

PELATIHAN KADER TENTANG STIMULASI TUMBUH KEMBANG DAN
PEMBUATAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF SEDERHANA
DI WILAYAH PUSKESMAS BULAK BANTENG SURABAYA

Novita Eka Kusuma Wardani^{1*}, Ani Media Harumi², Ahadatul Islamiyah³

¹⁻³Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Surabaya

Email Korespondensi: novita.wardani2000@gmail.com

Disubmit: 15 Oktober 2023

Diterima: 09 Desember 2023

Diterbitkan: 01 Februari 2024

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i2.12640>

ABSTRAK

Masa tumbuh kembang merupakan periode yang penting pada balita. Media Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya, dan adaptasi sosialnya. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk Memberikan pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan kader dalam stimulasi tumbuh kembang Balita dan Pembuatan Media Permainan Edukatif Sederhana Metode dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan pemberian materi oleh narasumber, pemberian pelatihan stimulasi tumbuh kembang dan pembuatan media permainan edukatif sederhana kepada 40 kader di Puskesmas wilayah Bulak Banteng Surabaya. Terdapat peningkatan pengetahuan tentang stimulasi tumbuh kembang dan pembuatan alat permainan edukatif sederhana peserta pelatihan, semua peserta pelatihan sebanyak 40 orang (100%) telah membuat alat permainan edukatif sederhana dan semua peserta pelatihan sebanyak 40 orang (100%) berkreasi dengan bahan kardus bekas dalam membuat alat permainan edukatif sederhana pada kegiatan stimulasi tumbuh kembang Balita di wilayah Puskesmas Bulak Banteng Surabaya. Pelatihan pada kader dapat meningkatkan stimulasi tumbuh kembang dan peningkatan pembuatan media permainan edukatif sederhana pada Balita di Puskesmas Bulak Banteng Surabaya.

Kata Kunci: Pelatihan, Stimulasi Tumbuh Kembang, Media Permainan Edukatif

ABSTRACT

The growth and development period is an important period for toddlers. Educational Game Tools (APE) are game tools that can provide optimal game functions and child development, where through these game tools children will always be able to develop their physical abilities, language, cognitive abilities and social adaptation. The aim of this community service activity is to provide knowledge and improve the skills of cadres in stimulating the growth and development of toddlers and making simple educational game media. The method in this community service activity is by providing material by resource persons, providing growth and development stimulation training and making educational game media simply to 40 cadres at the Bulak Banteng Surabaya regional health center. There was an increase in knowledge about stimulating

growth and development and making simple educational game tools for training participants, all 40 training participants (100%) had made simple educational game tools and all 40 training participants (100%) were creative with used cardboard materials in making simple educational game tools for activities to stimulate the growth and development of toddlers in the Bulak Banteng Community Health Center area, Surabaya. Training for cadres can increase stimulation of growth and development and increase creativity of simple educational media to toddler in Bulak Banteng health centre.

Keywords: *Training, Stimulation of Growth and Development, Simple Media Educational*

1. PENDAHULUAN

Kelurahan Bulak Banteng merupakan salah satu kelurahan dengan penduduk padat di Kota Surabaya dalam Kecamatan Kenjeran dengan kepadatan penduduk 9144 kapita per Km². Luas wilayah Kelurahan Bulak Banteng sebesar dengan luas wilayah sebesar 2% dari total luas Kota Surabaya yaitu ±6,72 km² yakni 600.000m² dengan lebar jalan 4 m. Adapun batas Kecamatan Kenjeran, sebelah utara berbatasan dengan selat Madura, sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Bulak, sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Semampir dan sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Tambaksari.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun Kota Surabaya tahun 2020, jumlah penduduk di Kelurahan Bulak Banteng sebanyak 36.517 orang dengan komposisi jumlah Penduduk Laki sejumlah 18.526 orang dan jumlah penduduk Wanita 17.991 orang (BPS, 2020). Kondisi pertumbuhan penduduk Kelurahan Bulak Banteng senantiasa dipengaruhi oleh jumlah penduduk yang selalu meningkat, terlebih sebagai akibat dari tingkat kelahiran dan tingkat kematian bahkan tingkat urbanisasi yang diiringi dengan meningkatnya usia produktifitas penduduk Bulak Banteng setiap tahunnya.

Fasilitas Kesehatan yang terdapat di kelurahan Bulak Banteng adalah Puskesmas Bulak Banteng. Jumlah tenaga kesehatan di Puskesmas Bulak Banteng pada tahun 2020 adalah 3 orang Dokter umum, 2 orang Dokter Gigi, 5 orang perawat, 3 orang bidan, 2 orang tenaga Kesehatan masyarakat, 1 orang Kesehatan lingkungan dan 2 orang tenaga gizi, 1 orang ahli laboratorium medik, 1 orang terapi fisik, 2 orang teknisi medis dan 1 orang apoteker.

Berdasarkan data dari Puskesmas Bulak Banteng tahun 2021, Rendahnya cakupan stimulasi perkembangan di Posyandu kelurahan Bulak Banteng disebabkan karena pemeriksaan perkembangan tidak pernah dilakukan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan tenaga yang akan melakukannya. Selain itu juga kader posyandu belum pernah dilatih untuk mampu melakukan stimulasi tumbuh kembang balita secara komprehensif dan keterbatasan sarana media permainan edukatif untuk melaksanakan stimulasi perkembangan Balita.

2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Alasan tim pengabdian melakukan pengabdian masyarakat di Puskesmas Wilayah Bulak Banteng karena Rendahnya cakupan stimulasi perkembangan di Posyandu kelurahan Bulak Banteng disebabkan karena pemeriksaan

perkembangan tidak pernah dilakukan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan tenaga yang akan melakukannya. Selain itu juga kader posyandu belum pernah dilatih untuk mampu melakukan stimulasi tumbuh kembang balita secara komprehensif dan keterbatasan sarana media permainan edukatif untuk melaksanakan stimulasi perkembangan Balita.

Rumusan masalah pada pengabdian masyarakat ini “Bagaimana efektivitas Pelatihan Kader Tentang Stimulasi Tumbuh Kembang dan Pembuatan Media Permainan Edukatif Sederhana Di Wilayah Puskesmas Bulak Banteng Surabaya?”



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

3. KAJIAN PUSTAKA

Pertumbuhan merupakan proses bertambahnya jumlah dan besarnya sel di seluruh bagian tubuh yang secara kuantitatif dapat diukur, sedangkan perkembangan adalah proses bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh yang dapat dicapai melalui kematangan dan belajar. Periode tumbuh kembang anak ini merupakan periode yang penting selama masa balita. Orang tua diharapkan dapat berperan aktif dan mendeteksi sedini mungkin adanya penyimpangan atau gangguan tumbuh kembang pada balita melalui pelayanan posyandu (Damanik & Sitorus, 2019).

Stimulasi dini merupakan hal yang penting dalam proses tumbuh kembang anak. Stimulasi yang dilakukan dengan frekuensi berulang-ulang dan terarah akan mempengaruhi perkembangan otak yang baik (Mustard dalam Rangkuti, 2022).

Sistem indera merupakan bagian pertama yang harus dibangkitkan dengan rangsangan untuk memasuki tahap kedua yang bertanggung jawab terhadap stimulasi perkembangan sensorik motorik, tahap ketiga dimana terjadi perkembangan persepsi motorik, dan tahap keempat adalah intelektual kognitif. Jika setiap tahapan diberikan rangsangan yang tepat, maka target seorang anak mempunyai daya pikir tingkat tinggi untuk terwujud dalam kutipan Teori The Pyramid of Neural Maturity dari William, et al dalam (Kurniawati et al., 2018).

Kemampuan dan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai umurnya. Stimulasi adalah perangsangan (penglihatan, bicara, pendengaran, perabaan) yang datang dari lingkungan anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi. Stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Berbagai macam

stimulasi seperti stimulasi visual (penglihatan), verbal (bicara), auditif (pendengaran), taktil (sentuhan) dll dapat mengoptimalkan perkembangan anak Kania dalam (Nugroho et al., 2014).

Pemberian stimulasi sejak dini pada anak usia pra sekolah yang diberikan oleh orangtua dapat memberikan efek yang positif yaitu dapat meningkatkannya perkembangan bahasa dan memori anak, meningkatkan kesiapan anak dalam sekolah serta dapat membantu anak untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki (Kristina & Sari, 2021).

Ketrampilan motorik halus dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas menyenangkan terhadap anak melalui alat permainan edukatif (APE). Menurut Masrurroh, (2019) Proses pembelajaran anak usia dini harus dengan guru yang dapat memanfaatkan menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak. Media menarik bagi anak akan membuat anak merasa senang sehingga mereka menyenangi kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Media dalam bentuk permainan cukup menarik hati anak anak.

Permainan edukatif mencakup seluruh permainan yang sifatnya memberikan pendidikan dan pengalaman belajar dan telah dirancang sedemikian rupa agar bisa diaplikasikan oleh pemainnya (Eldeniz Çetin & Çay, 2019) Permainan dapat dikatakan edukatif apabila bernilai guna, efektif, dan efisien yang mengarah pada proses mendidik secara positif dengan kontrol yang baik. Permainan edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, dan bersosialisasi karena anak dapat berinteraksi dengan teman disekitarnya (Indrawan et al., 2017).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana seluruh kemampuan anak dapat berkembang dengan distimulasi melalui peralatan atau benda tersebut. Alat bermain merupakan media yang dapat merangsang aktivitas kesenangan anak dengan berbagai macam sarana (Astini et al., 2019). Sulastrri et al., (2017) menyatakan bahwa APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan sesuatu permainan yang mengandung nilai pendidikan edukatif yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan dalam mengembangkan seluruh kemampuan anak. Maka dari itu sangat penting untuk memberikan stimulasi yang optimal pada perkembangan otak dan kognitif saat anak usia dini. Menurut Santos et al dalam penelitian (Rangkuti, 2022) Anak yang diberi stimulasi yang baik dalam keluarga akan mengalami perkembangan yang baik atau sebaliknya jika anak tidak memperoleh stimulasi yang baik dalam keluarga akan berdampak pada perkembangan kognitifnya pada saat anak usia pra sekolah dikemudian hari. Sebagian besar keterlambatan perkembangan pada anak tidak terdeteksi mengakibatkan anak sulit untuk mengembangkan potensi diri yang ada pada anak tersebut (Grover, 2015).

Pada penelitian Abidah & Novianti, (2020) menyatakan pemberian edukasi stimulasi tumbuh kembang anak oleh orangtua dapat meningkatkan kemampuan orangtua dalam memberikan stimulasi tumbuh kembang sejak dini yang akan berdampak positif seperti meningkatkan perkembangan bahasa dan memori anak, kesiapan anak dalam sekolah dan membantu anak untuk memaksimalkan potensi dalam hidup mereka.

Kristina & Sari, (2021) pemberian edukasi pada guru dan orangtua dapat memberikan pengaruh pada perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan sesuatu dalam bentuk saluran kepada siswa dibutuhkannya suatu media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar.

Guru juga harus mampu mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. menurut Gerlach, dkk dalam (Latif et al., 2014).

Pada penelitian Astika et al., (2023) ditemukan hasil Kader posyandu hanya melakukan penilaian pertumbuhan fisik pada balita meliputi pengukuran berat badan anak sedangkan penilaian perkembangan balita dilakukan dengan wawancara pada ibu/pengasuh anak sesuai dengan buku KIA. Sehingga Penilaian perkembangan balita merupakan hal sangat penting untuk mendeteksi adanya penyimpangan atau gangguan perkembangan pada balita.

Menurut Asnawir, dkk dalam Fadlillah, (2016) ada beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan, diantaranya sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran.
- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar.
- c. Guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisasikan secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar.

Menurut Hidayat dalam (Nasution, 2022), ada usia 3-6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitasnya dan sosialisasi sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportifitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi serta gotong-royong. Contoh Alat Permainan Edukatif di usia ini meliputi benda- benda disekitar rumah, buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air.

4. METODE

a. Tujuan Persiapan

Tahap persiapan dari kegiatan adalah pengajuan perijinan ke Bakesbangpol Kota Surabaya dan Dinkes Kesehatan Kota Surabaya. Persiapan dilanjutkan dengan pembuatan buku pegangan kader. Persiapan dilanjutkan dengan koordinasi dengan kepala Puskesmas Bulak Banteng Surabaya untuk melakukan kegiatan pengabdian Masyarakat di Wilayah Puskesmas Bulak Banteng Surabaya.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dari kegiatan adalah pada hari pertama pemberian pretes kepada peserta sejumlah 40 kader di Puskesmas Wilayah Bulak Banteng Surabaya. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi oleh narasumber kepada 40 kader yang menjadi sasaran kegiatan

pengabdian masyarakat. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian Pelatihan Kader Tentang Stimulasi Tumbuh Kembang dan Pembuatan Media Permainan Edukatif Sederhana Di Wilayah Puskesmas Bulak Banteng Surabaya. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 3 hari, yaitu tanggal 24 - 26 Agustus 2023 di Kantor Kelurahan Bulak Banteng Surabaya. Kegiatan pada hari ketiga yaitu pemberian postes dan demonstrasi alat permainan edukatif sederhana dari tiap kelompok peserta pelatihan.

c. Evaluasi

Evaluasi dari kegiatan pengabdian masyarakat yaitu terjadi peningkatan pengetahuan pada kader sebesar 95% memiliki pengetahuan baik dalam stimulasi tumbuh kembang Balita dan pembuatan media edukatif sederhana. Para sasaran kegiatan pelatihan juga memiliki kreativitas dalam membuat alat permainan edukatif sederhana.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengetahuan Peserta

Pemberian Materi dari Narasumber kepada peserta yakni para kader wilayah Puskesmas Bulak Banteng. Diberikan materi oleh 3 narasumber yaitu narasumber Artiningsih, SST., dengan materi tentang Konsep pemantauan tumbuh kembang Balita di Puskesmas Bulak Banteng, narasumber Novita Eka Kusuma Wardani, SST., M.Keb dengan materi tentang Konsep Balita dan Stimulasi Tumbuh Kembang Balita dan narasumber Ani Media Harumi, SST., M.Keb. dengan materi tentang Konsep media permainan edukatif sebagai Stimulasi Tumbuh Kembang Balita, narasumber Ahdatul Islamiyah, M.Keb. dengan materi Pembuatan Alat Permainan edukatif Sederhana. Berikut gambar pemaparan materi oleh narasumber.



Gambar 2. Pemberian materi oleh narasumber

Kader sangatlah berperan penting dalam pelaksanaan kegiatan pada Masyarakat terutama pada kegiatan Posyandu. Kader merupakan titik sentral dalam pelaksanaan kegiatan tersebut terutama pada kegiatan pemantauan status gizi balita. Keikutsertaan dan keaktifan kader diharapkan mampu menggerakkan partisipasi keluarga dan Masyarakat. Kader kesehatan yang berasal dari elemen masyarakat terbukti mampu meningkatkan status kesehatan Masyarakat. Maka dari itu Penting menanamkan pengetahuan yang baik untuk kader. Dalam hal ini, penting sebagai kader memahami Konsep Pemantauan Tumbuh Kembang, dan Stimulasi Tumbuh Kembang Balita.

Hal ini sesuai dengan penelitian Kumar et al., (2019) menyatakan Kader kesehatan yang berdedikasi, efisien, dan memiliki sumber daya yang memadai mampu berkontribusi pada peningkatan kesehatan, sanitasi, dan hasil pembangunan yang berkelanjutan. Kinerja kader yang baik dapat dilihat dari pengetahuan kader serta perannya dalam menjalankan posyandu dimulai dari sebelum kegiatan posyandu, saat kegiatan posyandu, dan sesudah kegiatan posyandu.

b. Demontrasi Kepada Kader Tentang Pembuatan Alat Permainan Edukatif Sederhana

Pelatihan Kader ini dilakukan pemberian ketrampilan kepada tentang pembuatan Alat permainan edukatif sederhana di wilayah Bulak Banteng dengan peserta pelatihan sebanyak 40 orang. Semua peserta aktif dan antusias mengikuti kegiatan demonstrasi pembuatan alat permainan edukatif sederhana. Peserta yang hadir menunjukkan keantusiasan yang ditandai dengan keaktifan selama kegiatan berlangsung. Keaktifan peserta tampak dari partisipasi aktif saat dilaksanakan simulasi dan praktik serta memberikan tanggapan positif saat berbagai materi disampaikan.



Gambar 3. Demonstrasi pembuatan alat permainan sederhana

Kader adalah setiap orang yang dipilih oleh masyarakat dan dilatih untuk menggerakkan masyarakat berpartisipasi dalam pemberdayaan masyarakat bidang Kesehatan. (KEMENKES, 2019).

Pada teori Notoatmodjo, (2012) dalam Amiyati Hasan et al., (2020) dikatakan bahwa pelatihan merupakan suatu proses belajar yang didalamnya terdapat proses pertumbuhan dan perkembangan kearah yang lebih baik. Pada pernyataan Bluestoneetal, (2013) dalam (Amiyati Hasan et al., 2020) mengartikan bahwa pelatihan merupakan bentuk aktivitas pembelajaran interaktif dan terintegrasi secara klinis yang penting dalam menanamkan pengetahuan dan keterampilan.

Pada kegiatan ini metode pengajaran yang diberikan pada para kader tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah, namun menerapkan metode lain diantaranya diskusi, simulasi serta praktikum. Kader diberikan simulasi demonstrasi pembuatan alat permainan edukatif sederhana. Metode ceramah yakni menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan dikombinasi dengan metode diskusi untuk mengajak peserta berpikir kritis dan menyampaikan pemikirannya lalu disertai metode simulasi dan praktik. Sesuai dengan pernyataan Herlina & Islamiyati, (2021) Edukasi dengan Metode simulasi dan praktik yang merupakan penyampaian edukasi dengan memberikan kesempatan kepada kader Posyandu untuk meniru dan memperagakan ulang segala hal yang telah disampaikan pada kegiatan pelatihan. Sesuai dengan pernyataan Adistie et al., (2018) Penerapan berbagai macam metode ini dalam mengedukasi kader dapat saling menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam penyampaiannya disertakan juga alat peraga. Faktor yang mempengaruhi proses Pendidikan adalah peserta, metode materi atau pesannya, pendidik dan alat bantu/ alat peraga Pendidikan (Notoatmodjo, 2014).

a. **Evaluasi Pengetahuan Tentang Balita dan Tumbuh Kembang Menggunakan Pre test dan Post test**

Tabel 1. Nilai Pre Test Pengetahuan tentang Balita dan Tumbuh Kembang

No	Kategori	Frekuensi (Org)	Persentase (%)
1	Kurang (0-30)	3	7,5
2	Cukup (31-60)	20	50
3	Baik (61-100)	17	42,5
	Total	40	100

Tabel 2. Nilai Post Test Pengetahuan tentang Balita dan Tumbuh Kembang

No	Kategori	Frekuensi (org)	Persentase (%)
1	Kurang (0-30)	0	-
2	Cukup (31-60)	2	5
3	Baik (61-100)	38	95
	Total	40	100



Gambar 4. Peserta mengerjakan pretes dan post test

Berdasarkan Tabel 1 dan 2 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta pelatihan. Hal ini terlihat bahwa sebagian besar peserta pelatihan mempunyai nilai cukup saat pretes (50%) dan saat postes memiliki nilai baik (95%). Pengetahuan atau kognitif merupakan dominan yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Kader dengan pengetahuan baik dapat berpengaruh pada sikap dan perilakunya dalam memberikan stimulasi tumbuh kembang anak sesuai usianya, dan sebaliknya kader dengan pengetahuan kurang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku yang kurang dalam menstimulasi perkembangan anak (Notoatmodjo, 2013). Dengan adanya peningkatan pengetahuan pada kader, maka dapat mendukung lingkungan di Bulak Banteng dalam melakukan prioritas stimulasi tumbuh kembang Balita. Lingkungan yang mendukung adalah lingkungan yang penuh dengan stimulasi. Lingkungan tersebut identik dengan tersedianya alat permainan yang dapat menstimulus perkembangan anak.

6. KESIMPULAN

Terdapat peningkatan pengetahuan tentang stimulasi tumbuh kembang dan pembuatan alat permainan edukatif sederhana peserta pelatihan, semua peserta pelatihan sebanyak 40 orang (100%) telah membuat alat permainan edukatif sederhana dan semua peserta pelatihan sebanyak 40 orang (100%) berkreasi dengan bahan kardus bekas dalam membuat alat permainan edukatif sederhana pada kegiatan stimulasi tumbuh kembang Balita di wilayah Puskesmas Bulak Banteng Surabaya.

Saran

Perlu adanya pembinaan dan refreshing kader untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kader terutama dalam Stimulasi, Deteksi, Intervensi Dini Tumbuh Kembang. Diharapkan dapat diadakan kegiatan tambahan bagi kader sebagai wadah untuk melatih kreativitas kader dalam pembuatan berbagai Media pendukung Stimulasi, Deteksi, Intervensi Dini Tumbuh Kembang.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, S. N., & Novianti, H. (2020). Pengaruh Edukasi Stimulasi Tumbuh Kembang Terhadap Kemampuan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun Oleh Orangtua. *Poltekita: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 14(2), 89-93. <https://doi.org/10.33860/Jik.V14i2.132>
- Adistie, F., Lumbantobing, V. B. M., & Maryam, N. N. A. (2018). Pemberdayaan Kader Kesehatan Dalam Deteksi Dini Stunting Dan Stimulasi Tumbuh Kembang Pada Balita. *Media Karya Kesehatan*.
- Amiyati Hasan, L., Pratiwi, A., & Sari, R. P. (2020). Pengaruh Pelatihan Kader Kesehatan Jiwa Dalam Peningkatan Pengetahuan, Keterampilan, Sikap, Persepsi Dan Self Efficacy Kader Kesehatan Jiwa Dalam Merawat Orang Dengan Gangguan Jiwa. *Jurnal Health Sains*, 1(6), 377-384. <https://doi.org/10.46799/Jhs.V1i6.67>
- Astika, E., Damayanti, F., Ma'ruf, H., Keperawatan, A., & Jakarta, Y. (2023). Assistance To Stimulate Child Growth And Development Through Education And Empowerment Of Community Cadres. *Abdimas Galuh*,

5(1), 36-48.

- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Bps. (2020). *Banyaknya Penduduk Menurut Kewarganegaraan Dan Jenis Kelamin: Kecamatan Kenjeran*.
- Damanik, S. M., & Sitorus, E. (2019). *Buku Materi Pembelajaran Keperawatan Anak*.
- Eldeniz Çetin, M., & Çay, E. (2019). The Experiences, Opinions And Suggestions Of Special Education Teachers Regarding Leisure Time Activities Chosen By Students With Intellectual Disability. *Participatory Educational Research*, 4(1), 3046. <https://doi.org/10.17275/per.20.3.7.1>
- Fadlillah, M. (2016). *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik & Praktik*. Ar-Ruz Media.
- Grover, D. (2015). Partnering With Families: Improving Home Visits In Europe And Central Asia. *Bernard Van Leer Foundation. Issn, 1387-9553*.
- Herlina, H., & Islamiyati, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Dan Kemampuan Kader Posyandu Dalam Stimulasi Intervensi Dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Kelurahan Hadimulyo Barat Kota Metro. *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 28-41.
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 132-141.
- Kemenkes, M. K. R. (2019). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2019*.
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh Edukasi Stimulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2 (01), 1-5.
- Kumar, S., Bothra, V., & Mairembam, D. (2019). A Dedicated Public Health Cadre: Urgent And Critical To Improve Health In India. *Indian Journal Of Community*, 41(4), 253255. <https://doi.org/10.4103/0970-0218.193336>
- Kurniawati, N., Mustaji, M., & Setyowati, S. (2018). *Implementation Of Neuroscience Learning To Develop Early Childhood's Cognitive*. 212, 89-93. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.20>
- Latif, M., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi. *Kencana Prenada Media Group*.
- Masruroh. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Balok Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Ppt Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya. *Jurnal Motoric*, 3(2), 55-64. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Nasution, H. W. (2022). The Relationship Of Mother's Knowledge And Attitude With Growingflowing To Development At Novi Lintas Timur's Midwife Clinic Panyabungan District, Kota Regency Mandailing Natal Year 2021. *Science Midwifery*, 10 (2), 642-648.
- Notoatmodjo. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). Promosi Kesehatan, Teori Dan Aplikasi. *Jakarta: Rienka Cipta. Rumah Sakit Roemani Semarang*.
- Notoatmodjo, S. (2013). *Rineka Cipta*. Rineka Cipta.