

# Membangun Generasi Cerdas dan Sehat di Desa Ngadirenggo Berbasis Edukasi dan Permainan

Umi Nur Azizah, Yosua Arya Tama, Diana Madya Ratri, Eal Ednov Athallah, Silvia Eka Putri Agustina, Cindy Putri Ranny Azhati, Cecilian Novalinda Setyaningrum, Sigit Wibowo\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: [sigit.wibowo.fip@um.ac.id](mailto:sigit.wibowo.fip@um.ac.id)

<https://doi.org/10.17977/um050v9i22026p99-104>

## Riwayat artikel

Diajukan: 19 Desember 2025

Direvisi: 25 Mei 2026

Diterima: 30 Mei 2026

Diterbitkan: 31 Mei 2026

## Kata kunci

Edukasi kesehatan

Pengabdian masyarakat

Perilaku hidup bersih dan sehat

Permainan edukatif

Sekolah dasar

## Abstrak

Pendidikan dan kesehatan merupakan aspek penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia sejak usia dini, khususnya di wilayah pedesaan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan edukasi yang menyenangkan dan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan di SD Ngadirenggo 04, Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar, dengan metode partisipatif yang meliputi observasi lapangan, sosialisasi PHBS, dan lomba mewarnai sebagai media edukasi kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi interaktif mampu meningkatkan pemahaman awal siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Lomba mewarnai berperan sebagai media penguatan pesan kesehatan yang efektif karena meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, integrasi edukasi kesehatan dan permainan edukatif efektif dalam membangun kesadaran kesehatan anak serta berpotensi dikembangkan sebagai model pengabdian masyarakat berbasis sekolah.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan dan kesehatan merupakan dua pilar penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia sejak usia dini. Anak-anak tidak hanya perlu dibekali kemampuan kognitif, tetapi juga kesadaran terhadap pentingnya hidup sehat dan perilaku sosial positif. Di wilayah pedesaan, upaya peningkatan dua aspek ini sering kali menghadapi tantangan berupa keterbatasan akses edukasi, fasilitas kesehatan, serta pola pembelajaran yang masih konvensional.

Kondisi tersebut juga tampak di Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar, yang merupakan salah satu desa terluas dengan luas wilayah mencapai 3.907,34 hektar dan jumlah penduduk sebanyak 6.337 jiwa. Sebagian besar masyarakatnya bekerja di sektor perkebunan dan pertanian, sehingga pola aktivitas anak-anak cenderung mengikuti ritme kerja orang tua dan kurang mendapatkan stimulasi pendidikan nonformal yang menarik.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak di desa ini memiliki antusiasme tinggi untuk bermain, tetapi belum sepenuhnya diarahkan pada kegiatan yang mendukung perkembangan intelektual dan perilaku sehat. Aktivitas bermain sering kali bersifat pasif dan tidak mengandung unsur edukatif. Di sisi lain, kebiasaan menjaga kebersihan diri serta pemahaman mengenai pola hidup sehat juga masih terbatas, meskipun desa telah memiliki beberapa fasilitas kesehatan seperti Polindes dan dukungan dari Puskesmas Wlingi. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual agar anak-anak dapat belajar sambil bermain sekaligus membangun kesadaran terhadap kesehatan.

Secara lebih luas, persoalan gizi dan perilaku hidup sehat masih menjadi tantangan di Kabupaten Blitar. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kabupaten Blitar tahun 2023, prevalensi balita pendek dan sangat pendek mencapai 10,8 %, sementara cakupan pemberian ASI eksklusif baru mencapai 56,9 % (Dinas Kesehatan Kabupaten Blitar, 2023). Bahkan hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) menunjukkan adanya peningkatan prevalensi *stunting* di Kabupaten Blitar dari 14,3 % pada tahun 2022 menjadi 20,3 % pada tahun 2023 (Blitar Kawentar, 2024). Kondisi tersebut menggambarkan bahwa peningkatan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan anak masih menjadi prioritas penting, termasuk melalui intervensi berbasis edukasi di tingkat desa.

Berdasarkan realitas tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan semangat untuk membangun generasi anak yang cerdas sekaligus sehat. Edukasi yang dikemas melalui pendekatan permainan

*edugame* dipilih karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar (Mashumah et al., 2025). Permainan edukatif dapat memadukan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional sehingga anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat serta membangun karakter positif sejak usia dini.

Selain itu, kegiatan ini memiliki manfaat yang tidak hanya dirasakan oleh anak-anak, tetapi juga oleh masyarakat secara luas. Bagi anak, kegiatan ini membantu menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta kebiasaan menjaga kesehatan diri. Bagi orang tua dan masyarakat, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya peran lingkungan keluarga dalam membentuk kebiasaan sehat dan cerdas. Sementara bagi tim pengabdian, kegiatan ini menjadi wadah kolaborasi antara mahasiswa, pendidik, dan masyarakat dalam mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya SDGs poin ke-3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera) dan poin ke-4 (Pendidikan Berkualitas).

Urgensi dari program ini terletak pada kebutuhan nyata masyarakat akan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam membentuk perilaku sehat anak. Keunikan atau kebaruan program ini ialah integrasi antara edukasi kesehatan dan permainan interaktif yang disesuaikan dengan konteks lokal Desa Ngadirenggo. Berbeda dari kegiatan sosialisasi konvensional, pendekatan ini menggunakan strategi *learning by playing*, di mana anak menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan “Membangun Generasi Cerdas dan Sehat di Desa Ngadirenggo Lewat Edukasi dan Permainan” tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan kesehatan anak, tetapi juga menghadirkan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan relevan dengan karakteristik masyarakat pedesaan.

## 2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Ngadirenggo 04, Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar, dengan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa, guru, serta perangkat sekolah. Metode pelaksanaan dirancang dalam tiga rangkaian kegiatan utama, yaitu observasi lapangan, sosialisasi perilaku hidup bersih dan sehat, serta pelaksanaan lomba mewarnai sebagai sarana edukasi kreatif bagi siswa.

Tahap pertama berupa observasi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi nyata siswa terkait kebiasaan hidup sehat, pola aktivitas belajar, serta suasana lingkungan sekolah. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku sehari-hari siswa, kualitas kebersihan lingkungan, serta interaksi mereka selama proses belajar dan istirahat. Temuan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa belum membiasakan diri menjaga kebersihan secara optimal, terutama dalam praktik sederhana seperti mencuci tangan dengan benar sebelum makan. Selain itu, pembelajaran kreatif di kelas masih terbatas, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pembiasaan hidup sehat.

Tahap kedua berupa sosialisasi kesehatan yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan komunikatif dan menyenangkan. Materi sosialisasi mencakup pentingnya perilaku hidup bersih, cara mencuci tangan yang tepat, menjaga kebersihan diri, serta pemahaman sederhana mengenai kesehatan lingkungan. Sosialisasi disampaikan melalui cerita, dialog interaktif, dan demonstrasi praktik kebersihan, sehingga siswa dapat memahami konsep kesehatan dengan cara yang lebih konkret. Guru dan sebagian orang tua juga dilibatkan agar edukasi dapat dilanjutkan secara konsisten di rumah dan lingkungan sekolah.

Tahap ketiga yaitu lomba mewarnai yang dirancang sebagai media untuk memperkuat pesan kesehatan sekaligus menstimulasi kreativitas anak. Lomba mewarnai menggunakan gambar bertema perilaku hidup bersih dan sehat, seperti mencuci tangan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengekspresikan kreativitas visual, tetapi juga menyerap pesan-pesan kesehatan secara tidak langsung. Selain itu, lomba mewarnai menciptakan suasana kompetisi yang positif dan menyenangkan, memotivasi anak untuk terlibat aktif dan memahami nilai-nilai kesehatan melalui ilustrasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan berpartisipasi dengan penuh semangat.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan respons siswa terhadap materi sosialisasi dan pelaksanaan lomba, serta umpan balik dari guru. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap perilaku hidup bersih dan sehat, sekaligus meningkatnya minat mereka dalam mengikuti kegiatan kreatif. Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan edukasi melalui lomba mewarnai terbukti efektif dalam membantu siswa memahami pesan kesehatan secara menyenangkan dan mudah dipahami.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SD Ngadirenggo 04 yang mencakup sosialisasi perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) serta edukasi melalui permainan kreatif menunjukkan hasil yang positif, relevan,

dan sejalan dengan tujuan program yang telah ditetapkan. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kesehatan kepada siswa, tetapi juga sebagai proses pembelajaran partisipatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa program edukatif berbasis sekolah akan lebih efektif apabila mampu mengintegrasikan pengalaman belajar langsung dengan aktivitas yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (Plass et al., 2020; OECD, 2021).

Sosialisasi PHBS menghasilkan peningkatan pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekolah sebagai bagian dari kebiasaan hidup sehari-hari. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, yang tercermin dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, mengikuti dialog interaktif, memperhatikan demonstrasi, serta terlibat secara langsung dalam praktik mencuci tangan yang benar sesuai tahapan yang dianjurkan. Sebagian besar siswa mampu menyebutkan kembali langkah-langkah mencuci tangan secara runtut setelah kegiatan sosialisasi, yang sebelumnya belum dipahami dan diterapkan secara sistematis dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan sikap awal siswa terhadap kebiasaan hidup sehat. Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi, siswa mulai membiasakan diri mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan aktivitas, serta menunjukkan kepedulian yang lebih baik terhadap kebersihan diri dan lingkungan sekitar. Temuan ini mengindikasikan bahwa sosialisasi yang disampaikan secara komunikatif, interaktif, dan kontekstual mampu mendorong perubahan pengetahuan sekaligus membentuk sikap awal anak terhadap perilaku hidup bersih dan sehat secara lebih berkelanjutan.



**Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Kepada Siswa SD Ngadirenggo 04**

Secara teoretis, edukasi kesehatan pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila disampaikan melalui pendekatan aktif dan interaktif yang memberikan pengalaman belajar konkret dan langsung. Anak pada tahap perkembangan ini membutuhkan contoh nyata, praktik langsung, dan keterlibatan fisik agar mampu memahami konsep kesehatan secara bermakna dan tidak sekadar bersifat hafalan (Plass et al., 2020). Edukasi kesehatan berbasis interaksi langsung juga terbukti mampu meningkatkan atensi, pemahaman, serta retensi informasi pada anak dalam jangka waktu yang lebih lama (Baranowski et al., 2020). Selain itu, pendekatan ini selaras dengan standar sekolah promotif kesehatan yang menekankan pembelajaran partisipatif, pembiasaan perilaku sehat, dan penciptaan lingkungan belajar yang mendukung kesehatan anak sejak dini (WHO, 2022; UNICEF, 2021).

Kegiatan lomba mewarnai yang dilaksanakan setelah sosialisasi berfungsi sebagai media penguatan pesan kesehatan sekaligus sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu merepresentasikan perilaku hidup bersih dan sehat melalui karya visual yang mereka hasilkan, baik dalam bentuk ilustrasi kegiatan mencuci tangan, menjaga kebersihan diri, maupun kebersihan lingkungan. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan mendorong siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap pesan kesehatan secara simbolik dan kreatif.

Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan penuh selama kegiatan lomba mewarnai serta kesungguhan mereka dalam menyelesaikan setiap karya yang dibuat. Lomba ini juga berkontribusi dalam meningkatkan rasa

percaya diri siswa serta menumbuhkan kompetisi yang sehat dan positif di lingkungan sekolah. Guru menilai bahwa pendekatan ini efektif dalam memperkuat pesan kesehatan karena siswa belajar tanpa tekanan, melainkan melalui aktivitas yang sesuai dengan minat dan dunia anak.



**Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Lomba Mewarnai Bertema Perilaku Hidup Bersih dan Sehat**

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa aktivitas kreatif berbasis visual mampu memperkuat pemahaman konseptual, meningkatkan daya ingat, serta mendorong keterlibatan belajar anak secara lebih optimal (Rao & Snyder, 2021; Zosh et al., 2021). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas kreatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta membentuk sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Hamari et al., 2020; Lee et al., 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa permainan papan dan aktivitas visual edukatif sangat relevan digunakan pada siswa sekolah dasar karena mendukung pembelajaran konkret, kolaboratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak (Kirikkaya et al., 2021; Hidayat & Utami, 2021).

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi antara sosialisasi kesehatan dan permainan edukatif merupakan pendekatan yang efektif dalam membangun kesadaran kesehatan anak secara bertahap dan berkelanjutan. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai penerima informasi. Penelitian pengabdian masyarakat sebelumnya juga menunjukkan bahwa edukasi PHBS berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta sikap positif siswa sekolah dasar terhadap perilaku hidup sehat, sehingga relevan diterapkan sebagai model intervensi berbasis sekolah (Pratama & Sari, 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning* dan gamifikasi pendidikan yang menekankan keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang bermakna, serta penguatan motivasi intrinsik siswa (Plass et al., 2020; Lee & Hammer, 2020).

Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dan lingkungan sekolah. Guru memperoleh alternatif metode edukatif yang aplikatif, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam menanamkan kebiasaan hidup sehat. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran kreatif efektif dalam memperkuat pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa sekolah dasar, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan (Fitriani & Hidayati, 2023). Dengan demikian, program ini berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan sebagai model pengabdian masyarakat berbasis sekolah yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan kesehatan anak. Temuan ini juga relevan dengan agenda kebijakan pendidikan dan kesehatan global yang menekankan pentingnya integrasi antara pembelajaran, kesehatan, dan kesejahteraan anak di lingkungan sekolah (OECD, 2021; WHO, 2022; Kato et al., 2020).

#### 4. Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Ngadirenggo 04 melalui sosialisasi perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) serta edukasi berbasis permainan kreatif menunjukkan hasil yang positif dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan edukasi kesehatan dengan aktivitas bermain terbukti mampu meningkatkan pemahaman awal siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan, sekaligus mendorong perubahan sikap menuju perilaku hidup sehat. Sosialisasi PHBS yang disampaikan secara komunikatif dan interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pesan kesehatan dapat diterima dengan lebih bermakna. Sementara itu, lomba mewarnai berperan sebagai media penguatan pesan kesehatan yang efektif, karena mampu menstimulasi kreativitas, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa

mengekspresikan pemahaman mereka terhadap perilaku hidup bersih dan sehat secara visual dan menyenangkan. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dan lingkungan sekolah. Guru memperoleh alternatif metode edukatif yang aplikatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembiasaan sehari-hari, khususnya dalam menanamkan perilaku hidup sehat kepada siswa. Dengan demikian, program ini berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai model pengabdian masyarakat berbasis sekolah yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik masyarakat pedesaan. Secara keseluruhan, integrasi antara edukasi kesehatan dan permainan edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pembentukan generasi anak yang cerdas, sehat, dan berkarakter. Program ini juga berkontribusi dalam mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya poin ke-3 tentang kehidupan sehat dan sejahtera serta poin ke-4 tentang pendidikan berkualitas, melalui pendekatan pembelajaran yang partisipatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan nyata masyarakat.

## Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

## Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

## Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

## Daftar Rujukan

- Baranowski, T., Thompson, D., Buday, R., Lu, A. S., & Baranowski, J. (2020). Serious games for health: How behavioral science guided the development of a serious game. *Games for Health Journal*, 9(1), 12–19. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0066>
- Blitar Kawentar. (2024, May 14). Stunting di Kabupaten Blitar tembus 20,3 persen, DP3APPKB ajak kolaborasi terjunkan 1.800 kader. *Blitar Kawentar*. <https://blitarkawentar.jawapos.com/kawentaran/2274649669/stunting-di-kabupaten-blitar-tembus-203-persen-dp3appkb-ajak-kolaborasi-terjunkan-1800-kader>
- Dinas Kesehatan Kabupaten Blitar. (2023). *Profil kesehatan Kabupaten Blitar tahun 2023*. Pemerintah Kabupaten Blitar. <https://ppid.blitarkab.go.id/wp-content/uploads/2024/08/LKPJ-BUPATI-BLITAR-TA-2023.pdf>
- Fitriani, L., & Hidayati, F. H. (2023). Media pembelajaran kreatif dalam penguatan perilaku hidup sehat siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 134–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.134-145>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Does gamification work? A meta-analysis of empirical studies. *Computers in Human Behavior*, 107, Article 106261. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106261>
- Hidayat, A., & Utami, P. (2021). Game-based learning sebagai strategi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 85–94. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2456>
- Kato, P. M., Cole, S. W., Bradlyn, A. S., & Pollock, B. H. (2020). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults. *Journal of Adolescent Health*, 67(2), 215–222. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.01.016>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023*. Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. <https://www.badankebijakan.kemkes.go.id/hasil-survei-kesehatan-indonesia-ski-2023/>
- Kirikkaya, E. B., Iseri, S., & Vurkaya, G. (2021). A board game about space and solar system for primary school students. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3037–3058. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10322-9>
- Lee, J., & Hammer, J. (2020). Gamification in education: What, how, why bother? *Educational Psychology Review*, 32(4), 1051–1074. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09563-6>
- Lee, J., Hammer, J., & Goh, D. H. L. (2021). Learning with gamification: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 33(2), 1–29. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09575-2>
- Mashumah, A. F. N., Putri, A., & Fidrayani, F. (2025). Permainan edukatif sebagai fondasi perkembangan kosakata pada anak usia dini. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 5(1). <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/ALHANIF/article/view/20131>
- OECD. (2021). *Education at a glance 2021: OECD indicators*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/b35a14e5-en>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). Games and learning. *Educational Psychologist*, 55(4), 247–263. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1740975>
- Pratama, R. A., & Sari, D. P. (2022). Edukasi perilaku hidup bersih dan sehat berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/10.20473/jpk.v11.i1.2022.45-54>
- Rao, A., & Snyder, M. (2021). Visual arts-based learning and children's cognitive engagement. *Early Child Development and Care*, 191(6), 897–909. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1766694>

- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2021). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22725.50403>
- UNICEF. (2021). *Child-friendly schools and health promotion*. <https://doi.org/10.18356/9789210052208>
- Wikipedia. (2025). Ngadirenggo, Wlingi, Blitar. In *Wikipedia: Ensiklopedia bebas*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Ngadirenggo,\\_Wlingi,\\_Blitar](https://id.wikipedia.org/wiki/Ngadirenggo,_Wlingi,_Blitar)
- World Health Organization. (2022). *Global standards for health-promoting schools*. World Health Organization. <https://doi.org/10.2471/9789240040109>