



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 5093-5103

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Efektivitas Permainan Edukatif Dengan Menggunakan Kertas Origami Dan Stik Es Krim Berwarna Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di BIMBA AIUEO, Jatiwarna, Pondok Melati

Nurhayati Islami El Rizal^{1✉}, Sulastri²

(1) Program Studi Sarjana Kebidanan, STIKes Abdi Nusantara Jakarta

(2) STIKes Abdi Nusantara Jakarta

Email: nurhayatiislamielrzl11@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pendahuluan : Keterlambatan motorik halus pada anak juga dapat disebabkan oleh Kurangnya rangsangan dan stimulasi. Tumbuh kembang optimal dapat tercapai apabila ada interaksi antara anak dan orang tua, terutama stimulasi sangat bermanfaat bagi proses perkembangan anak secara keseluruhan. kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Stimulasi tumbuh kembang anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat dengan anak, pengganti ibu atau pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat di lingkungan rumah tangga masing-masing dan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan umum : Mengetahui Efektivitas Permainan Edukatif Dengan Menggunakan Kertas Origami Dan Stick Es Krim Berwarna Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Bimba AIUEO, Jatiwarna, Pondok Melati. Metode : Analisis data kuantitatif sendiri adalah upaya pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengkoordinasikan data, memilah data yang dapat diolah, mencari dan menemukan pola yang penting dan dapat dipelajari sehingga mendapatkan hasilnya dengan cara perhitungan dengan menggunakan analisa uji T paired, univariate, normalitas, bivariate, wilcoxon. Hasil : Hasil uji statistic menggunakan Wilcoxon untuk metode Kertas Origami didapatkan p-value 0,000 <0,05 hasil uji Wilcoxon data didapatkan hasil Z 4,140. Hasil uji statistic menggunakan Wilcoxon untuk metode Stick Eskrim didapatkan p-value 0,000 <0,05. Simpulan : Terdapat Efektivitas Permainan Edukatif Menggunakan Kertas Origami dan Menggunakan Stik Es Krim Berwarna untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun Pada Bimba AIUEO Pondok Melati.

Kata Kunci : *Kertas Origami, Stick Eskrim, Motorik Halus*

Abstract

Introduction : Fine motor delays in children can also be caused by a lack of stimulation and stimulation. Optimal growth and development can be achieved if there is interaction between children and parents, especially stimulation is very beneficial for the child's development process as a whole. Activities stimulate children's basic abilities so that children grow and develop optimally. Every child needs to get regular stimulation as early as possible and continuously at every opportunity. Stimulation of child growth and development is carried out by mothers and fathers who are the closest people to children, surrogate mothers or child caregivers, other family members and community groups in their respective households and in everyday life. Purpose : The effectiveness of educational games using origami paper and colored ice cream sticks to improve fine motor skills in children aged 3-6 years in Bimba AIUEO, Jatiwarna, Pondok Melati. Method : Quantitative data analysis itself is a data collection effort that is carried out by coordinating data, sorting out data that can be processed, looking for and finding patterns that are important and can be studied so that you get the results by calculating using paired T-test analysis, univariate, normality, bivariate, wilcoxon. Result : Z 4.146. Statistical test results using Wilcoxon for the Paper Origami method obtained a p-value of $0.000 < 0.05$. Wilcoxon test results obtained data Z 4.140. The results of statistical tests using Wilcoxon for the Ice Cream Stick method obtained a p-value of $0.000 < 0.05$. Conclusions : There is the effectiveness of educational games using origami paper and using colored ice cream sticks to improve fine motor skills for children aged 3-6 years at Bimba AIUEO Pondok Melati. Kerword : *Origami Paper, Ice Cream Stick, Fine Motor*

PENDAHULUAN

Gangguan motorik anak usia prasekolah diperkirakan dari 3-5% dan sebanyak 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur dibawah 5 tahun (Nunung Nurjanah, 2017). Laporan United Nations Emergency Children's Fund (UNICEF) tahun 2015, didapatkan data masih tinggi angka kejadian gangguan perkembangan pada anak usia balita khususnya perkembangan motorik didapatkan 27,5% atau sekitar tiga juta anak mengalami gangguan keterlambatan motorik halus maupun kasar (Nurjanah, 2017).

Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik akan menyebabkan kesulitan untuk mengkoordinasi gerakan tangan dan jari jemarinya secara fleksibel dan juga sebagian anak mengalami keterlambatan keterlampilan motorik yang disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi seperti game online, gadget, dan social media seperti aplikasi youtube dan tiktok sehingga anak-anak kurang mempergunakan waktunya untuk bermain menggunakan permainan edukasi yang dapat meningkatkan perkembangan motoriknya. Jika anak-anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan motoriknya akan

berakibatkan kurangnya perkembangan otot-otot halus (Bridge & Trade, 2020)

Keterlambatan motorik halus pada anak juga dapat disebabkan oleh Kurangnya rangsangan dan stimulasi. Tumbuh kembang optimal dapat tercapai apabila ada interaksi antara anak dan orang tua, terutama stimulasi sangat bermanfaat bagi proses perkembangan anak secara keseluruhan. Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak, setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus-menerus pada setiap kesempatan. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak (Utami, 2020) Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah pada masa balita, karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Dampak gangguan perkembangan motorik kasar dapat menyebabkan minat anak dalam belajar berkurang, retardasi mental, gangguan perkembangan koordinasi, kurang mampunya anak melakukan aktivitas secara mandiri, Peran orang tua terutama ibu sangat penting bagi perkembangan anak sedini mungkin dan memberikan stimulasi yang menyeluruh dalam aspek fisik, mental dan social. Cara deteksi perkembangan anak yaitu dengan Denver Development Screening Test (DDST) untuk usia 0-6 tahun. DDST adalah salah satu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, tes ini mudah dan cepat (15-20 menit), dapat diandalkan dan menunjukkan validitas yang tinggi (Wahyuni et al., 2021)

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam bentuk pendidikan formal yang bersedia untuk anak berumur 6 tahun ke bawah. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Lama masa belajar seorang murid di TK biasanya tergantung pada tingkat kecerdasannya yang dinilai dari rapor per semester. Secara umum untuk lulus dari tingkat program di TK selama 2 (dua) tahun, yaitu : TK 0 (nol) Kecil (TK kecil) selama 1 (satu) tahun, TK 0 (nol) Besar (TK besar) selama 1 (satu) tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dimana seorang peneliti terjun langsung ke tempat penelitian yaitu di BIMBA AIUEO, Jatiwarna, Pondok Melati tersebut yang berfungsi untuk mendapatkan data yang akurat. Oleh karena itu pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif study kasus, dilakukan pengamatan secara one group, catatan lapangan maupun pribadi, dan sebagainya.

Lokasi penelitian terletak di BIMBA AIUEO, Jatiwarna, Pondok Melati yang akan dilakukan pada 17 April hingga 27 Juni 2023. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi di BIMBA AIUEO, Jatiwarna, pondok melati tahun 2023. Sampel penelitian ini adalah siswa/siswi yang hadir

pada saat penelitian dan bersedia mengikuti penelitian setelah dijelaskan prosedur penelitian pada walinya.

Pengambilan sampel dari populasi penelitian dilakukan dengan teknik pengambilan Sampel Proporsional Random Sampling, menurut Sugiyono, Proporsional Random Sampling yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan cara acak tanpa memperhatikan strata, jenis kelamin ataupun karakteristik yang lainnya dalam populasi tersebut.

Hasil data yang telah diolah kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara univariat dan bivariat.

1. Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Bentuk analisis univariat tergantung dari jenis datanya (Notoadmojo, 2018). Analisis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rata-rata sedangkan untuk data kategori dengan menyajikan jumlah persentase..

2. Analisis Bivariat

Uji yang digunakan untuk melihat pengaruh kegiatan kertas origami dan stick eskrim terhadap perkembangan motorik halus diawali dengan uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data kelompok intervensi dan kontrol menggunakan uji saphiro wilk, dengan hasil normal jika syarat $p \geq 0,05$ Jika data tidak normal dilanjutkan dengan uji wilcoxon sign rank.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Distribusi Frekuensi

1) Karakteristik Responden

Tabel 5.1

Karakteristik Jenis Kelamin Anak

BIMBA AIUEO, Jatiwarna, Pondok Melati 2023

Karakteristik	N	%
Jenis Kelamin		
Perempuan	10	54,5
Laki-Laki	12	45,5
Usia		
3 Tahun	7	31,8
4 Tahun	4	18,2
5 Tahun	5	22,7
6 Tahun	6	27,3

Pendidikan Orang Tua		
SMP	3	13,6
SMA	4	22,7
DIII	5	18,2
SI	10	45,5
IMT		
Kurang	5	22,7
Normal	13	59,1
Kelebihan	4	18,2

Data pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 12 orang (54,5%), dan responden perempuan yaitu sebanyak 10 orang (45,5%). Data pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 12 orang (54,5%), dan responden perempuan yaitu sebanyak 10 orang (45,5%). orang tua nya berpendidikan SMP sebanyak 3 orang (13,6%), SMA 5 orang (22,7%), D3 sebanyak 4 orang (18,2%) dan S1 sebanyak 10 orang (45,5%). IMT responden anak paud tunas kecapi, kurang <18,5 sebanyak 5 orang (22,7%), normal 18,5-25,0 sebanyak 13 orang (59,1%) dan lebih 25,1-27,0 sebanyak 4 orang (18,2%).

2) Analisis Univariat

- a. Sebelum Menggunakan Metode Kertas Origami Pada BIMBA AIUEO A, Jatiwarna, Pondok Melati 2023

Tabel 5.2.1
Sebelum Metode Kertas Origami pada Anak BIMBA AIUEO A
Jatiwarna, Pondok Melati 2023.

Karakteristik	N	%
BSH	7	31,8
BST	15	68,2
BBT	0	0

Data pada tabel 5.2.1 menunjukkan bahwa anak berkembang sesuai harapan atau BSH sebanyak 7 orang (31,8%) dan anak berkembang sangat tepat atau BST sebanyak 15 orang (68,2%) sedangkan anak belum berkembang tepat atau BBT sebanyak 0.

- b. Sesudah Menggunakan Metode Kertas Origami Pada BIMBA AIUEO A, Jatiwarna, Pondok Melati 2023

Tabel 5.2.2

Sebelum Metode Kertas Origami pada Anak BIMBA AIUEO A, Jatiwarna, Pondok Melati 2023.

Karakteristik	N	%
BSH	14	63,6
BST	2	9,1
BBT	6	27,7

Data pada tabel 5.2.2 menunjukkan bahwa ada nya peningkatan pada anak BSH sebanyak 14 orang (63,6%), dan peningkatan pada anak BBT sebanyak 6 orang (27,3%) maupun penurunan pada anak BST sebanyak 2 orang (9,1%).

- c. Sebelum Menggunakan Metode Stick ES Krim Pada BIMBA AIUEO B, Jatiwarna, Pondok Melati 2023

Tabel 5.2.3

Sebelum Metode Stick ES Krim pada Anak BIMBA AIUEO B, Jatiwarna, Pondok Melati 2023.

Karakteristik	N	%
BSH	0	0
BST	22	100
BBT	0	0

Data pada tabel 5.2.3 menunjukkan bahwa ada nya peningkatan pada anak BSH sebanyak 0 orang (0%), dan peningkatan pada anak BBT sebanyak 0 orang (0%) maupun penurunan pada anak BST sebanyak 22 orang (100%).

- d. Setelah Menggunakan Metode Stick ES Krim Pada BIMBA AIUEO B, Jatiwarna, Pondok Melati 2023

Tabel 5.2.4

Setelah Metode Stick ES Krim pada Anak BIMBA AIUEO B, Jatiwarna, Pondok Melati 2023.

Karakteristik	N	%
BSH	14	63,2
BST	2	9,1
BBT	6	27,3

Data pada tabel 5.2.4 menunjukkan bahwa ada nya peningkatan pada anak BSH sebanyak 14 orang (63,2%), dan peningkatan pada anak BBT sebanyak 6 orang (27,3%) maupun penurunan pada anak BST sebanyak 2 orang (9,1%).

3) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 5.3.1

Hasil Uji Normalitas Shapiro- Wilk

Metode	<i>P value</i>	$\alpha=5\%$	Keterangan
Sebelum Kertas Origami	0,023	Lebih Kecil	Tidak Normal
Sesudah Kertas Origami	0,066	Lebih Kecil	Tidak Normal
Sebelum Stick ES Krim	0,023	Lecih Kecil	Tidak Normal
Sesudah Stick Es Krim	0,119	Lebih Kecil	Tidak Normal

Berdasarkan analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk didapatkan nilai pretest origami dan posttest origami memiliki pvalue < 0,05 artinya data berdistribusi tidak normal dan pretest stick es dan posttest stick eskrim juga memiliki pvalue < 0,05 artinya data berdistribusi tidak normal . Analisis bivariat ini menggunakan uji Wilcoxon signed rank.

4) Uji Bivariat

Tabel 5.4

Data Hasil Uji Wilcoxon Anak BIMBA AIUEO A &B,
Jatiwarna, Pondok Melati 2023.

Metode	Z	P-value
Pre-Test Eksperimen Kertas Origami	4,146	0,000
Post-Test Eksperimen Kertas Origami		
Pre-Test Eksperimen Stick Es Krim	4140	0,000
Post-Test Eksperimen Stick Es Krim		

Tabel 5.5 menunjukkan bahwa hasil uji Wilcoxon data didapatkan hasil Z 4,146. Hasil uji statistic menggunakan Wilcoxon untuk metode Kertas Origami didapatkan p-value 0,000 <0,05. hasil uji Wilcoxon data didapatkan hasil Z 4,140. Hasil uji statistic menggunakan Wilcoxon untuk metode Stick Eskrim didapatkan p-value 0,000 <0,05.

Dapat di lihat bahwa terdapat perbedaan metode sebelum kegiatan permainan edukatif menggunakan Kertas Origami dan Metode Stick Es Krim Berwana maka dapat di simpulkan bahwa Terdapat Efektivitas Permainan Edukatif Menggunakan Kertas Origami dan Menggunakan Stik Es Krim Berwarna untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun Pada Bimba AIUEO Pondok Melati.

PEMBAHASAN

1. Motorik Halus

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak kelas A sebelum di lakukan Menggunakan Metode Kertas Origami BSH sebanyak 31.8% , BST 68,5% dan BBT 0% dari 22 orang. Setelah Menggunakan Metode Kertas Origami BSH 63,3%, BST 9,1% dan BBT 27,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa Kertas Origami mampu meningkatkan motoric halus anak. Untuk anak kelas B sebelum di lakukan Menggunakan Stick Es Krim BSH sebanyak 0% , BST 100% dan BBT 0% dari 22 orang. Setelah Menggunakan Metode Stick Es Krim BSH 63,3%, BST 9,1% dan BBT 27,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa Stick Eskrim mampu meningkatkan motoric halus anak.

Hasil Penelitian Ini sejalan dengan (Agustina, 2019) peningkatan di siklus I Ketas Origami ada 3 anak yang belum berkembang (BB) mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak, perkembangan sesuai harapan (BSH) 4 anak, angkatbaik (BSB) terdapat 5 anak. peningkatan di siklus II untuk metode Stick ada 6 anak yang belum berkembang (BB) mulai berkembang (MB) terdapat 5 anak, perkembangan sesuai harapan (BSH) 4 anak, angkatbaik (BSB) terdapat 6 anak.

Hasil Penelitian Ini sejalan dengan (Patabang, 2020) Meningkatnya kemampuan dalam teknik motorik halus anak metode kertas origami pada Siklus I mencapai angka 51,81 dari nilai presentase sebelumnya sebesar 49, 93%. Dan pada siklus II dari nilai presentase sebesar 68,50 % menjadi 79. 62%. Menggunakan metode stick eskrim 58,81 dari nilai presentase sebelumnya sebesar 48, 93%. Dan pada siklus II dari nilai presentase sebesar 68,50 % menjadi 79. 62%.

Kurangnya stimulus atau pemberian rangsangan terhadap gerakan motorik halus dapat menjadi masalah bagi anak, ini dikarenakan banyak aktivitas dalam kehidupan sehari-hari melibatkan kemampuan ini, misalnya memegang sendok, mengancing baju, mengelap muka dan mengikat tali sepatu. Tidak hanya di kehidupan sehari-hari saja kemampuan motorik juga berpengaruh di lingkungan sekolah. Misalnya kegiatan menulis, menggambar, dan mewarnai. Melalui kemampuan motorik halus anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan di lingkungan sekolah.(Kumar, 2021)

Sehingga hal ini dapat memberikan pernyataan bahwa permainan origami dan stick eskrim pada anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, juga dengan permainan kertas origami dapat melatih koordinasi mata dan tangan. Selain bisa melatih konsentrasi anak, manfaat dari origami ialah anak dapat belajar meniru/mengikuti arahan, ketika anak mendengarkan dan mengikuti arahan secara bertahap, secara tidak langsung anak mengikuti arahan-arahan yang di berikan oleh guru ataupun pendidik, sehingga anak dapat belajar mengikuti arahan maupun meniru.

2. Efektivitas Metode Kertas Origami dan Stick Es Krim

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa ada nya Efektivitas antara Metode Kertas Origami dan Stick Eskrim untuk meningkat kan motoric halus, untuk metode kertas origami dimana hasil dari uji Wilcoxon menunjukan bahwa Z sebesar 4,146 dan P value sebesar 0,000 <0,05, dan untuk metode Stick Eskrim dimana hasil dari uji Wilcoxon menunjukan bahwa Z sebesar 4,140 dan P value sebesar 0,000 <0,05, berdasarkan rata-rata tersebut maka dapat di simpulkan bahwa terdapat Efektivitas Permainan Edukatif Menggunakan Kertas Origami dan Menggunakan Stik Es Krim Berwarna untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun Pada Bimba AIUEO Pondok Melati.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Setiawan & Lestari, 2022) menunjukkan bahwa dari hasil uji statistik wilcoxon didapatkan pValues sebesar 0,005. Oleh karena pvalue < 0,05 maka secara statistik terdapat pengaruh yang signifikan bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di PAUD Tunas Harapan Desa Gio Timur Kecamatan Moutong. (Wicaksana, 2019) Menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemampuan Motorik Halus taman kanak-kanak sebelum dilakukan terapi bermain "stik es cream" (0,37) dan setelah dilakukan terapi bermain "stik es cream" (0,70) dengan p value = 0,002 yang berarti ada hubungan yang signifikan antara Motorik Halus dengan "stik es cream" pada anak taman kanak-kanak.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Patabang, 2020) Menjelaskan Uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini berarti H_0 di tolak karena nilai signifikan < 0,05 dan H_a di terima dengan nilai mean rank yaitu 13.50. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diberi intervensi permainan origami. Hal ini berarti permainan origami dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak seperti bermain melipat memempel gambar dengan tepat, menggambar sesuai gagasan, menggunakan alat tulis dengan benar dan bermain bola. Menjelaskan Uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Dalam (Kristiyanti & Keifer GEffenberger, 2019) Hal ini berarti H_0 di tolak karena nilai signifikan < 0,05 dan H_a di terima dengan nilai mean rank yaitu 3,545. Maka

dapat di simpulkan bahwa terdapat efektivitas permainan edukatif pada Stick es krim untuk meningkat kan motoric halus anak pada TK Magrobakti.

Permainan dengan metode Kertas origami dan Stick Eskrim yang menyatakan dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan bermain origami merupakan kegiatan yang membutuhkan ketepatan dan kerapian agar bentuk origami yang dibuat sesuai dengan bentuk yang diinginkan sehingga dapat melatih kemampuan anak khususnya kemampuan motorik halus dan menebak pula gambar dan warna dalam kertas origami tersebut, begitu pula untuk Stick Es Krim yang membutuhkan ketepatan dalam berhitung dengan tangan sesuai dengan jumlah gambar yang ada dan melatih kemampuan anak khusus nya untuk motoric halus anak dalam menghitung jumlah dengan jari mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2019). Tumbuh kembang & terapi bermain anak. Jakarta : Salemba Medika. 3(1), 1–27.
- Agustina, N. (2019). Penggunaan Seni Melipat Kertas Origami untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini di TK Kemala Bhayangkari Metro Pusat Kota Metro. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/933/>
- Asrul Busra. (2019). AKHLAK ANAK Asrul Busra. Al-Wardah: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama, 12(2), 129.
- AZANI, S. R. (2020). Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Tk Asyiyah Bustanul Athfal Iv Kota Jambi. Jurnal Kesehatan Medika Saintika, 11(2), 226–235.
- Bridge, S., & Trade, F. (2020). PENGARUH USIA DAN TINGKAT PENDIDIKAN IBU TERHADAP KEJADIAN STUNTING PADA ANAK USIA 24-59 BULAN DI KECAMATAN PLERET DAN KECAMATAN PAJANGAN.
- Dewi, A. dkk. (2021). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak. 3 (1). 3(2015), 2015–2016.
- Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga. (2019). Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. Bakti Husada, 59.
- Jacob, D. E., & Sandjaya. (2020). Faktor faktor yang mempengaruhi kualitas hidup masyarakat. Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan (JNIK), 1(69), 1–16.
- Karmachela, H. (2020). Seni Origami. Jakarta: Azka press. 123(10), 2176–2181. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Khadijah, & Armanila. (2019). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In Pendidikan Islam Anak

Usia Dini (Vol. 7, Issue 1).

Kristiyanti, K. W., & Keifer GEffenberger. (2019). Efektivitas Stimulasi Menggambar Terhadap Salah Satu Ketrampilan Motorik Halus Pada Anak Usia (4–5 Tahun) Prasekolah Di Tk a Margobhakti Dan Tk a Mataram I Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun. Efektivitas Stimulasi Menggambar, 8–29.