

PENGUATAN PHBS DAN LITERASI SAINS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INTERAKTIF

Dhimas Mahardika^{1*}, Rizki Chika Audita Ariyani², Uvi Dwian Kencono³, Casidi⁴, Iyan Sunandar⁵, Sri Nuryani⁶, Eka Safitri⁷, Munawir Hamzah⁸, Yusep Saepulloh⁹

¹⁻⁹ Universitas An Nasher

*dhimas.mahardika@gmail.com

Abstract

The development of the digital era among elementary school children presents challenges in the form of high use of gadgets for entertainment, a lack of understanding of healthy lifestyles, and the suboptimal use of technology as a learning tool at MI Al Munawar, Kepuh Village, Cirebon Regency. This community service activity aims to improve students' understanding of healthy lifestyles, basic science literacy, and the positive use of digital technology. The implementation method is carried out systematically and participatively through five stages: activity socialization; training and interactive education with simple experimental practices; the application of educational digital media; evaluation through pre-tests and post-tests; and mentoring to sustain the activity. The activity results showed an increase in understanding among 40 students across all assessment indicators. The highest increase occurred in the aspect of the use of educational digital technology at 51%. This activity shows that an interactive educational approach based on direct practice and digital media is very effective in shifting the function of gadgets from a means of entertainment to a productive learning medium. This activity is able to encourage the creation of clean and healthy living behaviors, as well as improve the scientific literacy of elementary school students in a sustainable manner.

Keywords: Science Literacy; Digital Technology; Healthy Lifestyle; Elementary School

Abstrak (Tahoma, 9pt Bold)

Perkembangan era digital pada anak sekolah dasar menimbulkan tantangan berupa tingginya penggunaan gadget untuk hiburan, kurangnya pemahaman pola hidup sehat, dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran di MI Al Munawar, Desa Kepuh, Kabupaten Cirebon. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pola hidup sehat, literasi sains dasar, dan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Metode pelaksanaan dilakukan secara sistematis dan partisipatif melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi kegiatan, pelatihan dan edukasi interaktif dengan praktik eksperimen sederhana, penerapan media digital edukatif, evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*, serta pendampingan keberlanjutan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman 40 siswa sebagai peserta pada seluruh indikator penilaian. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemanfaatan teknologi digital edukatif sebesar 51%. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi interaktif berbasis praktik langsung dan media digital sangat efektif dalam mengalihkan fungsi gadget dari sarana hiburan menjadi media belajar yang produktif. Kegiatan ini mampu mendorong terciptanya perilaku hidup bersih dan sehat, serta meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Literasi Sains; Teknologi Digital; Pola Hidup Sehat; Sekolah Dasar

Submitted: 2026-08-11

Revised: 2026-08-25

Accepted: 2026-09-30

PENDAHULUAN

Perkembangan sains dan teknologi pada era digital saat ini membawa pengaruh yang besar terhadap pola kehidupan masyarakat (Mekkhah et al., 2026), termasuk pada dunia pendidikan anak usia sekolah dasar (Hakim & Yulia, 2024). Kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam memperoleh informasi dan media pembelajaran, namun di sisi lain juga memunculkan berbagai permasalahan seperti rendahnya aktivitas fisik anak, meningkatkan ketergantungan terhadap *gadget*, kurangnya pemahaman tentang pola hidup sehat, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana edukasi yang positif (Annisa et al., 2022). Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan perlu diarahkan secara tepat agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas siswa (Reza et al., 2025). Kondisi tersebut menjadi tantangan yang penting dalam membentuk generasi yang sehat, cerdas, kreatif, dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijak sejak usia dini (Ningsih et al., 2026).

Mitra sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Munawar yang berlokasi di Desa Kepuh, Kabupaten Cirebon. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak dini. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa siswa di MI Al Munawar memiliki antusiasme belajar yang cukup tinggi, namun masih terdapat beberapa kendala dalam penerapan pola hidup sehat dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran edukatif. Sebagian siswa masih memiliki kebiasaan kurang memperhatikan kebersihan diri dan lingkungan, kurang memahami pentingnya mengonsumsi gizi seimbang, serta lebih sering menggunakan perangkat digital untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital pada anak usia sekolah dasar masih cenderung didominasi untuk aktivitas hiburan dibandingkan sebagai media pembelajaran (Fadli et al., 2025).

Secara kewilayahan, Desa Kepuh Kabupaten Cirebon memiliki lingkungan masyarakat yang cukup mendukung kegiatan pendidikan dan sosial kemasyarakatan. Akan tetapi, keterbatasan fasilitas edukasi berbasis teknologi dan minimnya program penyuluhan terkait kesehatan dan literasi digital menyebabkan siswa belum mendapatkan pembelajaran yang terintegrasi antara sains, teknologi, dan pola hidup sehat. Selain itu, guru dan orang tua juga masih perlu mendapatkan pendampingan dalam mengarahkan anak agar mampu menggunakan teknologi secara lebih produktif, kreatif, dan aman. Pembelajaran pada siswa sekolah dasar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan interaktif, visual, dan praktik secara langsung, sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan (Raudah et al., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu program edukatif yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman praktik secara langsung yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Septikasari et al., 2025).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya pola hidup sehat sejak dini, meningkatkan literasi sains dan teknologi, serta membentuk kebiasaan positif dalam penggunaan teknologi digital. Di

samping itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu para guru maupun pihak sekolah dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan edukatif. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu menerapkan perilaku hidup sehat dan cerdas serta berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memiliki keterkaitan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 3 tentang kehidupan sehat dan sejahtera melalui edukasi kesehatan sejak dini, SDG 4 tentang pendidikan berkualitas melalui pembelajaran berbasis sains dan teknologi (Ariani et al., 2025; Wahidah et al., 2026), serta SDG 9 tentang inovasi dan teknologi melalui pengenalan media digital edukatif kepada siswa sekolah dasar (Sekretariat Nasional SDGs, 2015). Selain itu, kegiatan yang dilakukan ini mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, terutama pada aspek keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat, penerapan hasil pendidikan kepada masyarakat, serta penguatan pembelajaran kolaboratif di luar kampus (Narulita et al., 2022).

Kegiatan pengabdian ini juga selaras dengan arah pembangunan nasional dalam Asta Cita, terutama dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia melalui pendidikan dan penguatan karakter anak sejak dini. Selain itu, pelaksanaan kegiatan juga mendukung implementasi Rencana Induk Riset Nasional (RIRN), khususnya pada bidang pendidikan, kesehatan masyarakat, serta pengembangan teknologi informasi untuk pembelajaran masyarakat. Fokus permasalahan yang diangkat pada kegiatan yang dilakukan meliputi rendahnya pemahaman siswa tentang pola hidup sehat, kurangnya literasi tentang sains dan teknologi, dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang positif dan edukatif.

Beberapa kegiatan serupa yang dilakukan sebagai upaya pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan yang diangkat, antara lain kegiatan pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan *platform* digital interaktif dalam meningkatkan pengetahuan dan perilaku hidup sehat remaja SMA di Kota Padang (Hasnah et al., 2026). Kegiatan lainnya, yaitu pendampingan pola hidup bersih dan sehat pada siswa MI Miftahul Hidayah dengan sosialisasi aplikasi digital (Rakasiwi et al., 2024). Terdapat juga kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan praktik perilaku hidup sehat siswa melalui program ZITASI berbasis aplikasi digital FatSecret (Perdana et al., 2026). Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, sehat, dan inovatif di lingkungan MI Al Munawar dan mampu memberikan dampak positif dalam membentuk generasi muda yang sehat, cerdas, kreatif, serta mampu memanfaatkan perkembangan sains dan teknologi secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara sistematis, partisipatif, dan berkelanjutan yang melibatkan pihak MI Al Munawar sebagai mitra utama. Kegiatan ini difokuskan pada aspek sosial kemasyarakatan, khususnya di bidang pendidikan dan kesehatan bagi siswa sekolah dasar melalui pendekatan edukasi,

pelatihan, penerapan teknologi sederhana, serta pendampingan berkelanjutan. Jumlah siswa yang terlibat pada kegiatan ini adalah 40 siswa. Metode pelaksanaan disusun berdasarkan hasil identifikasi permasalahan dan kesepakatan bersama mitra agar solusi yang diberikan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah.

Tahapan pertama dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sosialisasi program. Di mana pada tahap ini, tim pelaksana berkoordinasi dan berkomunikasi dengan kepala sekolah, guru, dan pihak terkait untuk menentukan tujuan, manfaat, jadwal, dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Tahap sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman awal kepada mitra terkait pentingnya penerapan pola hidup sehat, literasi sains, dan pemanfaatan teknologi edukatif bagi siswa sekolah dasar. Selain itu juga bertujuan untuk membangun kerja sama dan partisipasi aktif mitra dalam mendukung pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan observasi lapangan dan identifikasi kebutuhan mitra secara lebih mendalam untuk memastikan bahwa kegiatan yang dilaksanakan telah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di sekolah.

Tahap kedua adalah pelatihan dan edukasi kepada para siswa dan guru. Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui metode pembelajaran interaktif, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan permainan edukatif agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Materi pelatihan yang diberikan meliputi edukasi pola hidup bersih dan sehat, pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan, pengenalan makanan sehat dan bergizi, serta pentingnya aktivitas fisik bagi kesehatan tubuh. Selain itu, siswa juga diberikan pelatihan sederhana terkait literasi sains dan teknologi melalui eksperimen sederhana yang menarik dan aman dilakukan di lingkungan sekolah. Pada tahap ini, siswa juga diperkenalkan pada berbagai praktik sains sederhana, seperti penyaringan air sederhana, percobaan kebersihan tangan menggunakan media visual, dan pengenalan teknologi ramah lingkungan. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan rasa keingintahuan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Di sini, guru juga memberikan pendampingan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan menarik.

Tahap ketiga merupakan penerapan teknologi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan edukasi kesehatan. Teknologi yang diterapkan dalam kegiatan ini berupa penggunaan media pembelajaran digital sederhana, video edukasi, media visual interaktif, dan alat peraga berbasis sains sederhana yang mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Penerapan teknologi ini dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kondisi fasilitas sekolah agar mudah diterapkan dan berkelanjutan. Selain penggunaan media digital, tim pelaksana juga menyediakan poster edukasi hidup sehat dan panduan penggunaan teknologi secara bijak yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Inovasi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah pengintegrasian pendidikan kesehatan, sains, dan teknologi melalui pendekatan belajar sambil bermain, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih menyenangkan dan aplikatif.

Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi kegiatan. Pendampingan dilakukan selama pelaksanaan kegiatan agar siswa dan guru memperoleh arahan secara langsung dalam menerapkan materi yang telah diberikan. Tim pelaksana melakukan pemantauan terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan praktik, penggunaan media

edukatif, dan perubahan perilaku siswa terkait pola hidup sehat dan penggunaan teknologi. Sedangkan evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, diskusi, dan pengukuran sederhana terhadap tingkat pemahaman dan partisipasi siswa baik sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan bersama dengan pihak sekolah untuk mengetahui efektivitas kegiatan dan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program selanjutnya agar manfaat kegiatan dapat lebih optimal.

Tahap kelima adalah keberlanjutan program. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, pihak sekolah tetap melakukan pendampingan melalui pemberian media edukasi, modul sederhana, dan rekomendasi kegiatan lanjutan yang dapat diterapkan secara mandiri oleh guru dan siswa. Keberlanjutan program dilakukan dengan mendorong sekolah untuk menerapkan kebiasaan hidup sehat dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara rutin dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan ini menekankan adanya partisipasi aktif mitra di dalam keseluruhan tahapan. Pihak sekolah berperan dalam menyediakan lokasi kegiatan, mengkoordinasikan siswa, membantu pelaksanaan kegiatan, dan mendukung keberlanjutan kegiatan. Di sini guru berperan sebagai pendamping siswa selama kegiatan berlangsung dan sebagai penggerak penerapan program di lingkungan sekolah. Sedangkan para siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan edukasi, praktik, dan pelatihan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MI Al Munawar, Desa Kepuh, Kabupaten Cirebon telah berjalan dengan baik dan terstruktur melalui lima tahapan utama yang telah disebutkan di bagian metode pelaksanaan. Tahap pertama yang diawali dengan sosialisasi kegiatan yang melibatkan koordinasi intensif bersama pihak sekolah untuk memastikan bahwa seluruh rancangan kegiatan telah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa. Partisipasi aktif dari pihak mitra pada tahap awal ini sangat mendukung kelancaran persiapan kegiatan, sekaligus membangun pemahaman terkait pentingnya integrasi pola hidup sehat, literasi sains, dan pemanfaatan teknologi edukatif di lingkungan sekolah.

Pada tahap kedua, yaitu pelatihan dan edukasi, para siswa diberikan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya penerapan pola hidup bersih dan sehat, pengenalan makanan bergizi, serta pentingnya aktivitas fisik. Pembelajaran dilakukan melalui metode yang interaktif, seperti diskusi dan permainan edukatif, agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diserap oleh siswa. Untuk meningkatkan literasi sains, tim pelaksana mengajak para siswa untuk melakukan praktik secara langsung melalui eksperimen yang aman dan menarik, seperti simulasi penyaringan air sederhana dan demonstrasi kebersihan tangan menggunakan media visual. Pendekatan praktik secara langsung ini terbukti efektif dalam memicu rasa keingintahuan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis para siswa selama kegiatan berlangsung.

Pada tahap penerapan teknologi atau tahap ketiga, kegiatan difokuskan pada pengenalan inovasi media digital sebagai sarana pembelajaran. Siswa diperkenalkan pada video edukasi, media visual interaktif, dan berbagai alat peraga berbasis sains yang

mudah digunakan. Langkah ini secara perlahan dapat mengubah kebiasaan siswa yang sebelumnya sering menggunakan perangkat digital hanya sebatas untuk hiburan menjadi lebih produktif dan edukatif. Tim pelaksana juga menyerahkan berbagai poster edukasi hidup sehat dan panduan penggunaan teknologi secara bijak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, para guru juga mendapatkan pendampingan agar mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana ini untuk menciptakan suasana kelas yang lebih inovatif. Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Pada tahap keempat dilakukan pengukuran tingkat keberhasilan dan efektivitas pemahaman siswa, di mana tim pelaksana melakukan pendampingan sekaligus evaluasi kognitif melalui pengukuran *pre-test* sebelum kegiatan dimulai dan *post-test* setelah seluruh materi disampaikan. Hasil evaluasi pengukuran tersebut diuraikan pada Tabel 1, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada indikator utama kegiatan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test* Pemahaman Siswa

Indikator Penilaian	Rata-Rata Nilai <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata Nilai <i>Post-Test</i>	Peningkatan (%)
Pemahaman Pola Hidup Bersih dan Sehat	52,40	86,50	39
Literasi Sains Dasar (Praktik Eksperimen)	48,60	82,30	41
Pemanfaatan Teknologi Digital Edukatif	45,20	88,40	51

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada seluruh aspek penilaian setelah edukasi dan pelatihan diberikan. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator pemanfaatan teknologi digital edukatif, yakni sebesar 51%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dan video edukasi sangat berhasil menarik minat siswa dan efektif mengubah perspektif siswa mengenai fungsi *gadget*. Selain itu, peningkatan pada literasi sains dan pola hidup sehat membuktikan bahwa metode pembelajaran yang memadukan teori dengan pengalaman praktik secara langsung sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap akhir, yaitu keberlanjutan kegiatan, pihak sekolah berkomitmen untuk terus menerapkan kebiasaan positif ini dengan memanfaatkan modul sederhana dan media edukasi yang telah diberikan, sehingga integrasi antara kesehatan, sains, dan teknologi dapat terus berlanjut secara mandiri. Keberhasilan kegiatan ini sekaligus mendukung pencapaian SDGs, khususnya pada aspek pendidikan berkualitas, inovasi teknologi, serta kehidupan yang sehat dan sejahtera.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di MI Al Munawar, Desa Kepuh, Kabupaten Cirebon telah berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa secara signifikan terhadap pola hidup bersih dan sehat, literasi sains dasar, serta pemanfaatan teknologi digital untuk edukasi. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai *post-test* pada seluruh indikator penilaian dengan peningkatan tertinggi mencapai 43,20% pada aspek pemanfaatan teknologi digital. Kelebihan atau keunggulan dari kegiatan ini terletak pada penerapan metode interaktif berbasis praktik secara langsung, seperti eksperimen sains sederhana dan demonstrasi visual yang terbukti mampu memicu antusiasme siswa, mengalihkan fungsi *gadget* dari hanya sekadar hiburan menjadi media belajar, serta mendukung pencapaian indikator SDGs.

Selain kelebihan atau keunggulan tersebut, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti durasi pendampingan lapangan yang relatif singkat dan keterbatasan fasilitas penunjang teknologi digital di lingkungan sekolah mitra. Oleh karena itu, pengembangan kegiatan di masa mendatang dapat difokuskan pada perpanjangan skema pendampingan secara berkala, penyusunan modul pembelajaran digital yang fleksibel atau dapat diakses secara *offline*, serta penguatan kapasitas pelatihan pedagogi berbasis teknologi bagi para guru agar keberlanjutan kegiatan dapat berjalan secara mandiri dan berdampak lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Japendi: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Ariani, A. R., Zahra, F., Dewi, S., Qomariah, Z., & Rahmad. (2025). Peran Mahasiswa dalam Pengenalan Bahan Ajar Digital Berbasis Website untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa MI di Kota Palangka Raya. *Tepis Wiring: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 86–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.33379/tepiswiring.v4i2.7481>
- Fadli, M., Qolbi, L., Mutiasya, K., Hayati, S., Tionita, E., & Azizah, H. (2025). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 159–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5027>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/issue/view/21>
- Hasnah, F., Asyari, D. P., & Aplana, I. (2026). Pemanfaatan Platform Digital Interaktif dalam Meningkatkan Perilaku Hidup Sehat sebagai Upaya Pencegahan Obesitas pada Remaja SMA Kota Padang. *Jurnal ABDIDAS*, 7(1), 106–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v7i1.1311>
- Mekkha, T. A., D, M. J. H., Ivani, K. Della, Kallista, A., & Pratama, R. (2026). Pengaruh Sains dan Teknologi terhadap Pola Hidup Manusia. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10(8), 1–7. <https://cibinstitute.id/index.php/kohesi/article/view/6409>
- Narulita, S., Prihati, Priyambodo, A., & Heses, M. A. (2022). Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Shalom Semarang. *Jurnal Madaniya*, 3(3), 395–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.219>
- Ningish, S., Sodik, N. A. M., Adam, M., Usman, E., & Rajulali, S. F. (2026). Mendidik Anak Diera Digital: Tantangan dan Solusinya. *JPMNT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.59603/jpmnt.v4i1.1181>
- Perdana, J. A., Wahyudi, A. N., Ulfa, Z. D., & Lestaris, T. (2026). Inovasi Program ZITASI Berbasis Aplikasi Digital untuk Perilaku Sehat Generasi Z di Sekolah DAS Kalimantan

- Tengah. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 290–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.60004/komunita.v5i1.452>
- Rakasiwi, S., Salam, A., Subhiyakto, E. R., Dewi, I. N., Octaviani, D. A., & Zeniarja, J. (2024). Pendampingan Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa MI Miftahul Hidayah dengan Sosialisasi Aplikasi Digital. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/community.v4i1.496>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Reza, M., Ulfa, N., Fitri, N., Firmanda, Afwanin, E., Misnia, & Salsabila, H. (2025). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.63732/jsmbt.v4i1.200>
- Sekretariat Nasional SDGs. (2015). *17 Tujuan untuk Mengubah Indonesia (Agenda 2030 untuk Pembangunan Berkelanjutan)*. September 2015. <https://sdgs.bappenas.go.id/>
- Septikasari, D., Nurlaila, Saleh, F., Inayah, S., Warikar, A., Suwarningsih, T., Muslimin, & M, S. (2025). *Inovasi Pembelajaran Guna Menciptakan Pengalaman Belajar yang Asik dan Menarik*. CV Pustaka Inspirasi Minang.
- Wahidah, N. I., Ayuwant, I., & Setyawati, A. (2026). Smartboard Utilization Training for Muslimat Tanjung Qencono Kindergarten Teachers for Interactive Numeracy and Cognitive Learning for Early Childhood. *Tepis Wiring: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 20–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33379/tepiswiring.v5i1.9575>