



Pengembangan Buku Saku Permainan Montessori Sebagai Alternatif Untuk Mengatasi Gangguan Penerimaan Makan Pada Anak Usia MPASI

Dhea Puteri Ramanda¹, Nur Riska², Mahdiyah³

^{1,2,3}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Received: 15 Oktober 2024
Revised: 29 Oktober 2024
Accepted: 14 November 2024

This research aims to develop a book to help mothers who have children at the age of complementary feeding so that they can find out more information related to child growth and development, types of eating disorders, Montessori education and the importance of motor stimulation in children, and contains games that can help fine motor stimulation in children aged 6-24 months. The research method used is Research and Development (R&D) with the PPE (Planning, Production, Evaluation) development model by Richey and Klein. This pocket book passed validation from material experts and media experts as well as feasibility tests carried out to the Principal and parents of students at KB TK Semut-Semut The Natural School and mothers who have children at the age of complementary feeding at Posyandu Anggrek 2. The results of this study indicate that the assessment obtained from material experts is in the field of Montessori 93.1% with a very good category, in the field of nutritionists 75% with a good category, and in the field of psychology 95.4% with a very good category. The assessment of media experts was 96.7% with a very good category. The results of the assessment in the user feasibility test include one to one test 75% with a good category, small group test 94.5% with a very good category, and field test 95.7% with a very feasible category. The results of the above research conclude that the book Train Children's Motoric: Games to Help Sensory Aspects at the Age of 6-24 Months is suitable for use as needed.

Keywords: Pocket Book, Complementary Foods, Fine Motor, Eating Acceptance Disorder, Montessori

Corresponding Author: dheaputerir@gmail.com

How to Cite: Ramanda, D. P., Riska, N., & Mahdiyah, M. (2024). Pengembangan Buku Saku Permainan Montessori Sebagai Alternatif Untuk Mengatasi Gangguan Penerimaan Makan Pada Anak Usia MPASI. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14562531>.

PENDAHULUAN

Masa MPASI merupakan periode peralihan pada pemberian hanya ASI menuju makanan semi padat yang diberikan kepada bayi yang memasuki usia 6 – 24 bulan (Mufida et al., 2015). Makanan pendamping tersebut diberikan guna memenuhi asupan gizi yang dibutuhkan anak seperti protein, energi, dan zat besi (Meidersayenti, 2022). Pemberian makanan pendamping diberikan pada saat anak sudah mampu untuk menegakkan kepala, duduk, refleks menjulurkan lidah berkurang, tertarik melihat makanan orang dewasa, dan mencoba untuk meraih serta membuka mulut jika diberikan makanan (Meidersayenti, 2022). Pemberian MPASI disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak dalam mencerna makanan dan pemenuhan gizinya (Lestiarini & Sulistyorini, 2020).

Secara kualitas, MPASI harus memiliki gizi yang penuh seperti kecukupan energi, protein, dan mikronutrien seimbang agar pertumbuhan anak berjalan optimal (Amperaningsih et al., 2018). Hal yang harus diperhatikan dalam pemberian MPASI adalah kecukupan, ketersediaan, dan penyajian. Pola tersebut

untuk mencegah malnutrisi dan memaksimalkan capaian pertumbuhan pada anak (Zogara, 2020). MPASI yang adekuat penting mencegah sakit dan kematian pada anak (Sugiatmi, 2015). Pemberian MPASI diberikan secara bertahap, pada usia awal MPASI diberikan dengan tekstur semi likuid sebagai masa adaptasi, frekuensi pemberiannya cukup 1 – 2 kali dalam satu hari. Tekstur naik ke makanan agak kasar pada usia 7 – 8 bulan, dan pada usia 9 – 10 bulan sudah dapat diberikan makanan padat, hingga pada usia 12 bulan anak dapat diberikan makanan keluarga (PRENAGEN, 2023).

Penolakan pada makanan menjadi masalah pada proses pemberian MPASI ini, gangguan penerimaan tersebut dapat menjadi masalah serius bagi kesehatan anak. Klinik kesulita makan pada anak di Rumah Sakit Bunda Jakarta menyatakan bahwa 25% anak mengalami kesulitan makan (Judarwanto, 2018). Penyebab gangguan makan ini seringkali berdasarkan dari kelainan organik, interaksi biologis, faktor lingkungan, pemberian komposisi yang kurang tepat, tekstur, hingga pada tatacara pemberian (Anonim, 2019). Anak dapat memiliki ketakutan pada makanan baru seperti aroma, bentuk, rasa, tampilan, hingga ke tekstur makanan tersebut (Anonim, 2019). Kegagalan dalam proses pemberian makan dapat mengaikabtkan masalah makan terhadap tumbuh kembang anak pada usia lanjutan seperti gizi buruk (Munjidah & Rahayu Puji, 2020). Faktor yang menjadi penyebab gangguan penerimaan makan pada anak disebabkan oleh faktor organik, faktor nutrisi, dan faktor psikologis. Faktor organik terjadi karena adanya gangguan koordinasi motorik kasar di sekitar mulur berupa neuroanatomis dan neurofungsional. Faktor nutrisi disebabkan karena anak masih menjadi konsumen yang semi pasif sehingga ibu menjadi penentu asupan nutrisi pada makanan yang sesuai dengan perkembangan di usianya. Faktro psikologis dapat berupa sikap yang diberikan dari orang tua kepada anak (Anonim, 2012).

Pendidikan montessori merupakan metode yang dapat membantu anak mencapai potensi di dalam hidupnya. Pendidikan ini sangat mengedepankan anak untuk mengeksplorasi apa yang ada di sekitar mereka dan dapat diterapkan mulai dari usia 0 bulan. Pendidikan montessori memfokuskan pengembangan bicara, koordinasi gerakan, dan kemandirian pada usia 0 – 3 tahun (Fadila, 2022). Rangsangan motorik dan indrawi lewat pendidikan montessori dapat dilatik dengan permainan yang menarik dan menyenangkan. Pelatihan pada indra dirancang untuk menumbuhkan tiga jenis keterampilan, yaitu dalam membedakan warna, kepekaan terhadap bau dan suara, dan kemampuan membedakan hal di sekitarnya (Lee Gutek, 2015)

Bermain merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan para ahli untuk anak-anak pada usia prasekolah (Ailwood, 2003) diacu pada (Sit, 2022). Bermain dapat membantu anak untuk meraih perkembangan yang utuh baik dalam aspek fisik, sosial, moral, hingga emosional (Moenandar, 1995) diacu pada (Shanti et al., n.d.). Permainan yang baik adalah permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan mental sehingga dapat membentuk interaksi dalam situasi bermain (Wang, 2017) diacu pada (Sit, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa adanya korelasi yang sangat signifikan antara bermain dengan kecerdasan yang dikarenakan desain permainan yang muncul dari kecerdasan, proses bermain yang butuh kecerdasan, dan bermain dapat meningkatkan kecerdasan (Kretchmar 2018) diacu pada (Sit, 2022)

Buku saku merupakan sebuah buku yang dibuat dengan ukuran kecil. Buku saku dibuat kecil dan sederhana umumnya agar dapat dibawa kemana-mana dan berisi tentang informasi yang singkat namun padat. (Meyriana, 2021)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis termotivasi untuk mengembangkan buku saku permainan montessori untuk membantu ibu yang memiliki anak dengan usia MPASI mengetahui informasi terkait gangguan penerimaan makan pada anak dan dapat menstimulasi motorik halus pada anak untuk mendukung adaptasi anak terhadap jenis-jenis makanan baru pada proses MPASI. Maka penulis membuat penelitian tentang **“Pengembangan Buku Saku Permainan Montessori Sebagai Alternatif Untuk Mengatasi Gangguan Penerimaan Makan Pada Anak Usia MPASI”**

LANDASAN TEORI

Buku Saku

Buku saku adalah salah satu sumber belajar dan pemberian informasi yang termasuk dalam media cetak. Buku saku berisikan materi yang padat dan ringkas, tampilan menarik, mudah dibawa, dan memiliki daya tarik sehingga mampu membuat pembaca nya dapat mempelajari isi buku saku (Melyanti, 2019). Menurut Sankarto dkk (2008) buku saku memiliki karakteristik yaitu 1) jumlah halaman tidak dibatasi, 2) disusun dengan kaidah penulisan yang populer, 3) penyajian informasi singkat sesuai kepentingan, 4) pustaka tidak dirujuk dalam teks tapi di akhir tulisan, 5) cantuman nama penyusun (Anjelita et al., 2018). Kelebihan dari buku saaku adalah media yang menyajikan informasi dalam jumlah banyak tapi mudah untuk dicerna sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipelajari kapan saja. Kekurangannya ada pada proses pembuatan yang memakan waktu, bahan cetak yang cenderung tebal, dan proses jilid yang mempengaruhi pada buku (Susilana & Riyana, 2009). Fungsi buku saku sendiri adalah dicetak kecil dan berwarna, sehingga menarik perhatian para pembacanya. Buku saku juga disertai dengan gambar dengan keterangan materi di dalamnya, penulisan dibuat singkat dan jelas agar pembaca mudah untuk memahami dan mengingat isi materinya (Sulistiyani et al., 2013)

Permainan

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting untuk tumbuh kembang anak, harus dilakukan dengan suasana yang senang sehingga meninggalkan kesan baik pada anak dan dapat menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2010). Bermain menjadi hal yang sangat penting pada tahap perkembangan anak karena bermain bagi anak adalah proses dimana adanya eksplorasi, ekspresimen, peniruan, dan penyesuaian (Mutiah, 2010). Penerapan bermain juga terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak menderita malnutrisi. Aspek pertumbuhan pada anak dapat dikembangkan secara maksimal lewat kegiatan bermain. Daya pikir anak akan meningkat baik pada aspek emosional, sosial, dan fisiknya. Anak akan bermain dengan menggunakan keseluruhan emosionalnya. Perasaan senang menjadi elemen penting yang harus dicapai ketika anak sedang bermain. Alurnya anak akan senang dan terus melakukan permainan, saat sudah bosan anak akan menyudahi aktivitas tersebut (Adriana, 2013). Permainan adalah bentuk rangsangan yang tepat bagi anak usia dini. Variasi dalam pemberian permainan termasuk pada

keikutsertaan orang tua sangat baik, karena dalam kegiatan bermain anak akan maksimal menggunakan aspek-aspek dalam tubuhnya sehingga dapat berkembang secara maksimal. (Adriana, 2017). Bermain merupakan hal yang juga harus diperhatikan dalam proses pelaksanaannya. Hal-hal tersebut seperti energi yang ekstra, waktu bermain yang cukup, alat permainan yang sesuai dengan umur dan tingkat perkembangan, ruang bermain yang memadai, cara bermain, teman bermain, dan *reward* sebagai pujian dan semangat untuk anak. Keuntungan dalam melakukan permainan adalah membuang energi yang ekstra pada anak, mengoptimalkan pertumbuhan pada bagian seluruh bagian tubuh, peningkatan nafsu makan, kontrol diri pada anak, berkembangnya keterampilan anak, meningkatkan kreativitas, anak berkesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda dari lingkungan sekitar, menjadi cara untuk mengatasi emosi, media untuk melakukan kegiatan sosial dengan teman sebaya, belajar konsep menang dan kalah, belajar konsep aturan, dan mengembangkan kemampuan intelek pada anak (Adriana, 2013).

Pendidikan Montessori

Metode Montessori merupakan salah satu metode pendidikan pada anak yang diusung oleh Dr. Maria Montessori. Maria Montessori mengawali proses pendidikan Montessori ini dari sekolah anak-anak berkebutuhan khusus yang diberi nama Casai de Bambina di Roma, Italia. Maria Montessori dengan metode pendidikannya dianggap berhasil oleh dunia dalam mengatasi perilaku anak-anak berkebutuhan khusus dan menganggap metode ini dapat diterapkan kepada anak-anak yang dianggap normal pada masa itu (Lee Gutek, 2015). Prinsip pendidikan yang cakupannya luas menurut Montessori adalah proses belajar anak paling baik diselenggarakan dalam lingkungan yang tertata dan terstruktur dengan baik (Lee Gutek, 2015). Montessori mengatakan bahwa anak-anak sedang mengalami masa-masa krusial dalam perkembangan mereka. Periode ini merupakan masa dimana anak dalam keadaan yang sangat siap untuk melakukan jenis kegiatan tertentu seperti pelatihan pada indra-indra, bahasa, serta pelatihan keterampilan motorik dan adaptasi sosial (Lee Gutek, 2015)

Gangguan Makan

Gangguan makan adalah serangkaian kondisi psikologis yang dapat menyebabkan berkembangnya kebiasaan makan yang tidak sehat, diawali dengan obsesi terhadap makanan, berat badan, maupun bentuk tubuh. Fenomena ini dapat menyebabkan kasus yang serius sehingga berdampak pada kesehatan yang memburuk hingga dapat menyebabkan kematian. Gangguan makan bahkan bukan sekedar masalah dengan makanan, karena kondisi ini dapat melibatkan kondisi kesehatan mental yang kompleks sehingga mengharuskan adanya campur tangan dari ahli medis dan psikologis untuk mengatasi kondisi ini (Dian Wijayanti, 2023). Faktor-faktor yang dapat menyebabkan gangguan makan yaitu faktor genetik, fisik, sosial, dan psikologis. Tidak dapat diketahui apa penyebab pasti dari gangguan makan, tetapi kombinasi dari faktor-faktor tersebut dapat menjadi penyebab dari gangguan makan tersebut. Faktor genetika berasal dari kerabat keluarga dengan gangguan makan, hal tersebut membuka kemungkinan adanya kaitan genetik serta biologis yang berkontribusi menjadi penyebab dari gangguan makan tersebut. Tekanan budaya menjadi faktor dari lingkungan seperti mengidealkan tipe tubuh tertentu, sehingga menyebabkan adanya tekanan

tersendiri karna adanya keinginan untuk mencapai standar tersebut. Perilaku perfeksionis dan impulsif menjadi faktor dari emosional, hubungan emosional tersebut dapat menjadi faktor lain terhadap gangguan makan yang diidap oleh individu (Dian Wijayanti, 2023). Gangguan makan juga dapat dialami oleh anak-anak. Kebutuhan anak terhadap asupan nutrisi yang lengkap dan cukup serta seimbang sebagai bentuk untuk mendukung tumbuh kembang yang optimal dapat terganggu dengan adanya gangguan makan yang dapat dialami oleh anak-anak. Pola makan yang buruk seperti susah makan, makan berlebih, hingga keinginan mengkonsumsi benda lain dapat menjadi petunjuk bahwa anak bisa saja mengalami gangguan makan (Harmonis, 2022).

Anak Usia MPASI

Anak pada usia MPASI adalah bayi yang berusia pada 6–24 bulan. Pada usia ini setelah 6 bulan pertama anak hanya menerima ASI, anak akan diberikan makanan pendamping untuk menunjang kesehatan dalam mencegah kesakitan hingga kematian bayi. Pencegahan malnutrisi juga dilakukan dalam pemberian MPASI, hal ini harus dilakukan dengan memberikan anak makanan dengan gizi yang seimbang dan adekuat karena gangguan kesehatan yang terjadi pada dua tahun pertama akan sangat susah untuk diperbaiki (Sugiatmi, 2015). Anak memiliki proses tumbuh kembang yang disesuaikan dengan periode umurnya. Perkembangan dan pertumbuhan pada anak tidak hanya berupa perubahan fisik tetapi juga dapat berupa perkembangan emosi, kepribadian, perilaku, pemikiran, serta bahasa. Pertumbuhan anak sangat pesat pada awal kehidupannya. Pada usia 6-12 bulan anak sudah mulai dapat melakukan gerakan berguling, duduk tegap, merangkap, berjalan berpegangan, berdiri sendiri, mulai berjalan beberapa langkah, dan menunjuk sesuatu. Perkembangan kognitifnya anak sudah mulai dapat mengeluarkan suara dan mengucapkan huruf-huruf tertentu, melihat dan menunjuk suatu objek, memukul, melempar, mengeksplorasi benda sekitar, mengulang kata-kata, melakukan respon seperti menggelengkan kepala. Perkembangan pada usia 12-24 bulan mencakup pada anak dapat duduk tanpa harus dipegang, dapat berkoordinasi untuk mengenakan pakaiannya, berjalan tanpa bantuan, dan menaiki tangga. Perkembangan kognitifnya yaitu dapat menggunakan barang-barang di sekitarnya sendiri, mengambil benda dengan jarinya, memasukkan dan mengeluarkan barang ke wadah, melakukan coretan, memahami fungsi dari benda di sekitarnya, serta memahami perintah-perintah dasar (Hartati, 2023). Pertumbuhan dan perkembangan pada anak yang baik menjadi syarat mutlak untuk mencapai ukuran derajat kesehatan yang maksimal (Soetjiningsih & Ranuh, 2014)

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk tersebut bukan hanya benda tetapi dapat berupa metode atau program. Validasi dilakukan untuk menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019). Pengembangan produk memiliki arti yang luas, maksudnya adalah seperti memperbaharui produk yang sudah ada dengan tujuan tertentu maupun menciptakan produk baru (Sugiyono, 2019).

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PPE (*Planning, Production, Evaluation*) yang digagas oleh Richey dan Klein. Prosesnya meliputi 1) *Planning* yaitu perencanaan dengan analisis kebutuhan, 2) *Production* yaitu proses produksi yang mencakup kegiatan membuat produk, 3) *Evaluation* yaitu evaluasi yang mencakup pengujian dan penilaian kelayakan produk tersebut. Penelitian ini ada pada tingkat kesulitan di level 1, dimana berfokus pada isi buku yang valid sesuai dengan pengujian internal yang dilakukan oleh para ahli.

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta, KB TK Semut-Semut *The Natural School*, Jl. Industri Kapal No. A25, Tugu, Cimanggis, Depok dan Posyandu Anggrek 2, Jl. H. Solihin, Cislak Pasar, Cimanggis, Depok. Penelitian dilakukan kepada kepala sekolah dan orang tua wali murid yang memiliki anak pada usia MPASI di KB TK Semut-Semut *The Natural School* dan ibu yang memiliki anak pada usia MPASI di Posyandu Anggrek 2. Penelitian ini dilakukan hingga tahap uji lapang (*field test*) hingga media dinyatakan layak. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat yaitu dengan angket.

Adapun Instrumen penelitian ada beberapa macam yaitu lembar instrumen validasi dari ahli materi, ahli media, pengguna. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan materi yang disampaikan dan ketepatan relevansinya terhadap informasi dan materi yang dimuat di dalam buku saku, lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan pada format buku seperti sampul dan isi, warna teks, penggunaan dan penempatan gambar, dan kecocokan kombinasi warna, dan lembar kelayakan pengguna digunakan untuk mengukur kelayakan sebelum disebar luaskan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil peneliti ini berupa media buku saku yang berisi tentang informasi tumbuh kembang anak usia MPASI, gangguan penerimaan makan, pendidikan montessori, pentingnya stimulasi motorik anak, dan permainan yang dapat menstimulasi motorik halus pada anak.



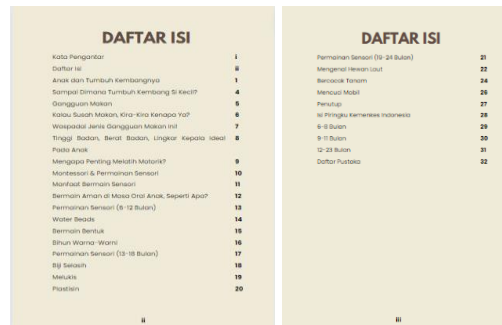
Gambar 1 Sampul Bagian Depan



Gambar 2 Sampul Bayangan



Gambar 3 Kata Pengantar



Gambar 4 Daftar Isi



Gambar 5 Materi: Tumbuh Kembang Anak

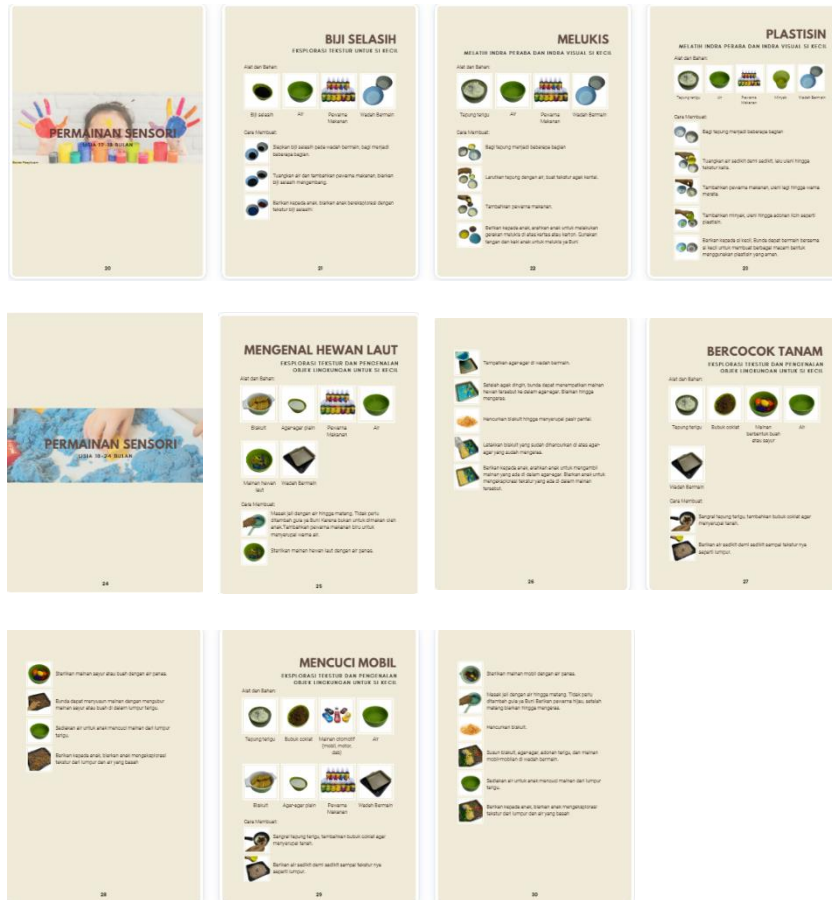


Gambar 6 Materi: Gangguan Penerimaan Makan



Gambar 7 Materi: Metode Montessori dan Sensori





Gambar 8 Materi: Permainan Sensoris



Gambar 9 Penutup

Gambar 10 Daftar Pustaka



Gambar 11 Sampul Bagian Belakang

Produk buku saku ini melewati validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dilanjutkan kepada uji kelayakan pada uji *One to One*, *Small Group*, dan *Field Test*.

1. Validasi Ahli Materi

Proses ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dan informasi yang digunakan dalam media buku saku. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi pada bidang Montessori Dr. Debby Andriany, MM., ahli materi pada bidang ahli gizi Febrina Sulstiawati, S.TP, M.Si., dan ahli materi pada bidang Psikologi Rachmi Angraini, M.Psi, Psikolog. Penilaian ini terdapat 11 Aspek yaitu : (1) Kelayakan materi terkait isi, (2) Materi dalam buku saku sudah mendalam, (3) Ketepatan fakta teori dengan pembahasan yang ada di dalam buku saku, (4) Ketepatan materi permainan sensori dengan teori, (5) Kesesuaian contoh yang diberikan pada isi materi mengenai teori, (6) Keselarasan materi teori, (7) Sistematis penyajian sesuai dengan teori Montessori, (8) Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan, (9) Kemudahan penggunaan terkait teori, (10) Keterkaitan materi tentang realitas, (11) Materi yang disajikan dalam buku saku dapat merangsang pengguna untuk mengetahui pengetahuan sendiri. Tahap ini didapatkan hasil persentase nilai sebesar 93,1% dengan kategori sangat baik dari ahli materi bidang montessori, 75% dengan kategori baik dari ahli materi bidang ahli gizi, dan 95,4% dengan kategori sangat baik dari ahli materi bidang psikologi. Seluruh proses validasi sudah melewati revisi dan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli.

2. Validasi Ahli Media

Proses ini bertujuan untuk mengetahui penilaian terkait kriteria kelayakan pada format buku saku yang meliputi sampul buku, warna teks, penggunaan dan penempatan gambar, serta kecocokan kombinasi warna. Validasi ini dilakukan oleh ahli media yaitu Fahmi Reza R. P, S.I.Kom. Penilaian ini terdapat 23 aspek yaitu: (1) Ukuran pada buku saku (2) Keserasian huruf pada penulisan buku saku (3) Keserasian gambar dengan materi pada buku saku (4) Kemenarikan pada desain sampul buku (5) Tata letak pada sampul terlihat selaras (6) Menampilkan pusat pandang yang terepresentasi dengan baik (7) Komposisi pada tulisan judul, pengarang, gambar, dan logo proposional (8) Ukuran pada tulisan judul, pengarang, gambar, dan logo proposional (9) Ukuran judul buku dominan (10) Warna sampul buku yang kontras dan selaras (11) Kombinasi bentuk huruf yang serasi, (12) Bidang cetak yang proposional (13) Bidang margin yang proposional (14) Gambar yang digunakan proposional (15) Ukuran gambar yang proposional (16) Penempatan ilustrasi yang tidak mengganggu pemahaman (17) Penempatan keterangan gambar yang tidak mengganggu pemahaman (18) Penggunaan variasi huruf yang selaras (19) Ukuran susunan teks proposional (20) Spasi antar baris teks proposional (21) Jumlah halaman buku saku tidak banyak (22) Penyajian keseluruhan yang serasi (23) Kreatif dan dinamis. Tahap ini didapatkan hasil persentase nilai sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik. Seluruh proses validasi sudah melewati revisi dan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli.

3. Validasi Kelayakan Pengguna

Bertujuan untuk mengetahui penilaian kelayakan terhadap para pengguna buku saku. Penilaian ini terdiri dari 12 aspek yaitu: (1) Ukuran pada buku saku (2)

Keserasian huruf pada penulisan buku saku (3) Keserasian gambar dengan materi pada buku saku (4) Kemenarikan pada desain sampul buku (5) Materi yang disampaikan mudah dipahami (6) Submateri yang disajikan mudah untuk diingat (7) Informasi yang disajikan lengkap dan padat (8) Bahasa yang digunakan sederhana (9) Bahasa yang digunakan mudah dipahami (10) Media buku saku sesuai dengan kebutuhan pengguna (11) Media buku saku merupakan media yang sederhana untuk digunakan (12) Keseluruhan bentuk buku saku menarik. Proses kelayakan pengguna ini melewati tiga tahap uji yaitu, *One to One*, *Small Group*, dan *Field Test*. Pada uji *One to One* didapatkan hasil persentase nilai sebesar 75% dengan kategori baik. Pada uji *Small Group* didapatkan hasil persentase nilai sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik. Pada uji *Field Test* didapatkan hasil persentase nilai sebesar 95,7% dengan kategori sangat sangat baik.

Berdasarkan penilaian kelayakan media buku saku permainan montessori oleh para ahli dengan kategori sangat baik, dengan begitu tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan buku saku permainan montessori sebagai alternatif untuk mengatasi gangguan penerimaan makan pada anak usia MPASI “sangat baik”.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari peneliti ini berdasarkan hasil riset dan pengembangan media buku saku permainan montessori untuk memberikan informasi terkait tumbuh kembang anak, gangguan penerimaan makan, pendidikan montessori dan pentingnya melatih motorik, serta permainan yang dapat membantu stimulasi motorik halus anak, bertujuan untuk membantu ibu yang memiliki anak pada usia MPASI dalam pengetahuan lebih terkait tumbuh kembang anak dan menstimulasi perkembangan motorik pada anak sudah melewati penilaian yang menyimpulkan bahwa media buku saku tersebut layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Salemba Medika.
- Adriana, D. (2017). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak* (T. Utami, Ed.; 2nd ed.). Penerbit Salemba Medika.
- Amperaningsih, Y., Sari, S. A., & Perdana, A. A. (2018). Pola Pemberian MP-ASI pada Balita Usia 6-24 Bulan. *Jurnal Kesehatan*, 9.
- Anjelita, R., Syamswisna, & Ariyanti, E. (2018). Pembuatan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*.
- Anonim. (2012). Kesulitan Makan pada Anak. *Psychologymania.Com*.
- Anonim. (2019). Masalah Makan Pada Anak. *Rsudmangusada.Bandungkab.Go.Id*.
- Dian Wijayanti, S. Tr. G. (2023). KENALI GANGGUAN MAKAN, UNTUK TUBUH LEBIH SEHAT. *rsudsleman.slemankab.go.id*
- Fadila, I. (2022). Mengenal Metode Pendidikan Montessori: Membebaskan Anak untuk Bereksplorasi. *Hellosehat.Com*.
- Harmonis, H. D. (2022). 4 Jenis Gangguan Makan Pada Anak. *Kumparan.Com*.

- Hartati, A. (2023). Tahapan Tumbuh Kembang Anak Yang Optimal. Primayahospital.Com.
- Judarwanto, W. (2018). Mengatasi Kesulitan Makan Pada Anak. Sardjito.Co.Id.
- Lee Gutek, G. (2015). Maria Montessori: METODE MONTESSORI.
- Lestiarini, S., & Sulistyorini, Y. (2020). Perilaku Ibu pada Pemberian Makanan Pendamping ASI (MPASI) di Kelurahan Pegirian. *Jurnal PROMKES*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20473/jpk.v8.i1.2020.1-11>
- Meidersayenti. (2022, July 20). PENTINGNYA DAN TAHAP PEMBERIAN MPASI PADA BAYI. *Yankes.Kemkes.Go.Id*.
- Melyanti, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI.
- Meyriana, A. Z. (2021). Pengembangan Pocket Book Untuk Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Mufida, L., Widyaningsih, T. D., & Maligan, J. M. (2015). PRINSIP DASAR MAKANAN PENDAMPING AIR SUSU IBU (MP-ASI) UNTUK BAYI 6 - 24 BULAN: KAJIAN PUSTAKA (Vol. 3).
- Munjidah, A., & Rahayu Puji, E. (2020). PENGARUH PENERAPAN FEEDING RULES SEBAGAI UPAYA MENGATASI KESULITAN MAKAN PADA ANAK (PICKY EATER, SELECTIVE EATER, SMALL EATER).
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. PRENADA MEDIA GROUP.
- PRENAGEN. (2023). 5 Tahap Kenalkan Tekstur Mipasi Bayu Usia 6 hingga 12 Bulan. *Prenagen.Com*.
- Shanti, P., Farida Tantiani, F., & Dwiastuti, I. (n.d.). PENGEMBANGAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA PADA ANAK USIA DINI.
- Sit, M. (2022). Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5066–5078. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1912>
- Soetjningsih, & Ranuh, IG. N. G. (2014). *Tumbuh Kembang Anak* (J. Suyono, Ed.). Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sugiatmi. (2015). Praktik Pemberian MPASI pada Anak Usia 6-11 Bulan di Wilayah Kerja Puskesmas, Tangerang Selatan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. ALFABETA.
- Sulistiyani, N. H. D., Jamzuri, & D.T. Rahardjo. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Zogara, A. U. (2020). PEMBERIAN MAKANAN PENDAMPING ASI (MPASI) DAN STATUS GIZI BALITA DI KELURAHAN TUAK DAUN MERAH. *CHMK HEALTH JOURNAL*, 4.