

Motivasi Orang Tua sebagai Determinan Pemberian Stimulasi melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada Anak Usia Pra-Sekolah

by Tria Wahyuningrum

Submission date: 13-Mar-2024 11:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2319185902

File name: 4.3_JHSP.pdf (846.7K)

Word count: 3223

Character count: 19818



Motivasi Orang Tua sebagai Determinan Pemberian Stimulasi melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada Anak Usia Pra-Sekolah

Parents Motivation as Determinants of Stimulation Giving Through Education Game Tools in Pre-School Age Children

Tria Wahyuningrum, Veryudha Eka Prameswari, Indra Yulianti

Prodi DIII Kebidanan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Sehat PPNI, Mojokerto, Indonesia

veryudhaekap@gmail.com

DOI: <http://doi.org/10.29080/jhsp.v4i2.272>

Received: December 2019, Accepted: Agustus 2020, Published: Agustus 2020

Kata Kunci

Motivasi orang tua,
Stimulasi,
APE

Abstrak

Motivasi orang tua dalam memberikan stimulasi pada balita sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan tumbuh kembang balita. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis motivasi orang tua sebagai faktor yang mempengaruhi pemberian stimulasi anak melalui permainan edukatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik korelasional menggunakan pendekatan *cross sectional*, populasinya adalah semua orang tua yang memiliki anak pra sekolah di Desa Kembangsri Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto sejumlah 43 orang, pengambilan sampel secara total sampling, Sampel sejumlah 43 orang. Instrumen yang digunakan untuk variabel motivasi adalah menggunakan kuesioner tertutup. Pelaksanaan stimulasi melalui APE, instrumen menggunakan kuesioner dan wawancara. Seluruh responden dikumpulkan di Balai desa Kembangsri, kemudian diberikan kuesioner tertutup dan dilakukan wawancara untuk mendapatkan data tentang 2 variabel. Uji statistik menggunakan *rank spearman*. Berdasarkan hasil uji statistik dimana angka koefisien korelasi pada hasil tersebut bernilai positif (0,270), itu artinya bahwa hubungan dua variabel yaitu bersifat searah (jenis hubungan searah). Semakin tinggi motivasi orang tua maka semakin sering melakukan stimulasi melalui APE.

Keywords

Parents motivation,
Stimulation
,Educational Toys

Abstract

The role of parents in children under five is to teach children how to socially relate to others. The purpose of this study is to analyze the motivation of parents in providing stimulation to children through educational games. This type of research is a correlational analytic study using a cross-sectional approach, the population is all parents who have preschool children in Kembangsri Village, Ngoro District, Mojokerto Regency with a total of 43 children, total sampling 43 samples. The instrument used for the motivation variable is a closed questionnaire. The implementation of stimulation through educational toys, the instruments used questionnaires and interviews. All respondents were collected at the Kembangsri Village hall, then given a closed questionnaire, and conducted interviews to obtain data on 2 variables. Test statistics using the Spearman rank. Based on the results of statistical tests where the correlation coefficient number on the results is positive (0.270), it means that the relationship between the two variables is unidirectional (a type of unidirectional relationship). The higher the motivation of parents, the more frequent stimulation through educational toys.

Pendahuluan

Masa anak Pra-sekolah merupakan masa periode yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak karena pada masa periode ini sangat mempengaruhi pertumbuhan dasar dan perkembangan anak selanjutnya (1). Peran orang tua sangatlah penting dalam menunjang perkembangan motorik kasar halus serta bahasa pada anak (2). Masalah yang muncul dari orang tua adalah bahwa orang tua masih sulit meluangkan waktu untuk bermain bersama anaknya dan belum mengajarkan permainan yang bersifat edukatif, para orang tua lebih sering membiarkan anak bermain sendiri tanpa ada pendamping dari orang tua sehingga dapat membuat anak tidak dapat beradaptasi serta lebih cenderung menyendiri (3). Dalam menunjang melatih stimulasi pada anak diperlukan alat permainan edukatif. APE atau Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang digunakan untuk mendidik anak dalam merangsang kemampuan pada gerak kasar dan motorik halus, bahasa, tingkat kecerdasan dan melatih cara bergaul atau bersosialisasi (4). Kebutuhan bermain pada anak balita merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk tumbuh kembang anak balita secara optimal maka dari itu kebutuhan bermain tidak bisa dipisahkan (5). Lingkungan keluarga merupakan tempat pendidikan anak yang terdekat pertama kali didapat karena didalam keluarga terdapat cara membesarkan, mendewasakan anak tersebut (6).

Penelitian yang dilakukan oleh Plas di Amerika yaitu dengan permainan edukatif sebagai terapi pada 1.200 anak usia 3-5 tahun, 79% dapat mempengaruhi kecerdasan anak dan dapat menambah kreatifitas anak untuk berkreasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak (7). Anak usia dini di Indonesia pada tahun 2009 lebih dari 120 juta jiwa, sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 72-96 juta jiwa (60-80%) anak mempunyai perkembangan perilaku sosial yang baik dengan diberikannya tayangan televisi yang sesuai (8). Hasil penelitian Syamsuardi di Bone anak usia 3-5 tahun yang mendapatkan terapi permainan edukatif dari jumlah anak 380 sebesar 73,33%, yang memiliki perilaku sosial baik (9). Ibu yang mempunyai anak di Desa Kembangsi Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto di dapatkan 7 ibu tidak terdorong memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif dan 3 ibu telah memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif, hal ini karena ibu mengetahui bagaimana memberikan stimulasi pada anak melalui permainan-permainan yang bersifat mendidik. Jenis permainan edukatif termasuk permainan balok susun, permainan mengenal warna, permainan puzzle pohon.

Pekerjaan, status ekonomi, pendidikan orang tua merupakan faktor yang dapat mempengaruhi motivasi orang tua dalam memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif (10). Jenis permainan yang diberikan pada anak sangat berpengaruh pada kondisi psikologis anak yang dimana akan berpengaruh pada saat dewasa, maka dari itu harus diperhatikan jenis-jenis permainan sesuai dengan usianya (11). Dampak kurangnya motivasi ibu dalam mengajarkan permainan edukatif, anak akan sulit bersosialisasi bermain bersama temannya, anak cenderung memiliki sifat pendiam dan menyendiri (12). Salah satu tahap perkembangan anak yaitu tahapan perilaku social sebagai tolak ukur secara kognitif dan kemampuan social emosional (13). Ibu yang bersikap diktator menyebabkan anak kurang kreatif, inovatif dan komunikatif. Sebaliknya jika ibu terlalu memberikan kebebasan pada anak dan selalu menuruti kemauan anaknya dapat menyebabkan anak menjadi manja, kurang terkendali dan tidak bertanggung jawab sebaiknya ibu lebih bersikap demokratis dalam memberikan permainan edukatif pada anak (14). Orang tua harus memahami mengenai jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan komponen tumbuh kembang anak. Orang tua bisa menambah wawasan melalui media massa atau menghubungi petugas kesehatan.

Cara menolong anak dalam memilih jenis permainan edukatif yaitu dengan cara menjadwalkan bermain, memilih jenis permainan yang sesuai dan mendampingi anak saat bermain, ibu harus sabar dan selalu menjadi model atau contoh bagi anaknya (15). Selain itu orang tua harus juga mengetahui tentang jenis, dan macam permainan yang akan dipilih. Orang tua juga harus ikut pada saat anak bermain, tetapi jangan lupa memberikan kesempatan pada anak untuk memilih jenis permainan yang ia sukai (16). Jika pembinaan perkembangan anak dan pendidikan anak dilaksanakan secara tepat maka akan berpengaruh pada kepribadian anak tersebut (17). Membiasakan anak untuk berkarya dan mengarahkan *self concept*-nya maka akan menjadikan anak lebih produktif dan kreatif (18). Langkah yang di ambil untuk meningkatkan pengetahuan ibu tentang permainan edukatif dengan memberikan penyuluhan melalui kegiatan *parenting* sehingga orang tua dapat mendidik melalui permainan edukatif secara mandiri (19). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis motivasi orang tua sebagai faktor yang mempengaruhi pemberian stimulasi anak melalui permainan edukatif.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional* adalah suatu metode yang digunakan untuk menghubungkan 2 variabel dan untuk mengetahui hubungan antar variabel (20). Variabel pada penelitian adalah motivasi orang tua dan pemberian stimulasi menggunakan APE. Pada penelitian ini populasinya adalah semua orang tua yang memiliki anak Pra-sekolah di Desa Kembangsi Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto sejumlah 43 orang. Pada penelitian ini menggunakan *total sampling*, dimana sampel adalah orang tua yang memiliki anak Pra-sekolah di Desa Kembangsi Kecamatan

Ngoro Kabupaten Mojokerto sejumlah 43 orang. Instrumen yang digunakan untuk variabel motivasi adalah menggunakan kuesioner. Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden langsung memilih jawabannya (21). Sedangkan untuk pelaksanaan stimulasi melalui APE, instrumen menggunakan kuesioner dan wawancara. Setelah data terkumpul semua, lalu melakukan pengolahan data melalui *Editing, Coding, Scoring, dan Tabulating*. Untuk Uji statistik menggunakan *rank spearman*.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Karakteristik responden berdasarkan pendidikan, umur, pekerjaan, jumlah anak dan informasi tentang APE

Karakteristik Data Umum	Frekuensi	Persentase (%)
Pendidikan		
Dasar (SD/SMP)	6	13,9
Menengah (SMA/Sederajat)	27	62,7
Tinggi (Akademi/PT)	10	23,2
Umur		
<20 tahun	6	13,9
20-35 tahun	30	69,7
>35 tahun	7	16,2
Pekerjaan		
Bekerja	32	74,4
Tidak Bekerja	11	25,5
Jumlah anak		
1 anak	27	62,7
2-5 anak	16	37,2
>5 anak	0	0
Informasi tentang APE		
Pernah	35	81,3
Tidak Pernah	8	18,6
Jumlah	43	100

6

Berdasarkan hasil pengkajian pada tabel 1 nampak bahwa sebagian besar orang tua berpendidikan Menengah (SMA/Sederajat) yaitu sebesar 62,7% (27 orang). Sebagian besar umur responden berkisar antara 20-35 tahun sebanyak 69,7%(30 orang). Sebagian besar orang tua bekerja sebanyak 74,4% (32 orang). Sebagian besar jumlah anak 1 anak sebanyak 62,7%(27 orang). Dan sebagian besar pernah mendengar informasi tentang APE yaitu sebanyak 81,3% (35 orang).

6

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan motivasi orang tua dalam memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif dan pelaksanaan stimulasi melalui APE

Karakteristik Data Khusus	Frekuensi	Persentase (%)
Motivasi orang tua		
Kuat	15	34,8
Sedang	23	53,4
Lemah	5	11,6
Stimulasi APE		
Jarang (1-2x/bulan)	4	9,3
Rutin (1x/minggu)	23	53,4
Sering (2-3x/minggu)	16	37
Jumlah	43	100

Berdasarkan tabel 2, sebagian besar motivasi orang tua bertingkat sedang yaitu 53,4%(23 orang). Sebagian besar pemberian stimulasi rutin (1x/minggu) yaitu 53,4% (23 orang).

2

Tabel 3 Tabulasi silang Motivasi Orang Tua Sebagai Determinan Pemberian Stimulasi Melalui APE Pada

1

Anak Usia Pra-sekolah

Motivasi orang tua	Stimulasi APE						Jumlah	
	Jarang (1-2x/bulan)		Rutin (1x/minggu)		Sering (2-3x/minggu)			
	F	%	f	%	F	%	F	%
Kuat	0	0	5	11,6	10	23,2	15	34,8
Sedang	1	2,3	16	37,2	6	13,9	23	53,4
Lemah	3	6,9	2	4,6	0	0	5	11,6

Pengolahan data statistik menggunakan uji statistic *rank spearman*. Terdapat 3 hasil pengujian, yang pertama yaitu nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,008 dimana kurang dari 0,05, bahwa motivasi orang tua secara signifikan merupakan salah satu determinan pelaksanaan stimulasi melalui APE. Yang kedua bahwa angka *correlation coefficient* 0,270, dapat dinyatakan bahwa hubungan korelasi antar 2 variabel adalah cukup. Untuk hasil ketiga, dimana angka koefisien korelasi pada hasil tersebut bernilai positif (0,270), itu artinya bahwa hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah). Semakin tinggi motivasi orang tua maka semakin sering melakukan stimulasi melalui APE.

Pembahasan

Stimulasi pada anak usia dini adalah sebuah kegiatan yang dibutuhkan dalam merangsang kemampuan dasar yang dimiliki anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Orang tua atau pengasuh terutama yang masuk dalam kategori keluarga pra-sejahtera harus memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya stimulasi. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah melalui kegiatan bermain dengan menggunakan APE (alat permainan edukatif). Kebutuhan anak secara harfiah adalah kebutuhan bermain. Peran alat permainan edukatif yaitu termasuk ketrampilan motoric halus dan wawasan berfikir anak. Pada tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain. Jadi peran orang tua disini sangatlah penting. Dalam memberikan stimulasi melalui alat permainan edukatif diperlukan motivasi yang kuat (22).

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi orang tua berada pada tingkat sedang. Motivasi merupakan Sesuatu yang terdapat didalam diri seseorang yang dapat menyebabkan seseorang melakukan tindakan atau kegiatan untuk mencapai suatu tujuan (23). Motivasi kuat responden sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk factor internal dan eksternal (24). Motivasi responden dipengaruhi oleh factor internal termasuk karena factor harapan dan kebutuhan. Harapan ini merupakan informasi obyektif dari lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perasaan subyektif seseorang. Harapan merupakan tujuan dari perilaku. Dengan memberikan stimulasi melalui APE maka harapan dari responden yaitu anak akan mengalami tumbuh kembang yang lebih optimal. Selain itu responden juga merasa bahwa memberi stimulasi melalui APE merupakan kebutuhan untuk anaknya. Sehingga responden melakukan stimulasi dengan maksimal secara sadar sendiri tanpa diarahkan oleh yang berpengalaman. Responden yang berpengalaman tentang pemberian stimulasi perkembangan maka akan terdorong untuk melakukannya. Responden yang memiliki motivasi kuat akan melaksanakan stimulasi melalui APE dengan kesadaran sendiri setelah menerima informasi dari berbagai pihak termasuk tenaga kesehatan. Informasi bisa diperoleh dari media massa baik cetak maupun elektronik, lingkungan, tempat bekerja maupun pendidikan. Terbentuknya suatu pengetahuan yaitu dari informasi yang baru didapat mengenai sesuatu hal sehingga dapat memberikan landasan kognitif baru bagi penerima. (25). Informasi sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan responden tentang segala hal, diantaranya adalah informasi tentang pentingnya pemberian stimulasi melalui permainan edukasi, karena responden telah menganggap dengan memberikan permainan edukasi secara tidak langsung telah mengembangkan daya ingat anak dan anak merasa senang dan menikmatinya. Hal ini sangat tepat karena pada usia ini anak lebih senang bermain sehingga mudah meresponden segala hal yang berkaitan dengan permainan (26).

Dikatakan Motivasi sedang apabila manusia didalam dirinya memiliki keinginan positif, memiliki harapan tinggi, akan tetapi memiliki keyakinan rendah untuk bersosialisasi dan menyelesaikan suatu masalah (27). Salah satu factor eksternal yang mempengaruhi motivasi adalah jenis dan sifat pekerjaan. Pada ibu bekerja, waktu yang dimiliki sedikit untuk bersama anak. Kondisi ini mempengaruhi motivasi responden dalam memberikan stimulasi pada anak. Selain itu faktor fisik yaitu factor yang berhubungan dengan kondisi seseorang yang meliputi kondisi lingkungan yang dimana dapat mempengaruhi motivasi seseorang. Motivasi itu sendiri dapat mendorong seseorang untuk bertindak dalam rangka memenuhi kebutuhannya (28). Motivasi sedang dalam diri responden merupakan sebuah dorongan untuk memberikan stimulasi melalui permainan edukatif, dengan motivasi sedang responden telah merespon dengan baik pentingnya stimulasi pada anak, hal ini tidak lepas dari faktor usia, pendidikan, sumber informasi (29). Karena beberapa faktor tersebut merupakan faktor yang terdapat pada individu seseorang, namun ibu telah memiliki pengalaman terkait dengan pemberian stimulasi dengan menggunakan permainan edukasi, sehingga ibu terdorong untuk melakukannya (30).

1

Copyright © 2020 Tri Wahyuningrum, Veryudha Eka Prameswari, Indra Yulianti

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pada responden yang mempunyai motivasi lemah dipengaruhi oleh faktor pengetahuan yang kurang tentang bagaimana caranya untuk memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif. Pengetahuan yang kurang disebabkan karena ibu yang bekerja di luar rumah, sehingga waktu untuk mencari wawasan baru menjadi terbatas. Dengan kurangnya pengetahuan maka responden enggan untuk melakukannya, dorongan untuk memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif memerlukan keterampilan dan keuletan untuk melakukan berbagai permainan yang disenangi oleh anak sehingga anak akan mengikuti serta merasa senang dan nyaman. Responden yang mempunyai motivasi lemah maka cenderung tidak memberikan stimulasi pada anak melalui permainan edukatif karena mereka menganggap perkembangan anak akan berkembang dengan sendirinya (31).

Simpulan dan Saran

Motivasi orang tua terbukti menjadi faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pemberian stimulasi melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak usia prasekolah. Dalam hal ini motivasi orang tua sebagian besar bermotivasi sedang dan rutin melaksanakan stimulasi melalui alat permainan edukatif. Saran untuk pelayanan kesehatan adalah menambah program mengenai peningkatan motivasi untuk para orang tua guna meningkatkan pelaksanaan stimulasi melalui penggunaan alat permainan edukatif untuk anak Pra-sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih ditujukan kepada STIKes Bina Sehat PPNI yang telah mendukung terlaksananya penelitian dan publikasi artikel ini. Serta kepada program studi DIII Kebidanan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti sehingga penelitian berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

1. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. Summary for Policymakers. 2016.
2. Sitnick SL, Shaw DS, Gill A, Dishion T, Winter C, Waller R, et al. Parenting and the Family Check-Up: Changes in Observed Parent-Child Interaction Following Early Childhood Intervention. *J Clin Child Adolesc Psychol.* 2015;
3. Handayani DS, Sulastri A, Mariha T, Nurhaeni N. Penyimpangan Tumbuh Kembang Anak dengan Orang Tua Bekerja. *J Keperawatan Indones.* 2017;
4. Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *J Pendidik Anak.* 2015;
5. Fees BS, Fischer E, Haar S, Crowe LK. Toddler Activity Intensity During Indoor Free-Play: Stand and Watch. *J Nutr Educ Behav.* 2015;
6. Chatoor I, Hommel S, Sechi C, Lucarelli L. Development Of The Parent-Child Play Scale For Use In Children With Feeding Disorders. *Infant Ment Health J.* 2018;
7. Plass JL, Homer BD, Kinzer CK. Foundations of Game-Based Learning. *Educ Psychol.* 2015;
8. Khaironi M. Perkembangan anak usia dini. *J Golden Age Hamzanwadi Univ.* 2018;
9. Syamsuardi. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *J Publ Pendidik.* 2012;
10. Susanti D. Language And Visuomotor Development In Children Aged 1-3 Years In Subdistrict Bulak, Surabaya. *Folia Medica Indones.* 2017;
11. Nurlaili N. Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Fitrah J Early Child Islam Educ.* 2018;
12. Genc Z. Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia - Soc Behav Sci.* 2014;
13. Halle TG, Darling-Churchill KE. Review of measures of social and emotional development. *J Appl Dev Psychol.* 2016;
14. Veronica N. Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagog J Anak Usia Dini dan Pendidik Anak Usia Dini.* 2018;
15. Yilmaz RM. Educational magic toys developed with augmented reality technology for early childhood education. *Comput Human Behav.* 2016;
16. Kainuwa A, Binti N, Yusuf M. Influence of Socio-Economic and Educational Background of Parents on their Children's Education in Nigeria. *Int J Sci Res Publ.* 2013;
17. McPake J, Płowman L, Stephen C. Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *Br J Educ Technol.* 2013;
18. Marciniak B. Growth and Development. In: *A Practice of Anesthesia for Infants and Children.* 2019.
19. Rahmawati A. Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *J Pendidik Anak.* 2015;
20. Gumanti A, Yudiar ., Syahrudin . Metode penelitian pendidikan. Jakarta : mitra wacana merdeka.

- 2016.
21. Donsu JD. Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan. Salemba Medika. 2017.
 22. Astini BN, - N, Rachmayani I, Suarta IN. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. J Pendidik Anak. 2017;
 23. Hubungan antara motivasi, gaya pembelajaran dengan pencapaian matematik tambahan pelajar tingkatan 4. J Pendidik Malaysia. 2006;
 24. Nurhidayah. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. J Prodi PGSD UAD. 2014;
 25. Saputra WNE, Setianingrum I. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Madiun Dan Implikasinya Pada Layanan Konseling. J CARE. 2016;
 26. Hijriati. Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. Bunayya J Pendidik Anak. 2017;
 27. Inten DN. Peran Keluarga dalam Menanamkan Literasi Dini pada Anak. Golden Age J Pendidik ANAK USIA DINI. 2017;
 28. Nurmalitasari F. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. Bul Psikol. 2015;
 29. Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Lingkungan Pergaulan Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa. Din Pendidik. 2014;
 30. Siti Nurhayati Sabatini Kusuma Dewi, Witri Hastuti W. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Pemberian Stimulus Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di PAUD Kelurahan Sendangguwo. J Smart Keperawatan. 2016;
 31. Yanti, Fridalni dan N. Hubungan Stimulasi terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia (3-5 tahun) di PAUD Al Mubaraqah Ampang Kecamatan Kuranji Tahun 2011. Mercubaktijaya. 2011;

Motivasi Orang Tua sebagai Determinan Pemberian Stimulasi melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada Anak Usia Pra-Sekolah

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	5%
2	openaccess.library.uitm.edu.my Internet Source	4%
3	bukupaud2019.home.blog Internet Source	3%
4	digilib.esaunggul.ac.id Internet Source	2%
5	ejournal.stikesmajapahit.ac.id Internet Source	1%
6	www.kopertis7.go.id Internet Source	1%
7	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%

Exclude bibliography On