

**APLIKASI *EDU CARE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA PENGASUHAN ANAK USIA 0-3 TAHUN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program pendidikan guru pendidikan anak usia dini



Oleh:

Nizam Azzahra

1805338

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS UPI DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

HAK CIPTA

APLIKASI *EDU CARE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENGASUHAN ANAK USIA 0-3 TAHUN

Oleh:

Nizam Azzahra

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Nizam Azzahra 2022

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Juli 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

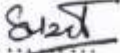
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Nizam Azzahra
NIM : 1805338
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi :

Aplikasi *Edu Care* sebagai Media Pembelajaran pada Pengasuhan Anak Usia 0-3 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si. tanda tangan... 

Penguji II : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn. tanda tangan... 

Penguji III : Pepi Nuroniah, M.Pd. tanda tangan... 

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 29 Juli 2022

APLIKASI *EDU CARE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENGASUHAN ANAK USIA 0-3 TAHUN

Nizam Azzahra

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Serang, Universitas
Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Stimulasi pra membaca, pra menulis, dan pra berhitung perlu diberikan kepada anak usia dini secara berkelanjutan dimulai sejak lahir hingga usia enam tahun. Namun rendahnya pengetahuan dan kemampuan pengasuh dalam melakukan stimulasi berdampak pada kemampuan pra membaca, pra menulis, dan pra berhitung anak yang belum optimal. Aplikasi *Edu Care* hadir sebagai alternatif media pembelajaran bagi pengasuh untuk memberikan informasi pengasuhan anak usia 0-3 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana aplikasi *Edu Care* digunakan serta menganalisis *usabililty* aplikasi *Edu Care* sebagai media pembelajaran pada pengasuhan anak usia 0-3 tahun. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode D&D (*desain and development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Edu Care* dapat digunakan pada pengasuhan anak usia 0-3 tahun karena aplikasi dibuat berdasarkan kebutuhan pengasuh anak usia dini dan berupaya mengakomodir kebutuhan stimulasi pra membaca, pra menulis, dan pra berhitung anak usia 0-3 tahun. Hasil uji *usability* aplikasi *Edu Care* secara keseluruhan mendapatkan tanggapan positif dari seluruh responden. Hal ini didasarkan pada persentase yang diperoleh dari hasil perhitungan sebesar 96,5% dengan kategori sangat layak. Sebelum digunakan aplikasi telah melalui proses validasi ahli media dan ahli konten. Dari hasil uji validasi ahli media dan ahli konten aplikasi *Edu Care* berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian bahwa aplikasi *Edu Care* sangat layak digunakan oleh pengasuh anak usia 0-3 tahun karena aplikasi mudah digunakan, memberikan kepuasan, bermanfaat, efisien, dan mudah untuk dipelajari.

Kata Kunci: Aplikasi *Edu Care*, *Usability*, *Parenting*, Anak Usia Dini

EDU CARE APPLICATION AS A LEARNING MEDIA IN PARENTING CHILDREN AGES 0-3 YEARS

Nizam Azzahra

Early Childhood Education Teacher Education Program, Serang Regional Campus,
Indonesian Education University

ABSTRACT

Stimulation of pre-reading, pre-writing, and pre-counting needs to be given to early childhood in a sustainable manner starting from birth until the age of six. However, the low knowledge and ability of caregivers in conducting stimulation has an impact on children's pre-reading, pre-writing, and pre-counting skills that are not optimal. Edu Care application comes as an alternative learning media for caregivers to provide information on childcare for children aged 0-3 years. This study aims to describe how the Edu Care application is used and analyse the usability of the Edu Care application as a learning media on childcare for children aged 0-3 years. This research was conducted using the D&D (design and development) method. The results showed that the Edu Care application can be used in the care of children aged 0-3 years because the application is made based on the needs of early childhood caregivers and seeks to accommodate the needs of pre-reading, pre-writing, and pre-counting stimulation for children aged 0-3 years. The overall usability test results of the Edu Care application received positive responses from all respondents. This is based on the percentage obtained from the calculation of 96.5% with a very feasible category. Before use the application has gone through the validation process of media experts and content experts. From the results of the validation test of media experts and content experts, the Edu Care application is in the very good category. Thus, the Edu Care application is very feasible to be used by caregivers of children aged 0-3 years because the application is easy to use, provides satisfaction, is useful, efficient, and easy to learn.

Keywords: Edu Care Application, Usability, Parenting, Early Childhood

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Perancangan Aplikasi <i>Edu Care</i>	9
1. Aplikasi <i>Edu Care</i>	9
2. Perancangan dan <i>Flowchart</i> Aplikasi <i>Edu Care</i>	10
3. Analisis Perbandingan Aplikasi Pengasuhan Anak.....	14
4. <i>Software</i> yang Menunjang Perancangan Aplikasi <i>Edu Care</i>	15
B. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
3. Jenis Media Pembelajaran.....	19
4. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
C. Pengasuhan Anak Usia 0-3 Tahun.....	21
1. Definisi Pengasuhan.....	21
2. Peran Pengasuh Anak Usia 0-3 Tahun.....	22
3. Kebutuhan Anak Usia 0-3 Tahun.....	23
4. Kemampuan Dasar Anak Usia 0-3 Tahun.....	25

5. Stimulasi Pra Membaca, Pra menulis, dan Pra Berhitung Anak Usia 0-3 Tahun	25
D. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	31
E. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian.....	36
B. Partisipan Penelitian.....	38
C. Pengumpulan Data	38
1. Pra Observasi	39
2. Angket/Kuesioner.....	39
3. Wawancara.....	44
D. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	45
2. Analisis Data Instrumen Uji <i>Usability</i> Aplikasi <i>Edu Care</i>	45
3. Analisis Data Wawancara	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Temuan	47
B. Pembahasan	69
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	80
A. Simpulan.....	80
B. Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, N. G., & Zirmansyah, Z. (2018). Pengaruh Pengetahuan Parenting Terhadap Keterlibatan Orangtua Di Lembaga Paud. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.565>
- Alda, M. (2020). *Aplikasi Crud Berbasis Android dengan Kodular dan Database Airtable*. CV Media Sains Indonesia.
- Davies, S. (2021). *The Montessori Toddler*. Bentang.
- Davies, S., & Uzodike, J. (2021). *The Montessori Baby*. Bentang.
- Eko Santoso, F. (2017). Peranan Latihan Olahraga Terhadap Perkembangan Otak (Brain) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. 522–530.
- Fauzi. (2018). *Model Pengasuhan Anak Usia Dini*. Hikam Media Utama.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 77–86. <https://doi.org/10.35585/inspir.v10i1.2564>
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), 143–154. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1484>
- Hanscom, A. J. (2016). *Balanced and Barefoot: How Unrestricted Outdoor Play Makes for Strong, Confident, and Capable Children*. New Harbinger Publications.
- Hapsari, A. (2021). *Mengenal Sistem Otot Manusia dan Masing-masing Fungsinya*. Hello Sehat. <https://hellosehat.com/muskuloskeletal/sistem-otot-manusia/>
- Hasibuan, N. F. (2017). Mobile Learning dengan Metode Coaching Menggunakan Android Studi Sebagai Inovasi Media Pembelajaran. In *Technology Enhanced Learning: Research Themes*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02600-8_8
- Hendriawan, D. (2019). *Integrasi Education for Sustainable Development pada Kurikulum Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas* [Universitas

- Hendriawan, D. et al. (2021). Primary School Teachers Perceptions Towards Preschool Education. *Proceedings of the 1st Paris Van Java International Seminar on Health, Economics, Social Science and Humanities (PVJ-ISHESSH 2020)*, 535, 121–125. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210304.028>
- Hermawati, D., Rahmadi, F. A., Sumekar, T. A., & Winarni, T. I. (2018). Early electronic screen exposure and autistic-like symptoms. *Intractable and Rare Diseases Research*, 7(1), 69–71. <https://doi.org/10.5582/irdr.2018.01007>
- Ihsan, A. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality untuk Mata Pelajaran IPS Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik dan Budaya*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Jannah, N. (2020). *Pengembangan Kurikulum Terpadu Berbasis Pyramid of Learning dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Uswah Pamekasan. 18710046*.
- Jatmika, Y., Fitriyana, P., Komari, J., Nisak, C., Puspitasari, N., Nurkamilah, N., Asri, S. A., Sukmawati, M., & Rasni, H. (2018). Hubungan Tingkat Pengetahuan Keluarga Dalam Meningkatkan Keterampilan Keluarga Untuk Menstimulasi Tumbuh Kembang Balita Usia 2-5 Tahun. *The Indonesian Journal of Health Science*, 002(September), 102. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v0i0.1531>
- Junita, W. (2019). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–609. [http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP 69.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP%2069.pdf)
- Kelsun, H., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Aplikasi “Family Pass!” Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *Widyakala: Journal of Pembangunan Jaya University*, 8, 32. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v8i0.422>
- Kemen PPPA. (2019). *Berikan Pola Pengasuhan Terbaik Bagi Anak*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Kemendikbud RI. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud RI. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik*

Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Kemendikbud (2014). *Tingkat Literasi Indonesia Memprihatinkan, Kemendikbud Siapkan Peta Jalan Pembudayaan Literasi Nasional*. Kemendikbud RI. [https://www.kemendikbud.go.id/tingkat-literasi-indonesia-memprihatinkan-kemendikbud-siapkan-peta-jalan-pembudayaan-literasi#:~:text=Berdasarkan survei yang dilakukan Program,yang memiliki tingkat literasi rendah](https://www.kemendikbud.go.id/tingkat-literasi-indonesia-memprihatinkan-kemendikbud-siapkan-peta-jalan-pembudayaan-literasi#:~:text=Berdasarkan%20survei%20yang%20dilakukan%20Program,yang%20memiliki%20tingkat%20literasi%20rendah)

Kemnaker RI. (2014). Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi*, 1–69.

Kurniati, L., Sabila, A., Saputry, D., Pringsewu, U. M., Pringsewu, U. M., & Pringsewu, U. M. (2022). *Pemanfaatan Media Grafis dalam Pembelajaran*. 2(1), 110–119.

Kusrini, & Koniyo, A. (n.d.). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Penerbit Andi.

Linanda, T., & Hendriawan, D. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181.

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>

Montessori, M. (2020). *Dr. Montessori Own Handbook*. Bentang.

Mufida, E., Martini, M., & Hermawan, A. (2018). Perancangan Aplikasi Parenting Penguatan Perilaku Positif Anak oleh Orang Tua Berbasis Android. *Jurnal MATRIK*, 17(2), 1–12. <https://doi.org/10.30812/matrik.v17i2.78>

Nur, R., & Arsyad Suyuti, M. (2018). *Perancangan Mesin-mesin Industri*. Deepublish.

Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.

Nurfadilah, N., Rohita, R., & Fitria, N. (2017). Pelaksanaan Pengasuhan Di Taman Anak Sejahtera. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(1), 19–28. <https://doi.org/10.21009/jiv.1201.3>

Nurhidaya, A. R. (2020). Penerapan Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Arifah Kabupaten Gowa.

... : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/2115/669>

Nuroniah, P., Nisa, O. K. G., Mashudi, E. A., & Nadhirah, N. A. (2022). Dinamika emosi akademik pada mahasiswa baru. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7, 74–82.

Paramita, V. D. (2021). *Hari-Hari Montessori untuk Anak Usia Dini: Stimulasi Sederhana, Mudah dan Minim Stress di Rumah*. Bentang.

Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman penitipan anak. (2015).

Pratama, A., Priyo W, M., Adil P, B., & Arrahman F, R. (2021). Pengukuran Usability System Aplikasi Halodoc Sebagai Layanan M-Health Menggunakan Use Questionnaire. *Prosiding Seminar Nasional Informatika Bela Negara*, 2(April 2016), 101–105. <https://doi.org/10.33005/santika.v2i0.120>

Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>

Rahmatul Fajri, R., Hambali, P., & Isti Rahayu, W. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan dari Website ke Media Sosial Berbasis Desktop*. Kreatif Industri Nusantara.

Raini, A. A. (2018). *Perbedaan Pengetahuan Orang Tua Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Program Parenting Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Tebet Jakarta Selatan*. 03(1).

Ramadhanu, A., Husna Arsyah, R., Wahyuni Nengsi, N. S., & Nurhaliza, N. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Edukasi Mengenai Parenting Skills Bagi Orang Tua Berbasis Android Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Java Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(1), 58–66. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i1.23>

Retnoningsih, E., & Fauziah, N. F. (2019). Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire. *Bina Insani ICT Journal*, 6(2), 205–216.

Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2010). *Design and Development Research*. Lawrence Erlbaum Associates.

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.

Rosalynn, T. (2021). *Tanya Jawab Montessori & Parenting*. Bentang.

Rovasita, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pra Membaca Melalui Pembelajaran Berbasis Sensomotorik Pada Siswa Cerebral Palsy Kelas Iii Slb Yapenas. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 15(2), 95–102.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v15i2.27341>

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Samsinar, S. (2020). Mobile learning: Inovasi pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 41–57.

Saprudin, & Hermawan, A. (2019). Perancangan Sistem Inventory Menggunakan Metode Waterfall Pada Pt . Lestari Busana Anggun Mahkota. *Prosiding Seminar Nasional Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(2), 89–98.

Silalahi, N., & Hendriawan, D. (2022). Analisis Kemampuan Numerik Siswa Kelas V dalam Mengerjakan Soal Tipe Higher Order of Thinking Skill. *Jurnal Persada*, III(3), 115–120.

Simanulang, S. A. (2020). *Rancangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi*.
<http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/12299>

Siraj, S. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sundari, N. (2019). Optimalisasi Pendidikan Moral Melalui Pemahaman Cerita Rakyat Dengan Metode Mendongeng. *DIDAKTIS 4: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 4.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1210>

Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.

Suryani, N., Musahrain, & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 125–131.

Susanti, A. I., Sari, A. N., & Ruluwedrata, F. R. (2021). Pemberdayaan Orang Tua dalam Literasi Digital Berbasis Aplikasi Iposyandu untuk Memantau Tumbuh Kembang Balita. *Media Karya Kesehatan*, 4(1), 118–130.

- Susilawati, Rusmil, K., & Dhamayanti, M. (2017). "Sahabat Ibu Balita": Aplikasi untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Ibu Tentang Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Kesehatan Al-Irsyad*, 10(1), 74–86.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.
- Syani, M., & Werstantia, N. (2020). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa*, 1(2). <https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i2.22>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tantiani, F. F., Alfirdosi, A., Najah, Z. S., Psikologi, F. P., & Malang, U. N. (2019). *Gambaran Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di Tiga Tempat Penitipan Anak (TPA) di Kota Malang*. September, 20–21.
- Widjayatri, R. D., Fitriani, Y., & Tristyanto, B. (2020). Sosialisasi Pengaruh Stunting Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 16–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.11>
- Widjayatri, R. D., Suzanti, L., Sundari, N., Fitriani, Y., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Ichsan, R. Y., & Qotrunnida, N. (2022). *EduBasic Journal : Jurnal Pendidikan Dasar EduGame Maru : Application for Early Mathematics Learning as an Alternative for Optimizing Cognitive Ability for 4-6 Years Children*. 4(1), 11–22.