

PENGARUH PENGETAHUAN IBU TERHADAP PERMAINAN EDUKASI BERBASIS ANDROID MONOPOLI GIZIKIA DI WILAYAH PUSKESMAS TALANG UBI TAHUN 2025

Livia Anariyanti

UPTD Puskesmas Talang Ubi, Dinas Kesehatan Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Penukal Abab
Lematang Ilir, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: liviaanariyanti7@gmail.com

Informasi	Abstract
Volume : 3 Nomor : 2 Bulan : Februari Tahun : 2026 E-ISSN : 3062-9624	<p><i>The optimization of the golden period of the First 1000 Days of Life is often hindered by the low utilization of the Maternal and Child Health Book due to limited maternal knowledge, while the digital era opens opportunities for health education media innovation through interactive technology platforms. This study aims to analyze the effect of the Android-based educational game application Monopoli Gizikia on increasing knowledge of mothers with children under five regarding maternal and child health. The research employed an experimental pretest-posttest control group design involving 60 respondents of mothers with children under five in the Talang Ubi Public Health Center area, divided into an intervention group (n=30) using the Monopoli Gizikia game and a control group (n=30) with conventional counseling using the MCH Book, with data analysis using Wilcoxon signed-rank test and Mann-Whitney U test. Results showed the intervention group recorded an increase in mean knowledge score of 25.66 points (52.67→78.33), significantly exceeding the control group with an increase of 12.34 points (51.33→63.67), where statistical tests showed a significant difference between the two groups (p=0.002), while the nutritional status of children under five did not correlate significantly with maternal knowledge level. This study concludes that the Android-based educational game application Monopoli Gizikia proved superior in increasing mothers' knowledge compared to conventional counseling methods, offering flexible accessibility and optimal interactive learning to support Maternal and Child Health programs.</i></p>

Keyword: Android Game, Health Education, Maternal Knowledge

Abstrak

Optimalisasi periode emas 1000 Hari Pertama Kehidupan seringkali terhambat oleh rendahnya pemanfaatan Buku Kesehatan Ibu dan Anak akibat keterbatasan pengetahuan maternal, sementara era digitalisasi membuka peluang inovasi media edukasi kesehatan melalui platform teknologi interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh aplikasi permainan edukatif berbasis Android Monopoli Gizikia terhadap peningkatan pengetahuan ibu balita tentang kesehatan ibu dan anak. Riset menggunakan desain eksperimental pretest-posttest control group yang melibatkan 60 responden ibu balita di wilayah Puskesmas Talang Ubi, terbagi menjadi kelompok intervensi (n=30) menggunakan game Monopoli Gizikia dan kelompok kontrol (n=30) dengan penyuluhan konvensional Buku KIA, dengan analisis data menggunakan uji Wilcoxon signed-rank test dan Mann-Whitney U test. Hasil menunjukkan kelompok intervensi mencatatkan peningkatan rerata skor pengetahuan 25,66 poin (52,67→78,33), signifikan melampaui kelompok kontrol dengan peningkatan 12,34 poin (51,33→63,67), dimana uji statistik menunjukkan perbedaan bermakna antara kedua kelompok (p=0,002), sementara status gizi balita tidak berkorelasi signifikan dengan tingkat pengetahuan

maternal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi game edukasi berbasis Android Monopoli Gizikia terbukti superior dalam meningkatkan pengetahuan ibu balita dibandingkan metode penyuluhan konvensional, menawarkan aksesibilitas fleksibel dan pembelajaran interaktif yang optimal untuk mendukung program Kesehatan Ibu dan Anak.

Kata Kunci: Edukasi Kesehatan, Game Android, Pengetahuan Ibu Balita

A. PENDAHULUAN

Periode emas atau *golden period* yang mencakup 1000 Hari Pertama Kehidupan (HPK) merupakan fase krusial yang dimulai sejak masa kehamilan hingga anak berusia dua tahun dalam menentukan kualitas tumbuh kembang anak. Ketidakterpenuhinya kebutuhan gizi selama periode ini dapat menimbulkan berbagai permasalahan kesehatan dan gizi, baik pada ibu hamil maupun balita, seperti *stunting*, bayi berat badan lahir rendah (BBLR), anemia pada ibu hamil, gangguan perkembangan kognitif dan motorik, serta peningkatan risiko penyakit kronis [1]. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kegagalan optimalisasi masa *golden period* adalah rendahnya pengetahuan dan pemanfaatan ibu terhadap Buku Kesehatan Ibu dan Anak (KIA). Buku KIA yang seharusnya menjadi media komunikasi, informasi, dan edukasi utama serta alat dokumentasi pelayanan kesehatan ibu dan anak, masih belum dimanfaatkan secara optimal karena kurangnya pengetahuan dan sikap ibu terhadap manfaat buku tersebut [2].

Era digital telah membawa transformasi signifikan dalam cara masyarakat mengakses informasi kesehatan. Di Indonesia, pengguna internet pada tahun 2023 mencapai 78,19% dari total populasi 278.696.200 jiwa, menjadikan Indonesia negara dengan jumlah pengunduh aplikasi terbanyak ke-5 di dunia dengan 7,3 miliar unduhan pada tahun 2021 [3], [4]. Teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dan komunikasi dengan memungkinkan penggunaan sumber daya multimedia yang lebih kompleks melalui perangkat konten audio visual [5]. Pemanfaatan *android* sebagai sarana media pembelajaran dipilih berdasarkan kecenderungan masyarakat untuk menggunakan *smartphone*, dimana *game* edukasi *android* memungkinkan suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat serta dapat meningkatkan dimensi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih baik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *android* lebih efektif dibandingkan media tradisional seperti *leaflet* dalam meningkatkan pengetahuan ibu tentang tumbuh kembang balita [6]. Penggunaan *simulation game* dalam edukasi tentang *stunting* menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan ibu, dengan metode *simulation game* dirasa efektif dalam meningkatkan pengetahuan [7]. Media monopoli mampu

mengubah kondisi belajar menjadi tidak monoton serta mengurangi beban dalam belajar, dimana kegiatan belajar sambil bermain dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan minat serta motivasi untuk belajar [8]. Meskipun belum banyak literatur ilmiah spesifik tentang *game* edukasi berbasis *android* untuk edukasi gizi dan kesehatan ibu balita, beberapa studi mendukung efektivitas pendekatan digital dalam penyuluhan kesehatan, dimana media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman informasi kesehatan [9].

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah pengaruh pengetahuan ibu terhadap *game* edukasi berbasis *android* Monopoli Gizikia di wilayah Puskesmas Talang Ubi tahun 2025?" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan ibu terhadap permainan edukasi berbasis *android* Monopoli Gizikia, dengan tujuan khusus mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, pekerjaan, dan pendidikan, mengetahui tingkat pengetahuan ibu balita terhadap permainan edukasi berbasis *android* Monopoli Gizikia, menganalisis pengaruh status gizi balita terhadap pengetahuan ibu balita, serta membandingkan efektivitas permainan edukasi berbasis *android* dengan metode penyuluhan konvensional menggunakan Buku KIA. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang baik kepada masyarakat tentang pengaruh pengetahuan ibu terhadap *game* edukasi berbasis *android*, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan, serta menjadi acuan bagi Puskesmas Talang Ubi untuk melaksanakan intervensi efektif dalam program gizi dan KIA guna menciptakan masyarakat yang sehat sesuai dengan visi dan misi puskesmas.

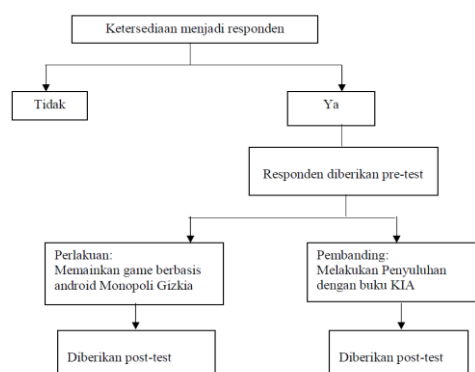
B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah kerja Puskesmas Talang Ubi pada periode Juni hingga Juli 2025, tepatnya pada jadwal kegiatan posyandu. Penelitian menggunakan desain eksperimental dengan rancangan *pretest-posttest with control group*, dimana terdapat dua kelompok sampel yang memiliki karakteristik sama atau hampir sama, yaitu kelompok intervensi yang mendapatkan perlakuan permainan *game* edukasi Monopoli Gizikia dan kelompok kontrol yang mendapatkan penyuluhan konvensional menggunakan Buku KIA [10]. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: kelompok perlakuan ($O_1 X_1 O_3$) dan kelompok pembandingan ($O_2 X_0 O_4$), dimana O_1 dan O_2 merupakan pengamatan awal melalui *pre-test*, X_1 adalah intervensi permainan *game* edukasi Monopoli Gizikia, X_0 adalah

penyuluhan dengan Buku KIA, sedangkan O₃ dan O₄ merupakan pengamatan akhir melalui *post-test*.

Populasi penelitian adalah seluruh ibu balita yang berada di wilayah Puskesmas Talang Ubi. Penentuan besar sampel menggunakan rumus Lameshow et al. dengan perhitungan yang menghasilkan jumlah minimal 22 responden per kelompok, kemudian ditambahkan responden cadangan sebesar 10% dan untuk validitas statistik lebih kuat digunakan sampel sebanyak 30 responden pada masing-masing kelompok, sehingga total keseluruhan sampel penelitian berjumlah 60 responden [11]. Kriteria inklusi sampel meliputi ibu yang memiliki anak usia 0-5 tahun, mampu berkomunikasi dengan baik, serta bersedia menjadi responden penelitian dengan menandatangani *informed consent*. Adapun kriteria eksklusi adalah ibu yang mengalami depresi dan tidak dapat membaca serta menulis.

Pengumpulan data dilakukan melalui tahap persiapan dengan membuat surat pengantar penelitian, kode etik, dan meminta persetujuan responden, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pemberian *pre-test*, intervensi permainan Monopoli Gizikia atau penyuluhan Buku KIA, kemudian pemberian *post-test*. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test*, aplikasi *android* Monopoli Gizikia, serta Buku KIA sebagai referensi soal. Data yang terkumpul diolah melalui tahapan *editing*, *coding*, *entry data*, dan *cleaning data*, kemudian dianalisis menggunakan program SPSS dengan analisis univariat untuk mendeskripsikan variabel melalui tabel distribusi frekuensi, serta analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon *signed-rank test* untuk mengetahui ada tidaknya hubungan bermakna secara statistik dengan tingkat kepercayaan 95%, dimana keputusan statistik disimpulkan dengan melihat nilai *p* pada tingkat kepercayaan $p > 0,05$ dinyatakan tidak ada hubungan, sedangkan $p < 0,05$ dinyatakan ada hubungan.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2025

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 60 responden yang terbagi menjadi kelompok perlakuan dan pembandingan masing-masing 30 responden. Distribusi karakteristik responden disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Ibu Balita Pada Kelompok Perlakuan dan Pembandingan

Variabel	Kelompok Perlakuan		Kelompok Pembandingan	
	n	%	n	%
Usia < 20 tahun	1	3,3	1	3,3
20-35 tahun	19	63,3	24	80
>35 tahun	10	33,3	5	16,7
Total	30	100	30	100

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti 2025

Mayoritas ibu balita berada pada rentang usia 20-35 tahun (63,3% kelompok perlakuan dan 80% kelompok pembandingan). Temuan ini sejalan dengan penelitian Arbie et al. bahwa 63,7% ibu aktif di posyandu berusia 20-35 tahun [12]. Menurut Dewi et al., aplikasi *android* paling banyak dimanfaatkan oleh ibu usia 20-35 tahun karena memiliki kemampuan lebih baik dalam menggunakan perangkat digital [13].

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu Balita Pada Kelompok Perlakuan dan Pembandingan

Variabel	Kelompok Perlakuan		Kelompok Pembandingan	
	n	%	n	%
Pendidikan				
SD	6	20	6	12
SMP	6	20	4	10
SMA	14	46,7	13	27
D3, PT	4	13,3	7	11
Total	30	100	30	60

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti 2025

Pendidikan SMA mendominasi dengan 46,7% pada kelompok perlakuan dan 27% pada kelompok pembandingan. Tingkat pendidikan menentukan kemampuan memahami dan menyerap pengetahuan, dimana semakin tinggi pendidikan maka semakin baik pengetahuannya (Notoatmodjo, 2018). Ibu berpendidikan tinggi menunjukkan penerimaan lebih baik terhadap aplikasi edukatif [14].

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu Balita Pada Kelompok Perlakuan dan Pembandingan

Variabel	Kelompok Perlakuan		Kelompok Pembandingan	
	n	%	n	%
Pekerjaan				
Bekerja	2	6,7	24	80
Tidak bekerja	28	93,3	6	20

Total	30	100	30	100
-------	----	-----	----	-----

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti 2025

Ibu tidak bekerja mendominasi kelompok perlakuan (93,3%), sedangkan kelompok pembandingan mayoritas bekerja (80%). Ibu tidak bekerja memiliki lebih banyak waktu mengakses aplikasi, namun ibu bekerja tetap dapat memanfaatkannya secara fleksibel tanpa mengganggu rutinitas [15].

Pengaruh Status Gizi Balita Terhadap Pengetahuan Ibu

Analisis menggunakan indikator BB/U, TB/U, dan BB/TB menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan status gizi terhadap pengetahuan ibu. Hasil Kruskal-Wallis menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ pada semua indikator (BB/U: $p=0,321$; TB/U: $p=0,859$; BB/TB: $p=0,834$). Hasil ini sejalan dengan penelitian Filia et al. yang menyatakan tidak ada hubungan status gizi dengan pengetahuan ibu [16]. Nilai $p > 0,05$ kemungkinan disebabkan ukuran sampel tidak seimbang dimana hampir seluruh balita berstatus gizi normal [17].

Tingkat Pengetahuan Ibu Balita Terhadap Permainan Edukasi Monopoli Gizikia

Pengukuran tingkat pengetahuan ibu balita dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari 15 pertanyaan berbasis konten Buku KIA, mencakup aspek kesehatan ibu hamil, ibu nifas, KB pasca persalinan, gizi seimbang, imunisasi, dan tumbuh kembang anak. Penilaian dilakukan dua kali pada masing-masing kelompok, yaitu pretest sebelum intervensi dan posttest setelah intervensi. Kelompok perlakuan diberikan intervensi berupa permainan game edukasi berbasis Android Monopoli Gizikia, sedangkan kelompok pembandingan diberikan penyuluhan konvensional menggunakan Buku KIA. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon signed-rank test karena hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan salah satu data (nilai posttest pembandingan) tidak berdistribusi normal ($p=0,002$). Distribusi nilai pengetahuan ibu pada kedua kelompok disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Rata-rata Nilai Pengetahuan Pada Kelompok Perlakuan dan Pembandingan

Kelompok	Hasil	Min	Max	Mean	SD
Perlakuan	Pretest	20	73	52,67	13,254
	Posttest	35	100	78,33	16,829
Pembandingan	Pretest	27	73	51,33	12,456
	Posttest	47	80	63,67	11,213

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti 2025

Tabel tersebut menunjukkan kelompok perlakuan mengalami peningkatan rata-rata nilai pengetahuan sebesar 25,66 poin (dari 52,67 menjadi 78,33), sedangkan kelompok pembandingan meningkat 12,34 poin (dari 51,33 menjadi 63,67). Selisih peningkatan mencapai

13,32 poin, mengindikasikan *game* edukasi berbasis *android* lebih efektif meningkatkan pengetahuan dibanding metode penyuluhan konvensional. Aplikasi *game* Monopoli Gizikia dirancang dengan antarmuka yang menarik dan interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran sambil bermain, sebagaimana ditunjukkan pada tampilan berikut.



Gambar 2: Tampilan Board Game Monopoli Gizikia

Pengaruh Permainan Edukasi Berbasis Android Monopoli Gizikia Terhadap Pengetahuan Ibu

Untuk menguji hipotesis penelitian tentang pengaruh permainan edukasi berbasis Android Monopoli Gizikia terhadap pengetahuan ibu balita, dilakukan analisis bivariat menggunakan uji non-parametrik. Pertama, dilakukan uji Wilcoxon signed-rank test pada masing-masing kelompok untuk membandingkan nilai pretest dan posttest. Hasil menunjukkan kedua kelompok mengalami peningkatan pengetahuan yang signifikan ($p=0,000$ pada kelompok perlakuan dan $p=0,000$ pada kelompok pembandingan). Selanjutnya, untuk membandingkan efektivitas antara kedua metode intervensi, dilakukan uji Mann-Whitney U test terhadap selisih peningkatan nilai (delta score) antara kelompok perlakuan dan kelompok pembandingan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan bermakna dalam peningkatan pengetahuan antara ibu yang menggunakan game edukasi Android Monopoli Gizikia dibandingkan dengan ibu yang mendapat penyuluhan konvensional menggunakan Buku KIA. Hasil uji perbandingan kedua kelompok disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Perbedaan Nilai Pada Kelompok Perlakuan dan Pembandingan

Kelompok	n	Mean Rank	Sum Ranks	P
Perlakuan	30	37,55	1126,50	0,002
Pembandingan	30	23,45	703,50	

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti 2025

Uji Wilcoxon *signed-rank test* menunjukkan kelompok perlakuan ($p=0,000$) dan pembandingan ($p=0,000$) sama-sama mengalami peningkatan signifikan. Namun, uji

perbandingan menunjukkan kelompok perlakuan ($mean\ rank=37,55$) signifikan lebih tinggi dari pembanding ($mean\ rank=23,45$) dengan $p=0,002$. Hasil ini menjawab rumusan masalah bahwa terdapat pengaruh signifikan pengetahuan ibu terhadap *game* edukasi berbasis *android* Monopoli Gizikia di wilayah Puskesmas Talang Ubi tahun 2025, dengan demikian hipotesis penelitian diterima. Dalam permainan, ibu balita akan menjawab berbagai pertanyaan edukatif terkait kesehatan ibu dan anak yang bersumber dari Buku KIA. Setiap pertanyaan dirancang dengan pilihan jawaban berganda yang memudahkan pemahaman materi.



Gambar 3: Pertanyaan Pada Game Monopoli Gizikia

Temuan sejalan dengan Dewi bahwa aplikasi *android* lebih efektif dibanding media tradisional meningkatkan pengetahuan ibu tentang tumbuh kembang balita [6]. Setiawati et al. menyebutkan aplikasi *android* edukatif lebih efektif dibanding penyuluhan konvensional [18]. Penggunaan *simulation game* meningkatkan pengetahuan ibu tentang *stunting* secara signifikan karena menciptakan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan [7]. Permainan edukasi lebih mudah meningkatkan pengetahuan karena metode bermain sambil belajar menciptakan pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton. Media monopoli mampu mengubah kondisi belajar menjadi lebih menarik serta mengurangi beban dalam proses pembelajaran, dimana kegiatan belajar sambil bermain dapat menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar [8]. Menurut Kartika et al., permainan *board game* edukasi monopoli memiliki pengaruh lebih besar dibanding *leaflet* karena metode penyuluhan kesehatan yang menarik dan menciptakan situasi menyenangkan menjadi faktor pendukung timbulnya keinginan untuk memainkannya [19].

Keunggulan aplikasi Monopoli Gizikia meliputi aksesibilitas tanpa terikat jadwal posyandu, kemudahan pengunduhan pada perangkat *android*, konten edukatif berbasis Buku KIA, dan fleksibilitas penggunaan bagi ibu bekerja maupun tidak bekerja. Islamiyati (2024) menyatakan pendampingan Buku KIA harus dilakukan petugas kesehatan di posyandu

sehingga tidak semua ibu mendapat penjelasan signifikan jika tidak hadir [20]. Aplikasi Monopoli Gizikia mengatasi keterbatasan ini dengan memberikan akses pembelajaran mandiri yang dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja. Keterbatasan penelitian adalah ibu di daerah dengan koneksi internet terbatas mengalami kesulitan mengakses versi *online*, sehingga disediakan versi *offline* melalui aplikasi WhatsApp. Meskipun antarmuka dirancang sederhana, tetap diperlukan literasi digital yang cukup untuk mengoperasikan aplikasi secara optimal. Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *game* edukasi berbasis *android* Monopoli Gizikia terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pengetahuan ibu balita tentang kesehatan ibu dan anak.

D. KESIMPULAN

Riset ini membuktikan bahwa implementasi permainan edukasi berbasis Android Monopoli Gizikia memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan ibu balita mengenai kesehatan ibu dan anak di wilayah Puskesmas Talang Ubi. Kelompok yang menggunakan aplikasi Monopoli Gizikia menunjukkan kenaikan rata-rata skor pengetahuan sebesar 25,66 poin, melampaui kelompok penyuluhan konvensional dengan Buku KIA yang hanya meningkat 12,34 poin ($p=0,002$). Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran digital interaktif lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam konteks edukasi kesehatan masyarakat. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya integrasi teknologi digital dalam program promosi kesehatan di fasilitas kesehatan primer, khususnya untuk optimalisasi periode 1000 Hari Pertama Kehidupan.

SARAN

Puskesmas Talang Ubi disarankan mengintegrasikan aplikasi Monopoli Gizikia sebagai instrumen komplementer dalam program Kesehatan Ibu dan Anak, disertai sosialisasi intensif kepada seluruh ibu balita melalui kader posyandu. Pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk menyempurnakan fitur aplikasi dengan menambahkan konten multimedia audiovisual, modul pembelajaran bertingkat, serta sistem tracking perkembangan pengetahuan pengguna. Riset lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas jangka panjang aplikasi terhadap perubahan perilaku kesehatan ibu dan outcome status gizi balita, serta mengkaji implementasinya pada populasi dengan karakteristik sosiodemografi berbeda untuk memperkuat validitas eksternal temuan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kompasiana, "Golden period: Fase krusial tumbuh kembang anak," 2022, [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com>
- [2] R. Oktavia and Mariyani, "Pengaruh Pemanfaatan Buku KIA Terhadap Perkembangan Anak Diposyandu Jati Bening Tahun 2023," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 9250–9262, 2023, [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3235>
- [3] APJII, "Pengguna internet di Indonesia," 2024, [Online]. Available: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- [4] Hybrid.co.id, "Laporan data perilaku pengguna perangkat mobile di Indonesia," 2021, [Online]. Available: <https://hybrid.co.id/post/data-perilaku-pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia/>
- [5] D. Nur Aisyah et al., "The Use of Digital Technology for COVID-19 Detection and Response Management in Indonesia: Mixed Methods Study," *Interact. J. Med. Res.*, vol. 12, p. e41308, 2023, doi: 10.2196/41308.
- [6] I. M. Dewi, "Pengaruh aplikasi berbasis android terhadap peningkatan pengetahuan ibu tentang tumbuh kembang balita di Puskesmas Godean I Kabupaten Sleman Yogyakarta," in [Tesis]. Universitas Guna Bangsa, 2019. [Online]. Available: https://repository.gunabangsa.ac.id/index.php?p=show_detail&id=167&keywords=
- [7] H. Hermawati and S. Sastrawan, "Pengaruh Edukasi Dengan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Stunting Di Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 7, Apr. 2021, doi: 10.36312/jime.v7i2.2060.
- [8] N. Haqiqi, "Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV Sdn Babatan I/456 Surabaya," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 3, 2017, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/254628/penggunaan-media-monopoli-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-materi-ker#cite>
- [9] R. Agustina et al., "Universal health coverage in Indonesia: concept, progress, and challenges," *Lancet*, vol. 393, no. 10166, pp. 75–102, 2019, doi: 10.1016/S0140-6736(18)31647-7.

- [10] S. Notoatmodjo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- [11] S. Lemeshow, D. W. Hosmer, J. Klar, and S. K. Lwanga, *Adequacy of Sample Size in Health Studies*. Wiley, 1997. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=gUBjQgAACAAJ>
- [12] F. Y. Arbie, N. Nuryani, A. Napu, and S. Mutiara, "Knowledge of Mothers and Toddler Age Related to Active Visits in Posyandu," *J. Kesehat. Manarang*, vol. 10, no. 1, pp. 43–50, 2024, doi: <https://doi.org/10.33490/jkm.v10i1.1183>.
- [13] N. A. Dewi, M. C. Anwar, and T. Susilowati, "Monitoring the Growth and Development of Toddlers Aged 1-24 Month Using the Android-Based Bigmom Application," *Int. J. Allied Med. Sci. Clin. Res.*, vol. 11, no. 1, pp. 27–33, 2023, doi: <https://doi.org/10.61096/ijamscr.v11.iss1.2023.27-33>.
- [14] N. Hodson, P. Woods, J. L. Solano, C. Talbot, and D. Giacco, "Evaluating a Mobile App Supporting Evidence-Based Parenting Skills: Thematic Analysis of Parent Experience," *JMIR Pediatr. Parent.*, vol. 7, 2024, doi: [10.2196/53907](https://doi.org/10.2196/53907).
- [15] S. Shorey, C. Y. I. Chee, E. D. Ng, Y. H. Chan, W. W. S. Tam, and Y. S. Chong, "Prevalence and incidence of postpartum depression among healthy mothers: A systematic review and meta-analysis," *J. Psychiatr. Res.*, vol. 104, pp. 235–248, Sep. 2018, doi: [10.1016/j.jpsychires.2018.08.001](https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2018.08.001).
- [16] F. Lamia, M. I. Punuh, and N. H. Kapantow, "Hubungan Antara Pengetahuan Gizi Ibu Dengan Status Gizi Anak Usia 24-59 Bulan Di Desa Kima Bajo Kecamatan Wori Kabupaten Minahasa Utara," *J. KESMAS*, vol. 8, no. 6, pp. 544–551, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/25723>
- [17] S. A. Rusticus and C. Y. Lovato, "Impact of Sample Size and Variability on the Power and Type I Error Rates of Equivalence Tests: A Simulation Study - Practical Assessment, Research & Evaluation," *Pract. Assessment, Res. Eval.*, vol. 19, no. 11, pp. 1–10, 2014, doi: <https://doi.org/10.7275/4s9m-4e81>.
- [18] D. Setiawati, K. Virgian, and Suprida, "The influence of toddler mothers class application on maternal behavior in complementary breastfeeding," *Sci. Midwifery*, vol. 12, no. 3, pp. 2721–9453, 2024, [Online]. Available: www.midwifery.iocspublisher.orgjournalhomepage:www.midwifery.iocspublisher.org
- [19] P. T. Kartika, Hermansyah, and Sahran, "Pengaruh Board Game Edukasi Popohidatku Terhadap Pengetahuan Phbs Pada Anak Sekolah Menengah Pertama Usia 13 Tahun Di Kota Bengkulu," *J. Penelit. Terap. Kesehat.*, vol. 8, no. 1, pp. 30–39, 2021, doi: <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie>

<https://doi.org/10.33088/jptk.v8i1.167>.

- [20] I. Islamiyati, N. Yuliwati, and S. Sadiman, "The Influence Of Maternal And Child Health (KIA) Book Assistance On Increasing The Knowledge Of Pregnant Women," JKM (Jurnal Kebidanan Malahayati), vol. 10, no. 2, pp. 215–221, 2024, doi: 10.33024/jkm.v10i2.14109.