

Peningkatan Keterampilan Ibu dalam Memantau Perkembangan Batita dan Deteksi Dini Stunting Menggunakan Simulasi Game Jumanji Flash Card

Muhammad Hasbi¹, G.A Sri Puja Warnis Wijayanti², Sitti Rusdianah Jafar^{3(CA)}, Dewi Purnamawati⁴ Zulkifli⁵, A'an Dwi Sentana⁶, Nur Aini Mufida⁷

^{1,2,4,5,6}Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Mataram; Indonesia

^{3(CA)}Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia; sittirusdianah@gmail.com
(Corresponding Author)

ABSTRACT

Stunting is a serious public health problem faced by several countries, including Indonesia. The reality found in the field is that mothers do not know what child development is and how to assess it. One way to improve mothers' skills in integrating battery development using KPSP as an early detection of stunting is by simulating the Jumanji flash card game. This research aims to find out an overview of the Jumanji flash card game simulation on improving mothers' skills in integrating toddler development using KPSP as an early detection of stunting. Method: This research uses a Pre Experimental design with a One Group Pretest-Posttest design. The research population was mothers of toddlers who had stunting toddlers in the Jempong Barat area, Jempong Village, Karang Pole Community Health Center area. The total sample was 43 respondents. The sampling technique used purposive sampling technique. The results of statistical tests using the Wilcoxon sign shelf test showed that there was an influence of the Jumanji flash card game simulation on increasing mothers' skills in detecting their child's growth and development. Conclusion: The Jumanji flash card simulation game can improve mothers' skills in monitoring toddler development using KPSP as an early detection of stunting. Suggestion: It is recommended that mothers apply the skills of integrating toddler development to determine if the child's development is normal or whether there are deviations.

Keywords: Maternal skills; early detection of Stunting; Jumanji Flash Card Game Simulation

ABSTRAK

Stunting menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius dihadapi oleh beberapa negara termasuk di Indonesia. Kenyataan yang ditemukan di lapangan bahwa ibu tidak tahu apa itu perkembangan anak dan bagaimana menilainya. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP sebagai deteksi dini stunting adalah dengan simulasi game jumanji flash card. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh simulasi game jumanji flash card terhadap peningkatan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP sebagai deteksi dini stunting Metode: Penelitian ini menggunakan desain Pre Experimental dengan rancangan One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian adalah ibu batita yang mempunyai BATITA stunting yang berada di lingkungan Jempong Barat Kelurahan Jempong wilayah Puskesmas Karang Pole. Jumlah sampel sebanyak 43 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling Hasil uji statistik dengan menggunakan Wilcoxon sign rak test menunjukkan bahwa ada pengaruh simulasi game jumanji flash card terhadap peningkatan keterampilan ibu untuk deteksi tumbuh kembang anaknya. Kesimpulan: Simulasi game jumanji flash card dapat meningkatkan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP sebagai deteksi dini stunting. Saran : Disarankan agar ibu menerapkan keterampilan memantau perkembangan batita untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.

Kata Kunci : Keterampilan ibu, deteksi dini Stunting, Simulasi Game Jumanji Flash Card,

PENDAHULUAN

Stunting masih menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius di Indonesia. Stunting adalah masalah kesehatan masyarakat yang serius dan memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan fisik dan kognitif anak. Stunting terjadi ketika anak mengalami pertumbuhan terhambat, sehingga tinggi badannya lebih pendek dari rata-rata anak seusianya. Kondisi ini biasanya dipengaruhi oleh faktor gizi buruk, kesehatan yang buruk, dan lingkungan yang tidak mendukung pertumbuhan optimal. Faktor penyebab lain kurangnya pengetahuan ibu dalam melakukan deteksi dini pertumbuhan dan perkembangan bayi. Keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan merupakan masalah yang sering dijumpai di masyarakat, tetapi terkadang kurang mendapatkan penanganan yang tepat. Banyak orang tua yang menunda penanganan keterlambatan perkembangan mengakibatkan prognosis yang kurang baik (Rambe & Sebayang, 2020b).

Data Riset Kesehatan Dasar Tahun 2013 menunjukkan bahwa prevalensi stunting di Indonesia masih tinggi. Khususnya di daerah pedesaan yaitu 42,1% bila dibandingkan dengan daerah perkotaan yaitu 32,5%. Untuk jenis kelamin prevalensi stunting lebih tinggi pada anak laki laki yaitu 38,1% dibanding anak Perempuan. Pada umumnya kejadian stunting banyak dialami pada usia 24-35 bulan atau 2 -3 tahun yaitu 42%. (Risikesdas, 2013)

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi NTB tahun 2022, bahwa Kota Mataram termasuk dua dari 10 kabupaten kota yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat memiliki prevalensi stunting tertinggi. Angka prevalensi stunting di Kota Mataram tahun 2021 sebesar 19.64% mengalami peningkatan mencapai 24.4% tahun 2022. Angka ini masih jauh dari target nasional prevalensi stunting sebesar 14% pada tahun 2024. (Umam dkk, 2022). Prevalensi stunting tertinggi dari 11 puskesmas di Kota Mataram tahun 2022 adalah Puskesmas Karang Pule dengan angka prevalensi stunting sebesar 22,93%.

Tingginya prevalensi stunting tidak lepas dari tingkat pengetahuan orang tua khususnya ibu dalam meneteksi tingkat pertumbuhan dan perkembangan anaknya. Namun kenyataannya masih banyak ibu ibu yang kurang bahkan tidak memahami apakah tumbuh kembang anaknya, sudah normal sudah sesuai dengan usianya. Peran tenaga kesehatan sangat penting untuk memberikan edukasi bagaimana mengukur dan mendeteksi tumbuh kembang anak khususnya anak dibawah lima tahun. Pengukuran pertumbuhan anak dilakukan melalui pengukuran antropometri yaitu mengukur BB, TB dan LLA. Namun alat yang digunakan untuk mengukur perkembangan anak adalah kuesioner pre screening.

Kuisisioner pre screening perkembangan (KPSP) digunakan untuk deteksi tumbuh kembang anak, dirancang untuk mengidentifikasi faktor faktor risiko yang dapat menyebabkan anak mengalami stunting. Perkembangan balita yang kurang akan berdampak pada kualitas hidup mereka di masa depan. Perkembangan yang optimal akan memiliki dampak yang significant dengan kemampuan belajar, pertumbuhan fisik dan kesehatan mental anak dimasa masa pertumbuhannya. Kemampuan ibu dalam mengasuh dan merawat sangat mempengaruhi perkembangan anak anak termasuk dalam pencegahan stunting. Namun kenyataannya tingkat pengetahuan ibu dalam melakukan deteksi tumbuh kembang anak masih sangat rendah akibat informasi yang diperoleh masih terbatas (Anjarwati & Widyaningsih, 2021).

Pendidikan kesehatan sebagai suatu upaya untuk memberikan edukasi kepada seseorang untuk meningkatkan pengetahuan (Notoatmodjo, 2018). Untuk menyampaikan informasi kepada khalayak perlu didukung dengan media dan metode pembelajaran yang menarik perhatian sasaran (Rahmawati et al., 2022). Permainan sebagai salah satu metode dan media pembelajaran bermanfaat untuk membuat suasana gembira dan nyaman dalam belajar, sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh bagi sasaran. (Marheny et al., 2021).

Metode pembelajaran dengan permainan dapat menciptakan interaksi antara para pemain, interaksi antar pemain dan tutor sehingga pembelajaran lebih nyaman tidak ada gap antar peserta dengan narasumber. Di sisi lain peserta akan lebih mudah memahami materi karena sering diulang ulang. Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah permainan *Jumanji*. Permainan *Jumanji* terinspirasi dari film yang berjudul *Jumanji* 1995 (Marheny et al., 2021). Pada penelitian ini permainan *Jumanji* dimodifikasi dengan pembelajaran KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan), setiap tahap perkembangan yang ada dalam KPSP di tuliskan ke dalam flash card. Media yang digunakan adalah flash card yang berisikan perkembangan anak sesuai usianya. Sehingga metode dan media dipadukan dalam bentuk permainan *Jumanji* menggunakan media *flash card* yang berisikan kuesioner pre screening (KPSP), yang diberikan pada kegiatan pelatihan pada ibu-ibu yang memiliki BATITA stunting.

METODE

Penelitian ini telah disetujui oleh Komisi Etik Penelitian Poltekkes Kemenkes Mataram nomor : LB.01.03/6/183/2023. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre test and post test design*. Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Jempong Lingkungan Jempong Barat wilayah Puskesmas Karang Pule. Alasan pemilihan wilayah kerja Puskesmas Karang Pule bahwa prevalensi stunting mencapai 22,93% melebihi rata-rata nasional. Sampel berjumlah 43 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan uji Non Parametric yaitu *uji Wilcoxon Signed Rank Test* dan pengolahan data menggunakan SPSS dengan penentuan jika nilai $p \geq 0,05$ maka (H_0) diterima dan (H_a) ditolak yang berarti tidak ada pengaruh antara variabel yang diuji.

HASIL

Tabel 1. Distribusi responden berdasarkan karakteristik

| Karakteristik | Frequency (n) | Percent (%) |
|--|---------------|-------------|
| Usia Ibu | | |
| Remaja akhir | 8 | 18,61 |
| Dewasa Awal | 25 | 58,14 |
| Dewasa akhir | 10 | 23,25 |
| Pendidikan | | |
| Sekolah Dasar (SD) | 13 | 30,23 |
| Sekolah Menengah Pertama (SMP) | 12 | 27,91 |
| Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) | 17 | 39,53 |
| Pendidikan tinggi (D3/S1/S2) | 1 | 2,33 |

| Karakteristik | Frequency (n) | Precent(%) |
|------------------|---------------|-------------|
| Pekerjaan | | |
| Bekerja | 1 | 2,33 |
| Tidak Bekerja | 42 | 97,67 |

Tabel 1 menunjukkan karateristik responden berdasarkan usia bahwa sebagian besar responden berada pada usia dewasa awal yaitu 58,14%. Karateristik pendidikan responden sebanyak 39,53% yang berpendidikan SMA dan hanya 1 orang (2,33%) yang menempuh pendidikan tinggi. Karateristik responden berdasarkan hanya 1 (2,33%) orang responden yang bekerja yang lainnya sebanyak 97,67% sebagai ibu rumah tangga atau tidak bekerja.

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Usia Batita

| Usia Batita (bulan) | Jumlah | Persentase (%) |
|---------------------|--------|----------------|
| 0-3 | 2 | 4,65 |
| 4-6 | 1 | 2,33 |
| 7-9 | 3 | 6,98 |
| 10-12 | 7 | 16,28 |
| 13-15 | 8 | 18,60 |
| 16-18 | 6 | 13,95 |
| 19-21 | 6 | 13,95 |
| 22-24 | 7 | 16,28 |
| 25-30 | 3 | 6,98 |
| Jumlah | 43 | 100 |

Tabel 2 memperlihatkan data tentang distribusi responden berdasarkan usia anaknya. Dari data tersebut bahwa penyebaran usia BATITA responden antara 10 bulan sampai 24 bulan. Sebanyak 79,06 anak responden berada pada rentang usia tersebut.

Tabel 3 Distribusi Keterampilan ibu dalam memantau perkembangan BATITA untuk deteksi dini stunting menggunakan KPSP (Kuisisioner Pra Screening Perkembangan) sebelum simulasi permainan *game jumanji flash card*

| No. | Keterampilan ibu | Jumlah (n) | Persentase (%) |
|-----|------------------|------------|----------------|
| 1 | Cukup | 4 | 9,30 |
| 2 | Kurang | 39 | 90,70 |
| | Total | 43 | 100,00 |

Tabel 3 menunjukkan sebagian besar ibu memiliki ketrampilan kurang 39 (90,70) responden dalam memantau perkembangan BATITA untuk deteksi dini stunting penggunaan KPSP sebelum diberikan simulasi *game umanji* menggunakan *flash card*, dan sisanya hanya 4 (9,3%) responden yang memiliki keterampilan cukup.

Tabel 4 Distribusi Keterampilan ibu dalam memantau perkembangan BATITA untuk deteksi dini stunting menggunakan KPSP (Kuisisioner Pra Screening Perkembangan) setelah simulasi *game jumanji flash card*

| No. | Keterampilan | Jumlah (n) | Persentase (%) |
|-------|--------------|------------|----------------|
| 1 | Baik | 42 | 97,67 |
| 2 | Cukup | 1 | 2,33 |
| Total | | 43 | 100,00 |

Tabel 4 menunjukkan bahwa hanya 1 (2,33%) responden yang memiliki keterampilan cukup, selebihnya yaitu 97,67% responden memiliki keterampilan baik untuk deteksi dini stunting menggunakan KPSP setelah diberikan simulasi *Game Jumanji Flash Card*

Tabel 5 Pengaruh Simulasi Game Jumanji Flash Card Terhadap Peningkatan Keterampilan Ibu Dalam Memantau Perkembangan Batita Menggunakan KPSP

| | n | Rata -rata | Standar Deviasi | Min | Max | ρ Value |
|------------------|----|------------|-----------------|-----|-----|--------------|
| <i>Pre test</i> | 43 | 1.09 | 0.294 | 1 | 2 | 0.00 |
| <i>Post test</i> | 43 | 2.98 | 0.152 | 2 | 3 | |

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai ρ adalah $(0.00) < \alpha (0,05)$ yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya ada pengaruh simulasi *game jumanji flash card* terhadap peningkatan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Usia responden sebagian besar berada pada rentang 26-35 tahun atau dewasa muda yaitu (58,13%) responden. Menurut Misniarti (2022) usia ibu berpengaruh terhadap keterampilan dalam memantau perkembangan anak. Usia dewasa muda merupakan usia sudah matang untuk menjalani rumah tangga.

Semakin bertambah usia seorang ibu semakin siap pula untuk menjalani peran sebagai orang tua karena usia yang dewasa biasanya disertai pula oleh pengalaman dan pengetahuan yang matang pula. stimulasi perkembangan pada anak yang meliputi stimulasi motorik kasar, halus, sosialisasi, kemandirian dan bahasa.

Sebagian besar responden tidak bekerja yaitu 42 responden (97,67%). menyimpulkan bahwa pekerjaan ibu tidak memiliki hubungan bermakna dengan perkembangan anak usia 1-3 tahun. Hal ini kemungkinan karena ibu yang tidak bekerja lebih banyak daripada ibu yang bekerja, namun perkembangan anak masih sesuai usianya. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Syahailatua (2020) yang menyimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara pekerjaan orang tua dengan perkembangan anak

Pendidikan responden sebagian besar berada pada jenjang Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) yaitu (39,53%). Tingkat pendidikan berpengaruh terhadap keterampilan dalam memantau perkembangan anak. Sesuai dengan teori Lopez (2010) bahwa tingkat pendidikan seseorang akan menentukan tingkat pengetahuan seseorang (Baker-Henningham & López Bóo, 2010). Keterampilan akan sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan. Orang akan memiliki keterampilan apabila kemampuan hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Notoatmodjo, 2018). Penelitian dari Misniarti (2022) bahwa apabila seseorang memiliki pendidikan yang tinggi maka dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat melakukan berbagai macam strategi dalam meningkatkan tumbuh kembang anaknya (Misniarti & Haryani, 2022).

Peyebaran usia BATITA responden bervariasi mulai dari usia 3 bulan sampai usia 30 bulan. Namun rentang usia yang didapatkan sebagian besar berada pada rentang usia 10 bulan sampai dengan 24 bulan yaitu (79,06%). Tidak ada pengaruh usia BATITA dengan perkembangan yang dialami, akan tetapi diyakini bahwa usia anak akan memberikan pengaruh terhadap laman interaksi dengan pengasuhnya. Hasil penelitian Yanti (2020) didapatkan bahwa tidak ada pengaruh umur tetapi terdapat pengaruh lama interaksi dan stimulasi pada anak terhadap perkembangan anak (Lefiani et al., 2023).

Keterampilan Ibu dalam Memantau Perkembangan Batita Menggunakan KPSP Sebelum dilakukan Simulasi Game Jumanji FlashCard

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP sebelum diberikan intervensi sebagian besar 90,70% responden memiliki keterampilan kurang dan hanya 9,30% responden memiliki keterampilan cukup. Hal ini menunjukkan bahwa ibu BATITA belum memiliki kemampuan untuk melakukan deteksi dini tumbuh kembang anak dengan menggunakan KPSP. Kurangnya kemampuan ibu untuk menstimulasi anaknya akan berdampak pada aspek perkembangan motorik kasar anak (Soetjiningsih & Ranuh, 2014). Perkembangan motorik kasar pada anak adalah kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh. Peran ibu untuk memberikan stimulasi didukung oleh oleh tingkat pengetahuan ibu. Disisi lain ibu sebagai orang yang terdekat dan lebih sering berinteraksi dengan anak akan berpengaruh terhadap perkembangan anak (Puspita & Umar, 2020).

Pengetahuan ibu sangat dibutuhkan untuk stimulasi perkembangan anak, kurangnya pengetahuan akan memberikan dampak yang buruk terhadap perkembangan anak, kurangnya kemandirian anak seperti makan sendiri, minum sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain. Anak yang kurang berinteraksi dengan orang lain akan menyebabkan anak menjadi *insceure*, sehingga ibu sangat berperan untuk dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dengan mengajak bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggal dimana mereka berada.

Pengetahuan akan mempengaruhi keterampilan seseorang. Dalam teori perilaku bahwa seseorang terampil karena tahu, mau melakukan ide ide atau perubahan yang diterimanya, namun sebaliknya apabila seseorang belum mendapatkan informasi baru, maka dia tidak akan melakukan perubahan (Notoatmodjo, 2012). Pada penelitian ini sebagian besar responden kurang dalam melakukan stimulasi motorik kasar pada anaknya, karena mereka belum mendapatkan informasi cara menstimulasi

anak sesuai usianya. Mereka mengasuh anak tanpa teori, berjalan apa adanya. Sebagian besar mereka belum mendapatkan edukasi tentang deteksi dini tumbuh kembang anak, termasuk penggunaan (KPSP) kuisioner pre screening perkembangan. Hasil penelitian Apriani (2021) bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan ibu dengan keterampilan ibu dalam menstimulasi motorik kasar anak. Penelitian lain oleh (Rambe & Sebayang, 2020) bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan ibu dan keterampilan ibu dalam menstimulasi perkembangan anak. Teori Soetjningsih (2014) bahwa pengaruh pengetahuan terhadap perkembangan anak sangat penting sebab ibu yang mempunyai cukup pengetahuan dan pendidikan yang tinggi akan lebih memperhatikan perkembangan anaknya.

Keterampilan Ibu dalam Memantau Perkembangan Batita Menggunakan KPSP setelah dilakukan Simulasi *Game Jumanji Flash Card*.

Pada penelitian ini didapatkan hasil tentang kemampuan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP setelah dilakukan simulasi *game jumanji flash card* dengan jumlah terbanyak dalam kategori baik yaitu 42 responden (97,67%). Keterampilan merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menerapkan pengetahuan dalam bentuk tindakan. Keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training dan pengalaman yang didapat. Untuk melaksanakan Pengembangan keterampilan dilakukan melalui proses pembelajaran. Keterampilan seseorang dimulai dari hal-hal yang belum dikuasai setelah melalui proses pembelajaran pada akhirnya akan menguasai keterampilan tersebut (Abdillah, 2020). Keterampilan yang baik apabila dapat melakukan tindakan sesuai dengan prosedur dan tanpa bantuan orang lain. Bila tindakan yang dilakukan dengan sedikit bantuan orang lain dapat dikatakan memiliki keterampilan cukup, sementara tindakan yang dilakukan dengan bantuan sepenuhnya dari orang lain maka seseorang dianggap mempunyai yang kurang (Salsabila et al., n.d.) Seseorang dapat melakukan sesuatu dengan baik tergantung dari tingkat pengetahuan seseorang untuk mengaplikasikan keterampilannya (Notoatmojo, 2018).

Pemberian informasi dan pengetahuan kepada orang tua tentang deteksi dini dalam perkembangan anak yang normal ataupun terjadi penyimpangan sangatlah penting. Sehingga dengan informasi ataupun pengetahuan yang dimiliki dapat melakukan suatu upaya dan mampu rutin untuk mencegah terjadinya penyimpangan, upaya promotif yaitu memberikan informasi melalui pendidikan kesehatan (Anjarwati & Widyaningsih, 2022)

Menurut teori Turambi (2016) proses pengembangan suatu keterampilan dapat dilakukan setelah kegiatan pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan memerlukan metode dan media, dengan tujuan agar penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. (Notoatmodjo, 2012). Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membuat gembira dalam belajar salah satunya adalah dengan permainan. Permainan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar sasaran lebih mudah memahami dan mengetahui apa yang disampaikan. Salah satu metode permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah permainan *Jumanji* (Marheny et al., 2021). Pada penelitian ini permainan *Jumanji* dimodifikasi dengan pembelajaran KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan)

yang dibuat pada papan permainan dan terdapat tantangan dalam bentuk *flash card* yang harus diselesaikan.

Hasil penelitian ini setelah dilakukan simulasi game jumanji *flash card* terjadi peningkatan keterampilan. Sebanyak 42 (97,67%) responden yang mempunyai keterampilan kategori baik, dan hanya 1 (2,32%) responden mempunyai keterampilan cukup. Kelebihan simulasi game jumanji *flash card* ini yaitu peserta dapat bermain sambil belajar dan bertukar informasi sesama kelompok sehingga membuat peserta aktif dalam belajar dengan tujuan agar penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien (Rahmawati et al., 2022)

Analisis Pengaruh Simulasi Game Jumanji Flash Card Terhadap Peningkatan Keterampilan Ibu Dalam Memantau Perkembangan Batita Menggunakan KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) Sebagai Deteksi Dini Stunting

Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon Sing Rank Test* menunjukkan bahwa nilai p adalah $(0,00) < \alpha (0,05)$ yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya ada pengaruh simulasi game jumanji *flash card* terhadap peningkatan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP. Penggunaan flash card dalam deteksi dini KPSP ibu pada anaknya dapat memberikan stimulasi. Disisi lain permainan ini sangat menarik karena ibu ibu dapat belajar dan saling mengamati bersama (Elan et al., 2023). Beberapa keunggulan dari medai flash card antara lain praktis digunakan, mudah dibawa, mudah diingat oleh ibu ibu karena dienkapi dengan huruf dan angka bergambar, sangat menyenangkan karena belajar sambil bermain, materi lebih mudah diingat dan dipahami karena dapat dibaca berulang ulang. Permainan ini lebih mudah memotivasi ibu sehingga tahu cara memberikan stimulasi bayinya secara tepat dan terarah (Dina, 2011)

Metode dan pembelajaran yang baik dan sesuai dapat meningkatkan hasil pengetahuan dan keterampilan sasaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini semakin berkembang pesat sehingga mengakibatkan persaingan, termasuk di bidang pendidikan (Marheny et al., 2021). Metode dan media pembelajaran dibutuhkan untuk memaksimalkan pembelajaran. Salah satu pemanfaatan metode pembelajaran yang dapat membuat peserta bergembira dalam belajar salah adalah dengan permainan Metode pembelajaran yang menggunakan permainan membuat peserta tertarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Elan, dkk 2023 bahwa terjadi peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini melalui permainan flash card. Anak anak merasa senang dan antusias setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan flash card (Elan et al., 2023) Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Marheny, et al 2021 bahwa kelayakan permainan Jumanji flashcard berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase 88,67%, ahli media 90%, dan respons peserta 92% pada uji coba small group diperoleh kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dimana ada pengaruh simulasi game jumanji *flash card* terhadap peningkatan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh simulasi game jumanji *flash card* terhadap peningkatan keterampilan ibu dalam memantau perkembangan batita menggunakan KPSP sebagai deteksi dini stunting. Disarankan penelitian ini dapat dijadikan sebagai kerangka acuan untuk penelitian selanjutnya serta memberikan informasi awal bagi pengembangan penelitian serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, P. P. (2020). *Pengaruh Pemberian Pelatihan Bantuan Hidup Dasar Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Pada Siswa Smkn 1 Geger Madiun*. STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN.
- Anjarwati, B., & Widyaningsih, T. S. (2021). Penerapan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Selama Masa Pandemi. *Proceeding Widya Husada Nursing Conference*, 2(1), 6–11.
- Anjarwati, B., & Widyaningsih, T. S. (2022). Penerapan Kuesioner Pra Screening Perkembangan (KPSP) terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Selama Masa Pandemi. *Proceeding Widya Husada Nursing Conference*, 2(1).
- Baker-Henningham, H., & López Bóo, F. (2010). *Early childhood stimulation interventions in developing countries: a comprehensive literature review*.
- Dina, I. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran. *Jogjakarta: Diva Perss*.
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63–80.
- Lefiani, N., Asmariyah, Novianti, Himalaya, D., RAahmawati, & SUCI. (2023). *The Relationship of Mother's Knowledge ToThe Growth and Development of Toddlers Aged 12-48 Months in The Working*. 11(2), 339–345.
- Marheny, L. T., Hakim, L., & Sulistiawati, S. (2021). Media permainan jumanji flashcard untuk pembelajaran Fisika SMP materi pengukuran. *Physics Education Research Journal*, 3(2), 121–132.
- Misniart, M., & Haryani, S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Ibu Dalam Melakukan Stimulasi Tumbuh Kembang Pada Anak Toddler Di Wilayah Kerja Puskesmas Kabupaten Rejang Lebong. *Journal of Nursing and Public Health*, 10(1), 103–111.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan* (cetakan pe). PT. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi* (ketiga). PT. Rineka Cipta.
- Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 121–126. <https://doi.org/10.30604/well.80212020>
- Rahmawati, S., Saraswati, D., & Lina, N. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Flasc Card terhadap Pengetahuan Ibu Hamil Mengenai Pencegahan Stunting. *Jurnal Kesehatan Komunitas Indonesia*, 18(1).
- Rambe, N. L., & Sebayang, W. (2020a). Pengaruh Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) terhadap peningkatan kepatuhan ibu dalam pemantauan perkembangan anak. *JHeS (Journal of*

Hasbi, Wijayanti, Rusdianah, Purnamawati, Zulkifli, Sentana, Mufida (2024).

Health Studies), 4(1), 79–86.

Rambe, N. L., & Sebayang, W. B. (2020b). Pengaruh Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) terhadap peningkatan kepatuhan ibu dalam pemantauan perkembangan anak. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 79–86.

Riskesdas. (2013). Riset kesehatan dasar. *Jakarta: Kementerian Kesehatan RI*, 95.

Salsabila, W., Sumartini, N. P., & Purnamawati, D. (n.d.). *Pengaruh Edukasi dengan Video Tutorial Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Siswa Melakukan Basic Life Support di Pondok Pesantren Nurul Ilmi Ranggagata*.

Soetjiningsih & Ranuh, G. (2014). Tumbuh kembang anak. *Edisi Ke-2*. *Jakarta: Penerbit EGC*.