

**INTENSIFIKASI PENGETAHUAN STIMULASI TUMBUH KEMBANG ANAK BERBASIS  
GAME EDUKASI BAGI KADER POSYANDU BALITA**Harsono<sup>1\*</sup>, Dwi Nur Astuti<sup>2</sup>, Okti Trihastuti Dyah R<sup>3</sup>, Rinayati<sup>4</sup><sup>1-4</sup>Universitas Widya Husada Semarang, Indonesia

Email Korespondensi: harsono@uwhs.ac.id

Disubmit: 12 Maret 2023

Diterima: 18 Maret 2023

Diterbitkan: 01 Mei 2023

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i5.9544>**ABSTRAK**

Faktor yang berperan tercapainya tumbuh kembang anak yaitu melalui stimulasi yang tepat, stimulasi merupakan aktivitas merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun supaya anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Kader posyandu balita sebagai garda terdepan dalam pelayanan memiliki andil yang cukup besar terhadap tumbuh kembang balita diwilayahnya. Oleh karenanya tingkat pengetahuan kader posyandu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak perlu untuk dilakukan intensifikasi. Intensifikasi pengetahuan kader posyandu balita dapat dilakukan melalui berbagai media salah satunya melalui media aplikasi game edukasi stimulasi tumbuh kembang anak. Tujuan melaksanakan kegiatan PKM ini adalah meningkatnya pengetahuan kader posyandu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi yang dapat diimplementasikan dan diaplikasikan dalam pelaksanaan layanan posyandu balita. Metode pelaksanaan PKM yang dilakukan yaitu sosialisasi dan penyuluhan tentang tindakan (intervensi) stimulasi tumbuh kembang anak berikut pembuatan media aplikasi game edukasi tumbuh kembang anak. Hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kader posyandu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak melalui aplikasi game edukasi, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil rata-rata skor pre-post test yang mengalami kenaikan dari semula 88,9 menjadi 96,4. Kesimpulan : bahwa kegiatan pengabdian masyarakat terbukti mampu meningkatkan pengetahuan kader posyandu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak melalui media aplikasi game edukasi. Saran : Kader Posyandu balita agar mengimplementasikan, mengaplikasikan dan *sharing* pengetahuan yang diperoleh kepada ibu-ibu balita dilingkungannya sebagai upayanya dalam monitoring tumbuh kembang anak dan langkah preventif stunting

**Kata Kunci:** Stimulasi Tumbuh Kembang Anak, Pengetahuan, Kader Posyandu Balita

**ABSTRACT**

*Factors that play a role in achieving child growth and development, namely through proper stimulation is an activity that stimulates the basic abilities of children aged 0-6 years so that children grow and develop optimally. Posyandu toddler cadres as the frontline in service have a significant contribution to the growth and development of toddlers in their area. Therefore the level of knowledge of posyandu toddler cadres about stimulating child growth and development needs to be intensified. Intensification of*

knowledge of toddler posyandu cadres can be done through various media, one of which is through the media of educational game applications that stimulate children's growth and development. The purpose of implementing this PKM activity is to increase the knowledge of posyandu toddler cadres about stimulating child growth and development based on educational games that can be implemented and applied in the implementation of toddler posyandu services. The method of implementing PKM that is carried out is socialization and counseling about actions (interventions) stimulating children's growth and development along with making educational game application media for children's growth and development. The results community service activities show an increase in the knowledge of toddler posyandu cadres about stimulating child growth and development through educational game applications, this is shown based on the results of the average pre-post test score which has increased from 88.9 to 96.4. Conclusion : that community service activities are proven to be able to increase the knowledge of toddler posyandu cadres about stimulating child growth and development through educational game application media. Suggestion : Posyandu toddler cadres to implement, apply and share knowledge obtained with toddler mother in their environment as an effort to monitor child growth and development and stunting prevention steps.

**Keyword:** Stimulation of Child Development, Knowledge, Toddler Posyandiu Cadres

## 1. PENDAHULUAN

Anak merupakan aset serta pilar masa depan bagi keluarga dan bangsa, oleh karenanya pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi hal yang perlu mendapatkan perhatian yang lebih utamanya bagi anak usia 0-5 tahun. Hal ini mengingat bahwa pada fase tersebut merupakan periode emas proses tumbuh kembang anak serta masa-masa yang rentan terhadap pengaruh negative. Menurut Soetjiningsih seperti yang disampaikan Riyanto bahwa masa emas terjadi sejak awal kehamilan sampai kelahiran dan anak berumur 2 tahun atau 1000 hari. Periode yang kritis pada anak, bila tidak dilakukan stimulasi dapat berdampak gangguan pertumbuhan dan keterlambatan (Riyanto et al., 2021). Salah satu faktor yang membantu tumbuh kembang anak dan mencapai pada kemampuan optimalnya yaitu melalui stimulasi yang tepat karena melalui stimulasi yang tepat akan merangsang otak balita sehingga perkembangan kemampuan gerak, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada balita berlangsung optimal sesuai dengan usia anak (Candra Wahyuni, SST., 2018). Stimulasi merupakan aktivitas merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun supaya anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Kementerian Kesehatan RI Tahun 2016 ). Pembinaan tumbuh kembang anak secara komprehensif dan berkualitas yang diselenggarakan melalui kegiatan stimulasi, deteksi dan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang balita dilakukan pada periode 5 (lima) tahun pertama kehidupan anak sebagai "masa keemasan (*golden period*) atau jendela kesempatan (*window opportunity*) atau masa kritis (*critical period*)". Periode 5 (lima) tahun pertama kehidupan anak (masa balita) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat pada otak manusia dan merupakan masa

yang sangat peka bagi otak anak dalam menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitarnya (Renityas et al., 2022).

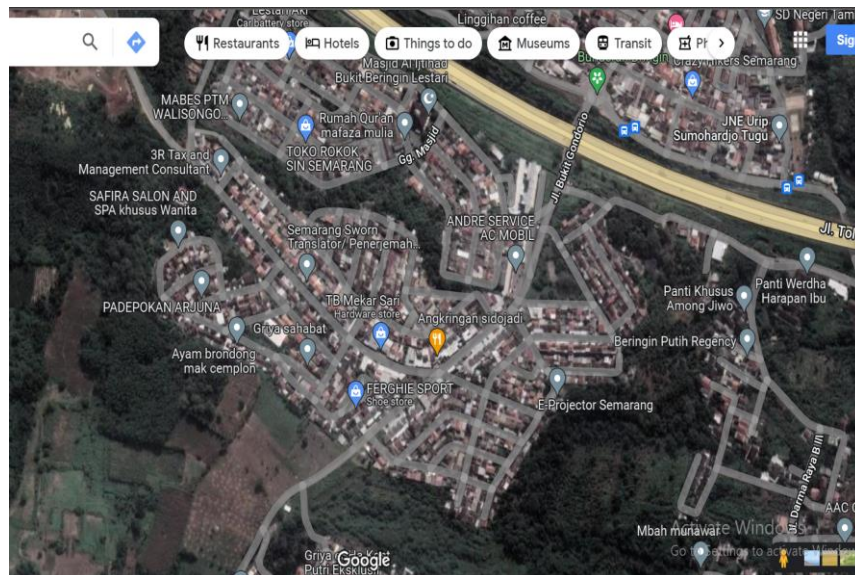
Menurut Hayati 2015 seperti yang dituliskan oleh Wahyu Ersila 2022 bahwa pemantauan pertumbuhan kembangan anak hendaknya dikoordinasikan melalui peran masyarakat dengan adanya suatu program yang disebut Posyandu (Ersila et al., 2022). Peran kader posyandu balita memiliki andil yang cukup besar dalam proses monitoring dan stimulasi tumbuh kembang anak sehingga tingkat pengetahuan kader posyandu balita perlu untuk diintensifkan. Kader diharapkan dapat berperan sebagai change agent dalam meningkatkan tingkat kesehatan pada anak (Mardhiyah et al., 2017). Kader posyandu merupakan salah satu faktor penentu dalam posyandu, yang bertugas mengatur jalannya posyandu. Untuk itu dibutuhkan kader yang harus lebih menguasai tentang kegiatan yang harus dijalankan atau dilaksanakan salah satunya bagaimana melakukan pemantauan dan deteksi dini tumbuh kembang balita di posyandu (Pahlawan & Tambusai, 2022). Tingkat pengetahuan tentang stimulasi tumbuh kembang anak dapat diperoleh melalui informasi dari media masa, internet dan penyuluhan dari kader ataupun tenaga kesehatan (Kuswanti, 2022). Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media peningkatan pengetahuan ibu tentang stimulasi tumbuh kembang anak salah satunya yaitu melalui media game edukasi stimulasi tumbuh kembang anak. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hernawati dkk 2021 menyebutkan bahwa metode penyuluhan dengan simulation game merupakan metode penyuluhan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan ibu tentang stunting (Hermawati & Sastrawan, 2021). Hal yang sama juga disampaikan oleh Riza Hayati Ifroh dkk 2021 yang menyimpulkan bahwasanya metode kombinasi efektif meningkatkan pengetahuan ibu yang memiliki bayi dan balita tentang pencegahan stunting (Ifroh & Permana, 2021)

Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah meningkatnya pengetahuan kader posyandu di wilayah RW V Kelurahan Gondoriyo Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi yang dapat mendukung kompetensi dan ketrampilan kader posyandu balita dalam pelaksanaan layanan posyandu balita

## 2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Berdasarkan observasi dan analisis situasi yang dilakukan di wilayah RW V Kelurahan Gondoriyo Semarang pada Januari 2023 didapatkan data jumlah kader posyandu balita sebanyak 16 orang dengan latar belakang dan karakter yang beragam serta rentang usia 25-45 tahun. Kader posyandu RW V merupakan representasi dari perwakilan kader ditingkat RT di wilayah PKK RW V dan merupakan kader potensial yang dapat diharapkan kontribusinya dalam meningkatkan derajat kesehatan balita. Informasi yang didapatkan menyebutkan bahwasanya pelatihan dan pendampingan kader posyandu tentang kesehatan ibu anak jarang didapatkan melalui kegiatan di lingkungan RW V Kelurahan Gondoriyo Semarang. Pengetahuan dan ketrampilan kader posyandu RW V tentang tindakan intervensi dan stimulasi tumbuh kembang anak juga dirasa masih belum optimal sehingga sebagai upaya pelayanan posyandu dalam monitoring tumbuh kembang anak perlu untuk diintensifkan

Berdasarkan data dan permasalahan yang ada pada kader posyandu RW V Gondoriyo Ngaliyan Semarang tersebut maka tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan intensifikasi pengetahuan kader posyandu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi yang dibungkus dalam program pengabdian kepada masyarakat



Gambar 1 Peta Lokasi Mitra

### 3. TINJAUAN PUSTAKA

- a. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang ((Notoatmodjo, 2010).

Stimulasi merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak bahkan gangguan yang menetap(Kementrian Kesehatan RI Tahun 2016). Terminologi tumbuh kembang mencakup 2 peristiwa yang berbeda tetapi saling terkait dan tidak terpisahkan yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan berkaitan dengan masalah dalam ukuran baik besar, jumlah atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu sedangkan perkembangan lebih menitikberatkan pada aspek perubahan bentuk atau fungsi pematangan organ ataupun indivdu termasuk pula perubahan pada aspek social atau emosional akibat pengaruh lingkungan(Candra Wahyuni, SST., 2018). Tahapan tumbuh kembang secara garis besar yaitu meliputi tahapan tumbuh kembang usia 0-6 tahun dan tahapan tumbuh kembang usia 6 tahun keatas. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang diklasifikasikan menjadi 3

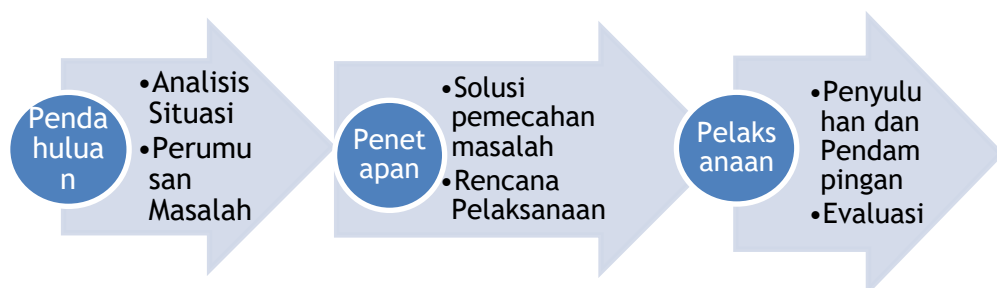
kelompok yaitu kelompok faktor genetic, faktor lingkungan dan faktor perilaku.

Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi dan yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain (Sandy T A, 2019). Jenis-jenis game menurut Hamka dan Gani (Educhannel.id, 2022) yaitu Aksi, Role Playing Game, Strategi, Balapan, Olah Raga, Puzzle dan Permainan Kata. Menurut Abdulhak dkk 2017 terdapat 4 prosedur pembelajaran dalam permainan yaitu Menu Utama, Petunjuk Program, Isi Permainan dan Evaluasi (Abdulhak I, 2015)

- b. Kader posyandu balita diberikan pemahaman dan pengetahuan terkait dengan teori dan praxeik tindakan (intervensi) stimulasi tumbuh kembang pada anak usia 0-5 tahun yang dilakukan melalui kegiatan penyuluhan dan pendampingan oleh Tim PKM. Pengetahuan kader tentang stimulasi tumbuh kembang diperlukan dalam rangka monitoring tumbuh kembang anak balita di wilayah RW V Gondoriyo Ngaliyan Semarang. Kegiatan monitoring dilakukan pada saat pelaksanaan layanan posyandu balita berdasarkan data hasil pengukuran tinggi badan, berat badan, pengukuran lingkar kepala balita, pemeriksaan fusi perkembangan balita dan pemeriksaan permasalahan anak. Kader dalam kegiatan tersebut juga dapat memberikan layanan penyuluhan, komunikasi informasi dan edukasi kepada orang tua balita tentang tumbuh kembang anak sehingga kader dapat melakukan monitoring dini jika ditemukan kejadian balita yang mengarah pada tumbuh kembang yang tidak semestinya. Dalam pelaksanaan intensifikasi pengetahuan kader posyandu balita melalui kegiatan penyuluhan dan pendampingan ini digunakan pula media aplikasi game edukasi yang dijadikan sebagai instrument untuk mengukur tingkat pengetahuan kader posyandu balita sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan PKM.

#### 4. METODE

- a. Metode kegiatan



Gambar 2 Metode kegiatan

- b. Jumlah peserta

Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini merupakan kader posyandu balita di wilayah RW V Gondoriyo Ngaliyan Semarang sejumlah 9 kader

- c. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan  
Kegiatan diawali dengan permohonan izin kepada pemangku wilayah RW V Gondoriyo Ngaliyan Semarang melalui surat resmi dari Universitas Widya Husada Semarang. Selanjutnya tim melakukan observasi penggalan informasi kepada Ketua PKK dan Koordinator Kader Posyandu RW V. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim selanjutnya melakukan analisis dan perumusan masalah sekaligus mendesain solusi pemecahan masalah. Langkah selanjutnya tim melakukan implementasi solusi pemecahan masalah tersebut yaitu penyuluhan dan pendampingan kepada kader posyandu dalam rangka intensifikasi pengetahuan tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi. Dari hasil pelaksanaan kegiatan tersebut selanjutnya dilakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian penyerapan materi yang telah diberikan kepada kader posyandu balita

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat intensifikasi pengetahuan kader posyandu tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi menunjukkan trend dan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari keaktifan dan antusiasme ditunjukkan oleh kader posyandu dalam mengikuti kegiatan penyuluhan, pendampingan dan pengaplikasian dari awal sampai dengan kegiatan berakhir. Disamping itu kader terlihat apresiasi sekali terhadap materi yang diberikan melalui banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh kader posyandu. Kader langsung mengaplikasikan praktek stimulasi tumbuh kembang anak dengan serius.



Gambar 3 kegiatan pendampingan pengaplikasian game edukasi



Gambar 4 kegiatan penyuluhan dan pendampingan stimulasi tumbuh kembang



Gambar 5 kegiatan evaluasi pre post test

Relevansi dan kemanfaatan kegiatan intensifikasi pengetahuan kader posyandu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi ini dinilai sangat relevan dan bermanfaat, hal ini mengingat bahwasanya kader posyandu mendapatkan tambahan wawasan dan pengetahuan melalui sosialisasi dan penyuluhan melalui game edukasi yang diberikan. Pengetahuan dan wawasan tersebut dapat dijadikan sebagai daya dukung kader posyandu dalam layanan posyandu kaitanya dengan deteksi dan stimulasi tumbuh kembang anak. Media aplikasi game edukasi yang diberikan sangat dirasakan oleh kader posyandu sebagai media yang menyenangkan karena kader dapat menambah pengetahuannya melalui media yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Rinayati tahun 2023 yang menyatakan bahwa media flashcard, kader lebih percaya diri dan mampu memahami kesehatan ibu dan anak (Rinayati, 2023)



Gambar 6 Tampilan Interface Game Edukasi

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil yang menggembirakan sesuai dengan yang tujuan dan target yang ditetapkan yaitu meningkatnya pengetahuan kader posyandu tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan, evaluasi merupakan langkah dan metode yang digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil pelaksanaan kegiatan PKM. Instrumen yang digunakan sebagai *tools* dalam kegiatan evaluasi ini yaitu menggunakan pre dan post test. Pre post test digunakan untuk menganalisa, jika hasil post test lebih tinggi maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat efektif dan sebaliknya jika hasil pre test lebih tinggi maka dapat disimpulkan tidak efektif (Rukminingsih et al., 2020).

Tabel 1 Hasil Evaluasi

| No          | Kader | Pre Test | Post Test | Keterangan |
|-------------|-------|----------|-----------|------------|
| 1           | Ny.SW | 88       | 92        | Meningkat  |
| 2           | Ny.S  | 96       | 100       | Meningkat  |
| 3           | Ny.IA | 92       | 100       | Meningkat  |
| 4           | Ny.D  | 92       | 100       | Meningkat  |
| 5           | Ny.P  | 100      | 100       | Tetap      |
| 6           | Ny.HU | 80       | 92        | Meningkat  |
| 7           | Ny.LS | 88       | 92        | Meningkat  |
| 8           | Ny.NA | 92       | 100       | Meningkat  |
| 9           | Ny.IF | 72       | 92        | Meningkat  |
| Rata - Rata |       | 88.9     | 96,4      |            |

Instrumen kuesioner terdiri 20 pertanyaan dengan pilihan jawaban benar salah dimana materi pertanyaan berupa bentuk stimulasi yang dilakukan kepada balita berdasarkan rentang usia 0-3 tahun. Hasil evaluasi bahwa mayoritas peserta PKM mengalami kenaikan dan peningkatan terhadap materi sosialisasi dan pendampingan yang diberikan oleh tim PKM sehingga tujuan PKM yaitu meningkatnya pengetahuan kader posyandu di wilayah RW V Kelurahan Gondoriyo Kec Ngaliyan Kota Semarang tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi yang dapat mendukung kompetensi dan ketrampilan kader posyandu balita dalam pelaksanaan layanan posyandu balita. Hal ini sesuai dengan PKM Harsono tahun 2020 yang menyatakan bahwa ada terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman kader tentang data posyandu balita yang bermuara pada kemampuan analisis data dan pengambilan keputusan (Harsono, 2021) dan PKM yang dilakukan oleh Al Jihad tahun 2021 yang menyimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat meningkatkan kesehatan masyarakat (Al Jihad et al., 2022). Pelaksanaan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan mampu diserap dengan baik oleh mayoritas kader posyandu sehingga harapannya dapat berdampak pada layanan dan pengelolaan posyandu di RW V Gondoriyo Semarang. Hasil kegiatan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gilang Adi Purnomo tahun 2014 di Desa Sendangsari Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pelatihan kader tentang posyandu terhadap kemampuan pengelolaan posyandu (Purnomo, 2014) dan PKM yang dilakukan Harsono tahun 2022 di Kelurahan Gondoriyo Semarang yang menyimpulkan bahwa kegiatan PKM yang dilakukan dapat meningkatkan pengetahuan ibu hamil dan kader tentang kesehatan ibu anak dan aplikasi sayang bunda (Harsono, 2023). Kesesuaian materi penyuluhan dan pendampingan melalui simulasi praktek aplikasi game edukasi yang diberikan sangat relevan dalam upaya mengintensifkan pengetahuan stimulasi tumbuh kembang kader posyandu. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfonsa Reni Oktavia tahun 2022 yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan media game BUSat terhadap tingkat pengetahuan konsumsi buah dan sayur (Oktavia et al., 2022)

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mampu mengakomodir permasalahan mitra serta *problem solving* yang diberikan telah sesuai dengan tujuan dan target yang ditetapkan. Hal ini sesuai PKM yang



dilakukan oleh Lellyawaty tahun 2022 dengan judul Edukasi Bersama Cegah Stunting Melalui Permainan Ular Tangga menunjukkan hasil seluruh peserta antusias mengikuti kegiatan sampai selesai dan terdapat peningkatan pengetahuan tentang stunting melalui perannya sebagai remaja dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata sebesar 9,04 sebelum dan sesudah permainan (Lellyawaty et al., 2022) dan PKM yang dilakukan oleh Agung Sutriawan tahun 2021 Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu Dalam Mencegah Stunting Melalui Edukasi Berbasis Media Pada Masa Pandemi Covid-19 menyatakan bahwa semua kader posyandu sangat antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan serta terdapat peningkatan pengetahuan kader setelah diberikan pendidikan kesehatan dalam mencegah stunting melalui edukasi berbasis media pada masa pandemi COVID19 (Sutriawan et al., 2021).

## 6. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka mengintensifkan pengetahuan kader posyandu balita di RW V Kelurahan Gondoriyo Kecamatan Ngaliyan Semarang tentang stimulasi tumbuh kembang anak berbasis game edukasi telah dilaksanakan oleh tim dengan optimal. Kegiatan dilakukan dengan melalui penyuluhan dan pendampingan serta pengaplikasian langsung materi kepada kader posyandu. Terbukti kegiatan mampu meningkatkan pengetahuan kader posyandu tentang stimulasi tumbuh kembang anak sehingga harapannya pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan dan diaplikasikan oleh kader posyandu kelingkungan RW V Kelurahan Gondoriyo Kecamatan Ngaliyan Semarang pada kegiatan posyandu yang dapat bermuara pada nihilnya angka balita yang mengalami permasalahan tumbuh kembang. Saran untuk kegiatan pengabdian masyarakat kedepan adalah peningkatan pengetahuan dan peran ibu balita tentang stimulasi tumbuh kembang anak sebagai upaya pencegahan kejadian gangguan tumbuh kembang anak.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak I, D. (2015). Teknologi Pendidikan. In *Pt Remaja Rosdakarya*. Pt Remaja Rosdakarya. <https://Educhannel.Id/Blog/Artikel/Game-Edukasi.Html>
- Al Jihad, M. N., Ernawati, E., Nugroho, H. A., Soesanto, E., Aisah, S., Rejeki, S., Setyawati, D., & Novitasari, N. (2022). Cegah Stunting Berbasis Teknologi, Keluarga, Dan Masyarakat. *Saluta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.26714/Sjpkm.V1i2.8683>
- Candra Wahyuni, Sst., M. K. (2018a). *Panduan Lengkap Tumbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun*. Strada Press.
- Educhannel.Id. (2022). *Game Edukasi*. Blog Educhannel. <https://Educhannel.Id/Blog/Artikel/Game-Edukasi.Html>
- Ersila, W., Prafitri, L. D., & Abdurrachman, A. (2022). Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita Melalui Metode “Cerita” (Ceramah, Pemeriksaan Dan Demonstrasi) Pada Kader Kesehatan. *Link*, 18(1), 10-16. <https://doi.org/10.31983/Link.V18i1.7915>
- Harsono. (2021). Pkm Kader Posyandu Dalam Analisis Data Dan Pengambilan

- Keputusan Berbasis Android Di Posyandu Balita Rw 9 Kelurahan Gondoriyo Ngaliyan Kota Semarang. *Jurnal Implementasi Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 3(1), 9-14. [Http://Jipmk.Uwhs.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/42/Pdf\\_1](http://Jipmk.Uwhs.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/42/Pdf_1)
- Harsono, D. (2023). Optimalisasi Pengetahuan Kesehatan Ibu Anak Dan Aplikasi Sayang Bunda. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 7(2).
- Hermawati, H., & Sastrawan, S. (2021). Pengaruh Edukasi Dengan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Stunting Di Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 2019-2022. <https://doi.org/10.58258/Jime.V7i2.2060>
- Ifroh, R. H., & Permana, L. (2021). Kombinasi Metode Permainan Dan Demonstrasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Stunting. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 13(1), 1-6. <https://doi.org/10.52022/Jikm.V13i1.124>
- Kementrian Kesehatan Ri Tahun 2016. (N.D.). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Kementrian Kesehatan Ri Tahun 2016.
- Kuswanti, I. (2022). Pengetahuan Ibu Tentang Tumbuh Kembang Anak Umur 1-3 Tahun Di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesia Sehat: Healthy Indonesian Journal*, 1(2), 184-189.
- Lellyawaty, L., Mariani, M., & Nisa, C. (2022). Education Prevent Stunting Through Snakes And Ladders Game. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 135-140. <https://doi.org/10.35311/Jmpm.V3i2.81>
- Mardhiyah, A., Sriati, A., & Prawesti, A. (2017). Analisis Pengetahuan Dan Sikap Kader Tentang Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Desa Pananjung, Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6), 378-383.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Oktavia, A. R., Barokah, F. I., Said, I., & Lestari, D. A. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Game Busar Terhadap Pengetahuan Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Murid Kelas 4 Dan 5 Di Sdn 07 Pagi Kebayoran Lama Utara. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 17(1), 32. <https://doi.org/10.26714/Jkmi.17.1.2022.32-37>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2022). Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Pendahuluan Pertumbuhan Berkaitan Dengan Adanya Masalah Perubahan Dalam Besar Jumlah , Ukuran. 2(1), 106-112.
- Purnomo, G. A. (2014). Pengaruh Pelatihan Kader Tentang Posyandu Terhadap Kemampuan Pengelolaan Posyandu Di Desa Sendangsari Kecamatan Pengasih Kulon Progo. In *Digilib.Unisayogya.Ac.Id*. Univeristas Aisyah Yogyakarta.
- Renityas, N. N., Sari, L. T., & Noviasari, I. (2022). Pemberdayaan Kader Posyandu Dalam Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Pada Anak Usia 0-5 Tahun. *Indonesian Journal Of Professional Nursing*, 3(2), 134. <https://doi.org/10.30587/Ijpn.V3i2.4920>
- Rinayati. (2023). Peningkatan Ketrampilan Kader Posyandu Dalam Deteksi Stunting Sesuai Permenkes No 2 Tahun 2020. *Jurnal Kreatifitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 575-587.
- Riyanto, Herlina, H., & Islamiyati, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Dan Kemampuan Kader Posyandu Dalam Stimulasi I Ntervensi Dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Kelurahan Hadimulyo Barat Kota Metro.

- Bantenese : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 28-41.  
<https://doi.org/10.30656/ps2pm.v3i1.3428>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sandy T A, H. W. . (2019). *Game Mobile Learning*. Multimedia Edukasi.
- Sutriyawan, A., Valiani, C., Munawaroh, M., Sarbini, A. S., & Sutrisno, E. (2021). Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu Dalam Mencegah Stunting Melalui Edukasi Berbasis Media Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(4), 1982-1994.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>