

## **Edukasi Nilai Kebersihan Melalui Media Interaktif Pada Wahana Soklin diKidZania Surabaya Bagi Siswa SD**

**1\*Elsa Wahyu Ningrum ., 1Desi Eka Pratiwi**

**[1Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia.](#)**

Emai: [elsawahyu220@gmail.com](mailto:elsawahyu220@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRAK
Diterima: Mei 2025	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas edukasi nilai kebersihan melalui media interaktif pada wahana Soklin di KidZania Surabaya bagi siswa SD. Permasalahan kurangnya kesadaran akan pentingnya kebersihan pada anak-anak usia sekolah dasar masih menjadi tantangan di Indonesia. Wahana edukasi interaktif seperti simulasi dan menarik untuk menanamkan nilai-nilai positif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif pada wahana Soklin, yang meliputi simulasi mencuci pakaian, identifikasi jenis-jenis detergent dan softener, dan permainan edukatif lainnya, berhasil menarik perhatian siswa SD. Pengalaman langsung dalam melakukan aktivitas kebersihan secara menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Interaksi dengan Zupervisor yang berperan sebagai fasilitator juga turut mendukung proses internalisasi nilai-nilai keberhasilan. Implikasi dari penilaian ini adalah pentingnya pengembangan media edukasi interaktif yang relevan dan menarik untuk menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini.
Revisi: Mei 2025	
Publikasi: Juni 2025	

**Kata Kunci:** Edukasi kebersihan, Media Interaktif, KidZania Surabaya

*This study aims to analyze the effectiveness of education on the value of cleanliness through interactive media at Wahana Soklin in KidZania Surabaya for elementary school students. The problem of lack of awareness of the importance of cleanliness in elementary school children is still a challenge in Indonesia. Interactive educational rides such as KidZania offer a simulative and interesting environment to instill positive values. The research method used is descriptive qualitative with a case study approach. The results of the study show that interactive media at Wahana Soklin, which includes simulations of washing clothes, identifying types of dirt, and other educational games, successfully attract the attention of elementary school students. Direct experience in carrying out fun cleanliness activities has proven effective in increasing students' understanding and awareness of the importance of maintaining personal and environmental cleanliness. Interaction with the supervisor who acts as a facilitator also supports the process of internalizing cleanliness values. The implication of this study is the importance of developing relevant and interesting interactive educational media to instill character values from an early age.*

**Keywords:** Cleanliness education, Interactive Media, KidZania Surabaya.



© 2025 Elsa Wahyu Ningrum, Desi Eka Pratiwi. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

doi: [10.33084/jppp.v3i1.10349](https://doi.org/10.33084/jppp.v3i1.10349)

Bidang: Penelitian

**Informasi sitasi:** Ningrum , E. W. ., & Pratiwi, D. E. (2025). Edukasi Nilai Kebersihan Melalui Media Interaktif Pada Wahana Soklin diKidZania Surabaya Bagi Siswa SD. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33084/jppp.v3i1.10349>

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk individu dan memajukan bangsa, bukan sekedar memberikan pengetahuan, melainkan fondasi pembentukan karakter, pengembangan potensi diri, dan peningkatan kualitas hidup, melalui pendidikan, wawasan individu diperluas, keterampilan diasah, dan kemampuan berpikir kritis dibangun, sehingga memungkinkan setiap orang untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat, dan meraih kemandirian. Edukasi adalah proses meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu melalui metode dan intruksi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengingat fakta dan situasi yang sebenarnya. Ini dilakukan dengan mempromosikan kemerdekaan diri dan penyediaan aktif informasi atau gagasan baru (Putri & Kusmiarti, 2025).

Media interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya seperti teks terpadu, grafik, foto, audio, video, dan animasi. Pembelajaran interaktif membantu pendidik multimedia merenovasi pembelajaran siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media interaktif dalam wahana Soklin meningkatkan

pemahaman dan kesadaran pengunjung tentang pentingnya kebersihan dan perawatan pakaian. Melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga pesan tentang kebersihan lebih mudah diterima dan diingat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Kebersihan melalui simulasi dan contoh nyata dalam media yang interaktif dapat mendorong perubahan perilaku positif siswa (Fadillah & Kuswandi, 2025).

Kebiasaan hidup bersih membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak secara fisik dan motorik karena anak lebih sehat dan aktif. Anak yang terbiasa menjaga kebersihan sejak dini cenderung terhindar dari berbagai penyakit seperti diare, demam berdarah, dan penyakit kulit karena kebersihan menghambat pertumbuhan bakteri dan virus berbahaya. Kegiatan meningkatkan produktivitas akan membantu anak yang sehat dan terbiasa hidup bersih lebih mampu beraktivitas dan belajar dengan baik. Wahana Soklin membantu meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya menjaga kebersihan pakaian dan lingkungan sekitar, anak-anak yang terbiasa menjaga kebersihan sejak dini cenderung memiliki karakter yang bersih dan rapi, serta peduli terhadap lingkungan sekitar, wahana ini membantu anak-anak untuk belajar keterampilan praktis, seperti memilih detergen, menyetrika, melipat baju, dan cara merawat warna pakaian yang berbeda, yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini secara luas mempengaruhi tidak hanya kebersihan fisik, tetapi juga persepsi kolektif tentang pentingnya lingkungan untuk kesehatan dan kelangsungan hidup (Lidyawati *et al.*, 2025).

Keunikan KidZania Surabaya memiliki keunikan yang inovatif pada sebuah konsep sebagai taman bermain edukatif (*edutainment*) berbentuk kota mini yang dirancang khusus untuk anak-anak, dimana visitor dapat merasakan pengalaman langsung dalam berbagai profesi melalui simulasi peran yang realistik. Anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar tentang dunia kerja, mengembangkan keterampilan praktis seperti manajemen keuangan dan kerja tim, serta membangun rasa percaya diri dan pemahaman akan nilai-nilaisosial dalam lingkungan yang aman dan interaktif. Kombinasi antara hiburan yang menarik dan pembelajaran yang bermakna inilah yang menjadikan KidZania sebagai destinasi yang unik dan berkesan bagi anak-anak.

## METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data peneliti menggunakan dokumentasi dan observasi. Subjek dalam penelitian menggunakan informan key sebagai sumber pengambilan data yaitu dengan instrument data primer pengunjung (*visitor*) dengan kategori usia 4-8 tahun yang melakukan kegiatan di KidZania, orang tua visitor yang mendampingi, dan karyawan (*Zupervisor*) yang incase di establishment area 2. Metode dokumentasi merujuk pada pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis kegiatan secara langsung yang relevan dengan topik penelitian. Dokumentasi pengamatan memiliki peran penting mengenai informasi tersedia yang mencakup arsip resmi, laporan, atau dokumen lain yang berkaitan dengan penulisan artikel. Dokumentasi dapat berupa cacatan pribadi dan foto yang mendukung data yang dikumpulkan. Metode dokumentasi membantu peneliti untuk mendapatkan bukti yang kuat terkait kejadian selama kegiatan magang.

Observasi secara langsung merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek atau kejadian secara langsung tanpa perantara. Metode ini sering digunakan dalam penelitian eksploratif dan deskriptif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku orang atau objek di lingkungan KidZania Surabaya. Peneliti berusaha tidak mengganggu situasi yang diamati, sehingga pengamatan dapat dilakukan secara objektif dan tanpa pengaruh dari interaksi verbal. Peneliti menggunakan cacatan pribadi untuk mencatat informasi penting selama proses pengamatan. Teknik ini memungkinkan para peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang terlihat dalam situasi dunia nyata tanpa mengganggu atau mengubah peneliti (Romdona & Gunawan, 2025).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan kegiatan Edukasi di KidZania Surabaya

Anak dengan usia 4-6 tahun merupakan masa dimana anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki rasa peka yang tinggi. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada masa ini sedang terjadi sehingga menjadi fase terbaik anak untuk menerima berbagai stimulus untuk mengoptimalkan perkembangannya. Pada fase ini juga menjadi fase yang urgent dalam mengembangkan enam aspek perkembangan anak sehingga pada masa ini disebut fase *golden age* anak. Kegiatan edukasi merupakan suatu proses kegiatan belajar secara individu maupun kelompok yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan pola berpikir dan kualitas suatu pengetahuan serta mengembangkan potensi yang dimiliki dari setiap individu. Selain pengetahuan dan keterampilan, edukasi juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan etika. Ini membantu individu menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan bermoral (Putri *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi kepada pengunjung yang ada di KidZania menunjukkan bahwa visitor mengalami peningkatan kepercayaan diri. Kegiatan disetiap estabilisment di desain sangat realistik, lengkap dengan property dan susunan kegiatannya menyerupai dunia nyata. Estabilisment Soklin kegiatan di desain semirip mungkin dengan tempat laundry semirip mungkin dengan aslinya karena didukung langsung dengan IP (*industry Partner*) Soklin pasti tidak di ragukan lagi.



**Gambar I.** Estabilisment Soklin



**Gambar II.** Rumah Cuci Laundry Care

### Lingkungan yang Mendukung

KidZania menyediakan replika pabrik atau area demonstrasi lengkap dan sesuai dengan dunia nyata di setiap estabilisment. Menurut (Pasaribu dkk., 2024) dengan kegiatan yang relevan atau sesuai kondisi yang nyata akan membangun dampak positif dan signifikan terhadap perkembangan karakter. Anak-anak akan dilengkapi dengan perlengkapan layaknya pekerja, seperti seragam dan alat pelindung diri, serta dipandu oleh fasilitator (*Zupervisor*) yang menjelaskan tahapan proses dan memberikan instruksi yang jelas. Lingkungan ini didukung oleh peralatan simulasi yang aman dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk secara langsung berpartisipasi dalam kegiatan seperti mencampur bahan (*simulasi*), mengoperasikan mesin (*simulasi*), atau mengemas produk (*simulasi*), sehingga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan tentang proses produksi barang sehari-hari.

### Proses pelatihan dan pendampingan

*Zupervisor* di setiap estabilisment memberikan pelatihan dan pendampingan yang rinci. kegiatan di Soklin anak-anak akan dibriefing tentang mencuci yang baik dan benar, dilatih untuk mengambil pakaian, mencatat pesanan serta memilih softener dan softener yang dipesan, dan diajarkan cara untuk menyentrika baju yang rapi. Proses ini memberikan visitor pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri visitor saat menjalani peran tersebut. Berikut hal yang dilakukan oleh *zupervisor* terhadap kegiatan edukasi yang ada di Soklin KidZania Surabaya: melakukan Greeting pada visitor, yaitu (1.) *Zupervisor* melakukan sapa kepada visitor (2.) Scan gelang atau tiket untuk input data (3.) Brefing visitor tugas-tugas sebagai petugas laundry dan menceritakan tentang kegiatan mencuci (4.) Visitor melihat video edukasi Soklin (5.) Review pertanyaan ulang yang ada di video (6.) Pengambilan pesanan pakaian kotor yang ada di beberapa estabilisment KidZania (7.) Pakaian yang sudah diambil akan dibalik dan dilepas kancing supaya baju tidak cepat rusak dan pudar serta dimasukkan dalam keranjang (8.) Memilih detergen dan softener sesuai dengan catatan yang tertulis di papan pemesanan (9.) Melakukan pencucian pakaian ke dalam mesin cuci serta menyentrika pakaian hingga rapi (10.) Melakukan scan out gelang dan memberikan gaji sebesar 10 Kidsoz, dan memberikan stempel pada Pazzport.



**Gambar III:** Kegiatan Greeting vitor



**Gambar IV:** scan gelang atau tiket



**Gambar V:** Briefing tugas sebagai Laundry Staf



**Gambar VI:** Melihat video edukasi



**Gambar VII:** Review ulang tugas Laundry Staf



**Gambar VIII:** Pengambilan baju kotor



**Gambar IX:** Melepas kancing baju, dibalik dan dimasukkan keranjang



**Gambar X:** Memilih Detergen Dan Softener



**Gambar XI:** Kegiatan Pencucian Pakaian di Mesin Cuci



**Gambar XII:** Kegiatan Menyetrika dan Melipat Pakaian



**Gambar XIII:** Scan Out dan Mendapatkan Gaji

Kegiatan diatas sudah ditetapkan di dalam *bantex* setiap estabilishment dengan rangkaian tersebut para visitor harus melakukannya bersama visitor lain untuk menyelesaikan setiap tugas tugas yang nantinya akan mendapatkan reward diakhir kegiatan. Menyelesaikan kegiatan tersebut tentu tidak berjalan dengan sendirinya namun membutuhkan bantuan, arahan, dan pendampingan dari Zupervisor agar kegiatan berjalan dengan semestinya.

Pendampingan tidak hanya dilakukan oleh Zupervisor saja didalam estabilishment, namun bisa juga pendampingan dari anak yaitu orang tua, guru, suster, kerabat yang dapat bergabung di kegiatan. Tidak semua estabilishment para pendamping bisa mengikuti kegiatan hanya estabilishment tertentu saja, dapat dilihat di depan estabilishment terdapat informasi di tablet informasi yang disediakan atau melihat stiker biru bertuliskan *parentz experience*.

#### Pemberian Reward



**Gambar XIV:** Pemberian Kidsoz dan Pencatatan Data visitor

Visitor menerima gaji berupa Kidsoz dan stempel pada pazzport mereka setelah menyelesaikan tugas disetiap estabilisment. Penghargaan ini memberikan mereka rasa pencapaian dan pengakuan atas kerja mereka. Proses pemberian gaji menggunakan stempel pada pazzport visitor. Setiap pazzport memiliki perbedaan nilai point, KidZania Surabaya memiliki tiga jenis pazzport yaitu, Naturalized mendapat tambahan 2point, Distinguished mendapat tambahan 4point, Honorable mendapat tambahan 6point. Contoh jika visitor bermain di Soklin akan mendapatkan gaji sebesar 10 Kidsoz jika, visitor tersebut memiliki pazzport Naturalized maka akan mendapatkan gaji 12 Kidsoz, jika pazzport Distinguished maka akan mendapat 14 kidsoz, jika pazzport Honorable akan mendapatkan gaji sebesar 16 kidsoz. Tingkat pazzport ini dimulai dari Naturalized terlebih dahulu jika visitor sudah mengumpulkan 30 stempel dari berbagai estabilisment maka akan dapat di upgrade ke tingkat selanjutnya yaitu Distinguished kemudian visitor harus mengumpulkan 60 stempel lagi untuk upgrade tingkat paling tinggi yaitu Honorable.

### **Durasi dan Intensitas Kegiatan**

Kegiatan di KidZania dirancang untuk berlangsung selama 5-7 jam, namun banyak anak-anak merasa waktu tersebut masih kurang. Durasi yang tersedia di estabilisment berkisar antara 20-30 menit, disesuaikan dengan kompleksitas simulasi dan usia anak-anak yang berpartisipasi. Meskipun tidak terlalu menguras fisik, kegiatan ini cukup interaktif dan membutuhkan fokus untuk mengikuti instruksi serta menjalankan peran yang diberikan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang efektif dalam waktu yang relative singkat. Permainan yang dirancang dengan tujuan khusus untuk memberikan pemahaman tentang suatu materi, memperluas konsep, mengenalkan peristiwa bersejarah atau budaya, serta melatih keterampilan tertentu melalui pengalaman bermain yang menyenangkan (Ainiyah & Rohma, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan memiliki energi yang tinggi untuk terus bermain dan belajar.

### **Pengalaman Baru**

Penelitian ini berpotensi besar untuk menunjukkan adanya peningkatan pemahaman nilai kebersihan di kalangan anak-anak setelah mereka berinteraksi dengan media interaktif yang dirancang khusus diwahana soklin, KidZnia Surabaya. Melalui elemen-elemen interaktif seperti permainan, simulasi, atau kuis yang menarik, anak-anak diharapkan tidak hanya terpapar pada informasi mengenai pentingnya kebersihan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini diyakini dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kebersihan, seperti cara mencuci tangan yang benar, pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, dan dampak buruk dari kuman, sehingga menghasilkan peningkatan skor pemahaman yang signifikan setelah partisipasi dalam wahana Soklin. Pengalaman adalah pemahaman terhadap sesuatu yang telah diketahui dan diapresiasi terhadap sesuatu yang memperoleh pengalaman, keterampilan, atau nilai yang tertanam dalam kemampuannya. Pengalaman kerja adalah suatu pengetahuan, keterampilan, yang dimiliki pegawai untuk mengemban tanggung jawab dari pekerjaan sebelumnya (Sari & Nuraeni, 2025).

Selain peningkatan pemahaman kognitif, interaksi dengan media edukasi diwahana Soklin berpotensi memicu perubahan positif dalam sikap anak-anak terhadap kebersihan. Pengalaman yang menyenangkan dan berkesan di wahana ini dapat menanamkan kesadaran yang lebih mendalam mengenai pentingnya praktik kebersihan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak mungkin mulai menunjukkan perilaku yang lebih bertanggung jawab terhadap kebersihan diri dan lingkungan, seperti lebih sering mencuci tangan tanpa disuruh, membuang sampah pada tempatnya secara sukarela, dan bahkan mengingatkan orang lain untuk melakukan hal yang sama. Perubahan sikap ini, yang mungkin terwujud dalam tindakan nyata sehari-hari, menjadi indikator penting dari keberhasilan edukasi nilai kebersihan melalui media interaktif.

### **Nilai Sosial**

Respon positif terhadap media interaktif dalam edukasi nilai kebersihan diwahana KidZania Surabaya kemungkinan besar ditunjukkan melalui tingginya tingkat keterlibatan dan antusiasme anak-anak selama berinteraksi, yang tercermin dalam fokus siswa pada aktivitas, minat untuk mengeksplorasi informasi, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas yang disajikan. Kemudahan pemahaman konsep abstrak tentang kebersihan melalui *visualisasi* dan elemen interaktif, informasi yang lebih baik akibat pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, serta umpan balik positif dari anak-anak dan pendamping yang menganggapnya sebagai metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebersihan.

Interaksi siswa SD dengan wahana Soklin yang menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman pengunjung tentang konsep kebersihan dan praktik-praktik menjaga kebersihan yang benar. Peningkatan pemahaman dan potensi perubahan perilaku kearah yang lebih bersih ini mengindikasikan bahwa media interaktif di wahana Soklin KidZania Surabaya dapat menjadi alat yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebersihan pada siswa SD. Pengalaman langsung dan partisipasi aktif dalam permainan atau simulasi dapat membantu siswa menginternalisasi

pentingnya kebersihan sebagai sebuah nilai dan kebiasaan sehari-hari. Nilai sosial mencerminkan kualitas pengambilan keputusan (Sofyan dkk., 2025). Namun, perlu diingat bahwa efektivitas jangka Panjang nilai-nilai ke lingkungan di luar KidZania memerlukan penelitian lebih lanjut dan mungkin perlu didukung oleh edukasi berkelanjutan disekolah dan dirumah.

### **Kepercayaan Diri**

Partisipasi aktif dalam wahana Soklin di KidZania dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak. Visitor mengenakan seragam layaknya pekerja dan mengikuti instruksi dari Zupervisor untuk menjalankan simulasi proses produksi, visitor merasakan sensasi memiliki tanggung jawab dan menyelesaikan tugas. Keberhasilan dalam menyelesaikan setiap tahapan, meskipun dalam konteks bermain peran, memberikan rasa pencampaian yang positif. Apalagi, ketika visitor dapat melihat hasil “kerja” mereka, seperti produk kemasan (*simulasi*), hal ini semakin memperkuat keyakinan visitor pada kemampuan diri sendiri. Kepercayaan diri merupakan suatu perilaku yang sangat positif seseorang dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga akan berdampak positif bagi diri sendiri maupun orang sekitarnya (Rizki & Muslehudin, 2025).

Interaksi dengan Zupervisor dan anak-anak lain dalam lingkungan yang terstruktur namun tetap menyenangkan juga membangun keberanian untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Anak-anak belajar untuk mengikuti arahan, bertanya jika ada kesulitan, dan mungkin juga menjelaskan apa yang visitor lakukan kepada teman-temannya. Pengalaman ini mungkin singkat, memberikan kesempatan bagi mereka untuk keluar dari zona nyama, mencoba hal baru, dan merasakan keberhasilan dalam konteks sosial, yang secara keseluruhan memperkuat rasa percaya diri visitor.

### **Kemandirian**

Soklin Laundry Care KidZania Surabaya merupakan estabilisment untuk anak-anak berperan sebagai *staf laundry*, belajar mengambil tanggung jawab atas proses pencucian pakaian pelanggan mulai dari pemilihan deterjen hingga pengemasan. Pengalaman langsung ini menumbuhkan kemandirian melalui pengembangan keterampilan praktis merawat pakaian, meningkatkan kepercayaan diri saat berhasil menyelesaikan tugas, melatih ketelitian terhadap detail, dan memberikan pemahaman akan nilai pekerjaan. Hal ini menunjukkan aktivitas tidak hanya hiburan, tetapi juga sarana efektif untuk melatih kemandirian anak dalam konteks pekerjaan yang terstruktur. Kemampuan bertindak tanpa bergantung pada orang lain, mencakup pengelolaan tugas, waktu, dan sumber daya, penting bagi pengembangan diri dan kehidupan sehari-hari. Kemandirian bukanlah sifat bawaan yang sudah ada sejak lahir. Perkembangannya dipengaruhi oleh berbagai ransangan dari lingkungan sekitar, selain dari potensi yang diwarisi orang tua (Asmadi & Arlina, 2025).

Dampak dari kemandirian yang ditanamkan di Soklin Laundry Care KidZania Surabaya bukan sekedar kemampuan mencuci pakaian. Anak-anak yang belajar mengambil tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas laundry akan mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian yang lebih kuat dalam berbagai aspek kehidupan. Visitor lebih terampil dalam mengikuti instruksi dan memahami nilai sebuah pekerjaan. Pengalaman ini juga dapat memupuk apresiasi terhadap tugas-tugas rumah tangga dan menanamkan pemahaman akan pentingnya kebersihan diri serta lingkungan sejak usia dini, yang secara keseluruhan berkontribusi pada perkembangan anak menjadi individu yang lebih mandiri dan bertanggung jawab.

## **KESIMPULAN**

KidZania Surabaya hadir sebagai tempat wisata yang tidak hanya memberikan rasa menyenangkan dan hiburan untuk anak, namun juga membawa nilai edukasi untuk anak. KidZania Surabaya menciptakan tempat bermain yang mengedepankan nilai edukasi dengan metode simulasi langsung. Simulasi yang disediakan KidZania Surabaya diciptakan semirip dunia nyata dan menggunakan fasilitas nyata di setiap Estabilisment. Estabilisment Soklin KidZania Surabaya memberikan fasilitas yang dapat meningkatkan pemahaman dan penilaian siswa sekolah dasar. Pengalaman yang menarik dan langsung dalam lingkungan simulasi kehidupan nyata, anak-anak dapat menjalani pentingnya kebersihan dengan cara yang menyenangkan dan tidak terlupakan. Kelebihan media interaktif menawarkan keunggulan besar dalam kemampuan pengunjung untuk mempromosikan partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih dalam dibandingkan dengan media pasif tradisional.

Interaksi langsung dengan pengambilan keputusan, dan media interaktif menciptakan pengalaman yang lebih dalam dan lebih pribadi. Partisipasi aktif ini dapat menghasilkan pembelajaran dari informasi yang baik, rasa partisipasi yang lebih besar, dan interaksi yang lebih bijaksana. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat menjadi instrumen yang berharga untuk pengembangan karakter dan pendidikan kebersihan dalam suasana relaksasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383-396.
- Asmadi, A., & Arlina, A. (2025). Peran ekstrakurikuler PAI dalam pengembangan keterampilan sosial dan kemandirian siswa MAS. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10(1), 7-17.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56-66.
- Lidyawati, C. O. E., Febrian, R. R., Zakki, M., El-Yunusi, M. Y. M., Darmawan, D., Evendi, W., & Hardyansah, R. (2025). Pentingnya Kesadaran Tentang Kebersihan Melalui Kerja Bakti Masyarakat Desa Balunganyar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 152-162.
- Pasaribu, F., Alfina, R., & Hasanah, N. (2024). Sosialisasi Pendidikan (GERSANK) Gerakan Sayang Anak Sebagai Upaya Mempersiapkan Pendidikan Berkarakter Dan Generasi Islami Bagi Masyarakat Desa Serba Aceh Tamiang. *Fusion: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 70-80.
- Putri, D. A., Pratiwi, N. A., Novitasari, D., Ozzari, N. A., Hidayah, A. H., & Kusumastuti, E. (2024). Peran strategis mahasiswa Islam dalam memacu kemajuan edukasi agama. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 16-29.
- Putri, D. A., Subandrio, S., & Kusmiarti, R. (2025). Edukasi Struktur Teks Anekdot pada Siswa Kelas X SMAN 5 Lebong. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 28-32.
- Rizki, C., Zain, M. I., & Muslehudin, M. (2025). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di SDN 7 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 402-406.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47.
- Sari, E. N., & Nuraeni, N. (2025). Kunci Sukses Kinerja Karyawan: Dampak Tingkat Pendidikan dan Pengalaman Kerja pada PT. Bangunpapan Idaman. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 7(2), 1394-1400.
- Sofyan, S., Kurniawan, M. B., Octarina, H., Sahusilawane, N. A., Safira, A., Sulastri, T., & Yusnaldi, E. (2025). Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(1), 258-268.