untuk perbaikan kedepannya, sebagaimana terdapat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Pertanyaan dan Opini Pakar

Pertanyaan	Pandangan Pakar
Apakah komponen desain permainan yang digunakan seperti teks, gambar/ foto, pemilihan warna menarik ?	Pemilihan ukuran huruf, bentuk gambar sesuai dengan sasaran yaitu anak usia dini. Warna-warna yang digunakan juga sesuai, nyaman dan menarik.
Bagaimana dengan navigasi atau petunjuk dalam permainan, apakah dapat menggugah ketertarikan dari peserta?	Instruksi berupa teks mudah dimengerti, navigasi berupa tanda-tanda yang disertakan juga dapat dengan mudah dioperasikan sehingga memudahkan peserta untuk menikmati permainan.
Bagaimana pendapat Anda mengenai alur cerita dalam permainan ini?	Alur cerita dalam permainan ini menarik dan sesuai dengan kondisi atau karakteristik sasaran yaitu anak usia dini.
Berikan pendapat Anda, bagaimana langkah yang dapat meningkatkan kualitas dari permainan digital ini?	Peneliti dapat menambahkan ikon lain untuk menambah interaksi dalam permainan. Selain itu juga dapat ditambahkan variasi kegiatan yang dapat dilakukan atau dijelajahi peserta dalam tiap halaman permainan.

3.2 Diskusi

Pembelajaran dengan menyertakan teknologi dalam bentuk permainan digital merupakan bagian dari pembelajaran abad 21 yaitu adaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin maju dalam pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi modern pada pembelajaran di tingkat Taman Kanak-kanak (TK) masih belum seintensif dibandingkan dengan jenjang yang lebih tinggi seperti Sekolah Dasar (SD) dan seterusnya. Namun melihat fenomena yang terjadi pada masa kini, pemanfaatan teknologi modern seperti handphone (HP), tv digital dan laptop menjadi konsumsi sehari-hari. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan Handphone, tv atau produk digital lainnya dibandingkan dengan interaksi dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan data BPS, jumlah pengguna gadget untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan gadget pada anak. Kecanduan gadget pada anak menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini (Kanal.psikologi, 2024).

Penggunaan teknologi yang efektif adalah dapat dimanfaatkan berdasarkan fungsi untuk meningkatkan kesejahteraan manusia. Berdasarkan hal tersebut, konten dalam teknologi modern dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak untuk menambah pengetahuan dan menumbuhkan pembelajaran yang berarti, salah satunya adalah pembiasaan mengkonsumsi makanan sehat. Untuk anak usia dini penting sekali menguatkan literasi dalam berbagai hal. Permainan digital merupakan salah satu cara untuk mengenalkan beraneka literasi secara luas dengan berbagai fitur menariknya. Literasi digital memiliki keunggulan memungkinkan anak

untuk memahami informasi yang diperoleh melalui media digital sebagai bentuk pembelajaran dan menggunakan teknologi secara cerdas (Daulay et al., 2023).

Sebagaimana yang dibahas oleh para ahli, permainan digital berisi konten atau materi yang selayaknya dapat bermanfaat bagi sasaran pengguna permainan digital tersebut. Materi bahkan berbagai fitur yang ada harus disesuaikan dengan karakter pengguna sehingga apa yang sudah diciptakan ini menjadi layak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Menurut Fachrul Rezi (2020) media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu para guru dalam hal proses pembelajaran dengan media yang lebih efektif dan efisien dalam simulasi interaktif (Rezi & Pramudita, 2020).

Permainan edukasi yang didesain dari Scratch memberikan wadah bagi para guru untuk menciptakan kreativitas dalam menyajikan pembelajaran yang tidak bervariasi. Guru dapat menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan melalui coding pada setiap ikon yang disertakan. Kegiatan ini juga menantang bagi para guru untuk mengasah keterampilan dan imajinasinya sehingga permainan edukasi dapat diciptakan dengan menarik dan menyenangkan untuk dimainkan serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis digital melalui scratch mampu memberikan pendekatan pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK). Hal yang mendukung adalah strategi dalam pembelajaran yang dilakukan, situasi kekinian yang sedang dialami, dan juga karakteristik serta kemampuan para murid dalam mengeksplorasi permainan digital yang disajikan. Pembiasaan baik yang diterapkan pada anak usia dini juga dapat dilakukan melalui permainan digital yang didesain sesuai dengan karakteristik pengguna sehingga dapat menghasilkan manfaat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam hal ini sasarannya adalah anak usia dini (TK) dapat memahami pembiasaan baik memilih makanan sehat melalui permainan digital dan dapat diterapkan di lingkungan tumbuh kembang anak.

5. CATATAN PENELITIAN

Peneliti memahami bahwa menjaga integritas akademik dan keaslian merupakan aspek krusial dalam penyusunan karya ilmiah ini, khususnya dalam pembahasan seputar informasi, optimisasi, dan topik-topik yang berkaitan. Oleh karena itu, seluruh proses penelitian dilakukan dengan komitmen yang tinggi terhadap prinsip kejujuran ilmiah dan upaya maksimal untuk menghindari tindakan plagiarisme dalam bentuk apa pun.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Novita; Ilato Rosman; Payu, B. R. (2020). PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA. 2(2), 70–79.

Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111.

Daulay, L. S., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Literasi Sehat Untuk Menjaga Kesehatan Mental Anak di Era Digital. *Jurnal Raudhah*, 11(1), 25–37.

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.

- Fauziyah, Soffi Fajiah; Sulistianah, Sulistianah; Soraya, R. (2021). Gangguan Kesehatan Pada Anak Usia Dini Akibat Kekurangan Gizi Dan Upaya Pencegahannya. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 12–25.
- Jannatuzahra Khoirunisa, Anggela Vanesa Wanda, Kartika Annisa Dita Putri, & Kartika Dhian Satria Yudha. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Pemrograman Anak di Panti Asuhan Ulul Azmi Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, Vol 1 No 5(5), 35–44.
- Kanal.psikologi. (2024). Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya? Universitas Gadjah Mada Kanal Pengetahuan Psikologi. <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>
- Nazidah, M. D. P., Fauziah, R., Hafidah, R., Jumiatmoko, J., & Nurjanah, N. E. (2022). Pengaruh Stunting pada Kognitif Anak Usia Dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17(1), 59–72.
- Rezi, F., & Pramudita, R. (2020). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Jenis Buah Berbasis Adobe Flash di Tk As - Syifa Bekasi. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 4(2), 175–184.
- Rupnidah, R. S. D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis , Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini. 4(6), 609–618.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532.
- Yunus Anis, Y., Bayu Mukti, A., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320–327.