

Rancang Bangun Media Pembelajaran Perawatan Bayi “*Save The Children*” Bagi Calon Ibu Berbasis *Flash*

Silvi Harmoni, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland Surabaya 60219

ABSTRAK

Kelahiran merupakan hal yang penting bagi semua ibu, tetapi tidak semua ibu mengerti dan mengetahui cara menanganinya. Kurangnya edukasi mengenai hal tersebut berakibat pada kematian bayi yang terus meningkat. Seperti yang kita ketahui, bahwa pada jaman ini teknologi telah berkembang pesat. *Flash* adalah salah satu program interaktif yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, salah satunya adalah informasi mengenai cara merawat bayi dari dalam kandungan hingga lahir dengan baik. Cara untuk menyampaikan hal-hal tersebut adalah dengan memberikan teori-teori perawatan bayi, sehingga bayi tersebut bisa lahir dengan baik dan sehat. Media pembelajaran ini dirancang agar informasi dapat disampaikan melalui sebuah media yang interaktif sehingga dapat mempermudah pengguna untuk mengerti, mengingat, dan menerapkannya. Berdasarkan pengujian dari 15 pengguna dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu pengguna untuk kebutuhan informasi sebagai calon ibu atau ibu.

Kata kunci : Kelahiran, Edukasi, *Flash*, Teori-Teori Perawatan Bayi

1. Pendahuluan

Kehamilan dan keinginan untuk memiliki anak merupakan impian bagi sebagian besar wanita. Akan tetapi, tidak semua wanita yang sedang dalam masa mengandung ataupun yang akan melahirkan mengerti tentang cara merawat bayi. Melalui survei dari *CIA World Factbook* pada bulan Desember, 2013 menyatakan bahwa tingkat rata-rata kelahiran di Indonesia mencapai 17.38 kelahiran / 1000 populasi. Dari banyaknya populasi tersebut, ada terdapat calon-calon ibu yang sedang dalam masa kehamilan tetapi tidak begitu mengerti tentang cara perawatan bayi yang baik dan benar. Hal tersebut dapat membawa resiko yang cukup besar bagi bayi yang dikandung. Berdasarkan Survei Demografi dan Kesehatan (SDKI) 2007, sekitar 146.000 bayi usia 0 – 1 tahun dan 86.000 bayi baru lahir (0 – 28 hari) meninggal setiap tahun di Indonesia. Angka kematian bayi adalah 34 / 1000 kelahiran hidup, sementara angka kematian balita adalah 44 / 1000 kelahiran hidup. Sebagian besar kematian bayi baru lahir disebabkan oleh BBLR (Berat Bayi Lahir Rendah) yang berasal dari kurangnya kondisi kesehatan dan gizi yang tidak mencukupi dari ibu yang mengandung. Di sisi lain, tidak dapat di pungkiri bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi yang pesat telah merambah sampai

pada sektor kesehatan (medis). Contoh paling nyata yang dapat dilihat adalah sebelum teknologi masuk ke dalam dunia medis, calon ibu tidak dapat mengetahui keadaan janin yang ada di dalam kandungannya. Terkait dengan adanya fakta-fakta di atas, aplikasi *Save The Children* ini dibuat sebagai solusi atas masalah-masalah yang telah dijabarkan diatas. Pada perancangan aplikasi media pembelajaran ini diambil beberapa materi dari buku *The Most Wanted Baby Food* (Darmayanti, 2014), antara lain nutrisi untuk janin, makanan dan minuman yang dilarang selama kehamilan, dan aktivitas yang dilarang selama kehamilan untuk materi bagian perawatan janin. Sedangkan materi untuk bagian perawatan bayi, antara lain perkembangan bayi (0-12 bulan), cara merawat bayi, nutrisi untuk bayi, imunisasi untuk bayi, makanan pendamping ASI, dan jadwal makan bayi. Penyebaran aplikasi media pembelajaran *Save The Children* ini adalah secara *stand alone* (kerja sama pada rumah sakit ibu dan anak, klinik-klinik, dll) serta dengan menggunakan *website*. Media pembelajaran berbasis *Flash* ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan membantu para calon ibu dalam mempelajari cara-cara merawat bayi dari dalam kandungan hingga lahir. Media pembelajaran ini dirancang dengan materi yang lengkap, interaktif, mudah dimengerti, dan juga dengan desain yang menarik

agar dapat bermanfaat untuk memberikan semangat dan motivasi serta mempermudah dan meningkatkan pengetahuan para calon ibu agar lebih siap menyambut dan merawat kelahiran sang buah hati.

2. Landasan Teori

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Benjamin Bloom ada tiga domain kemampuan intelektual, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Domain afektif lebih menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan untuk domain psikomotorik berisi perilaku yang menekankan aspek keterampilan, misalnya menulis, mengetik, mengoperasikan mesin, dan lain-lain. Taksonomi Bloom ini adalah salah satu teori yang mendasari perkembangan sistem pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan sebuah media sebagai alat untuk belajar.

Edukasi atau pembelajaran adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau intruks, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahan diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru (Craven dan Hirnle, 1996 dalam Sulih, 2002). Dalam sebuah edukasi atau pembelajaran terdapat beberapa sarana yang dapat digunakan. Media edukasi secara umum adalah alat bantu proses belajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Briggs (1997) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Menurut Rudi Brets dalam buku Media Pembelajaran (2008 : 52) pembagian media ada 3, antara lain media audio yang melibatkan indera pendengaran, media visual yang melibatkan indera penglihatan, dan media audio-visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sebagai contohnya adalah kuis interaktif.

Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pembelajaran dalam bentuk soal (pertanyaan), menyocokkan gambar (*click and drag*), mengurutkan gambar, dan lainnya yang memungkinkan pengguna untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pembelajaran secara mandiri. Ada beberapa manfaat dari edukasi atau pembelajaran, antara lain penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran

menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, dan media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

2.2 Game

Permainan atau yang biasa disebut dengan game adalah sebuah aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan terkadang digunakan sebagai alat pembelajaran. Menurut Agustinus Nilwan (Pemrograman Animasi dan Game Profesional : 1998), Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Salah satu jenis *game* yang saat ini sedang digemari adalah *game* edukasi.

Game edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd dan Jenuings, 2009). Salah satu contoh game edukasi adalah game puzzle. Menurut Yudha (2007 : 33), puzzle adalah suatu gambar yang berupa potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan berpikir dan tangan.

2.3 Perkembangan dan Pertumbuhan Janin

Janin adalah makhluk yang sedang dalam tingkat tumbuh dalam kandungan. Kandungan itu berada di dalam tubuh induk atau di luar tumbuh induk (dalam telur). Pertumbuhan dan perkembangan janin dalam rahim dipengaruhi oleh kesehatan ibu, janin dan plasenta sebagai akar yang memberikan nutrisi. Rancangan bentuk anggota tubuh pada janin di mulai pada usia 3 – 5 minggu, sedangkan janin akan mulai berbentuk manusia pada usia di atas 5 minggu. Jadi, pertumbuhan dan perkembangan janin di dalam kandungan sampai menjadi bayi memakan waktu sebanyak total 36 minggu.

Pada pembahasan perkembangan dan pertumbuhan janin ini ada beberapa materi pilihan yang dibahas, yaitu:

1. Nutrisi yang dibutuhkan janin
Pada materi ini akan dibahas mengenai tips-tips untuk calon ibu agar dapat memenuhi kebutuhan nutrisi di masa kehamilan (trimester 1 s/d trimester 3).
2. Makanan dan minuman yang tidak boleh dikonsumsi selama masa kehamilan
Pada materi ini akan dibahas mengenai jenis makanan dan minuman apa saja yang perlu dihindari selama proses kehamilan karena makanan dan minuman merupakan faktor yang penting guna membentuk sebuah kehamilan yang sehat.

3. Aktivitas yang dilarang selama masa kehamilan

Pada materi ini akan dibahas mengenai daftar aktivitas yang harus dihindari ketika hamil untuk menjaga agar kehamilan tetap sehat dan bayi dalam kandungan dapat berkembang dengan baik.

2.4 Perkembangan dan Pertumbuhan Bayi

Bayi merupakan tahap lanjutan dari tahapan awal perkembangan manusia yang semula berasal dari janin yang berkembang menjadi bayi. Di dalam tahapan ini, bayi dalam kondisi yang lemah dan serba bergantung kepada orang tua dan pengasuhnya. Secara umum yang dimaksud dengan bayi adalah anak yang berusia 0 – 12 bulan. Pertumbuhan dan perkembangan pesat yang terjadi pada masa rentang usia ini haruslah bisa dioptimalkan oleh orang tua melalui pemberian nutrisi yang cukup.

Pada pembahasan perkembangan dan pertumbuhan bayi ini ada beberapa materi pilihan yang dibahas, yaitu:

1. Perkembangan bayi (0-12 bulan)

Pada materi ini akan dibahas mengenai berbagai kejadian penting yang menandai bertambahnya kemampuan sekaligus menjadi catatan tak terlupakan dalam jurnal pertumbuhan.

2. Cara perawatan bayi

Pada materi ini akan dibahas mengenai beberapa cara perawatan bayi dari ujung rambut sampai ujung kaki yang dapat menambah pengetahuan dalam merawat bayi baik itu dengan ataupun tanpa bantuan pengasuh / *baby sitter*.

3. Imunisasi dasar pada bayi

Pada materi ini akan dibahas mengenai beberapa macam imunisasi dasar yang wajib diberikan sejak bayi sebagai upaya untuk menurunkan morbiditas dan mortalitas beberapa penyakit infeksi pada bayi.

4. Nutrisi untuk bayi

Pada materi ini akan dibahas mengenai nutrisi dan gizi harian yang tepat untuk bayi berumur 0-12 bulan, misalnya pemberian ASI dan juga makanan pendamping ASI (MP-ASI).

5. Jadwal makan bayi

Pada materi ini akan dibahas mengenai penjadwalan dan pola makan yang sehat dan teratur agar bayi dapat berkembang dengan baik dan juga berguna untuk ke depannya.

3. Analisis dan Desain Sistem

3.1 Survey Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis tentang materi pembelajaran yang dianggap penting untuk seorang ibu atau calon ibu dalam perawatan bayi mereka. Hal pertama yang dilakukan sebelum merancang atau mendesain sebuah aplikasi adalah melakukan analisis mengenai kebutuhan pasar agar nantinya aplikasi yang akan dibuat sesuai dan berguna bagi pasar. Penelitian ini bersifat kualitatif, yaitu dengan dilakukannya survey yang berupa wawancara kepada 3 responden wanita khususnya yang sedang dalam masa kehamilan atau sudah mempunyai anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yang dapat diterapkan ke dalam desain media pembelajaran yang akan dibuat. Hasil kesimpulan data yang didapatkan adalah bahwa responden belum mengetahui secara detail mengenai pengetahuan tentang kehamilan dan perawatan bayi, responden membutuhkan beberapa materi penting, seperti mengenai nutrisi yang dibutuhkan dalam masa kehamilan dan merawat bayi, cara menghindari penyakit yang disebabkan oleh virus yang dapat menyerang bayi, dan cara perawatan bayi. Serta yang terakhir adalah pernyataan bahwa responden membutuhkan media pembelajaran mengenai cara perawatan kehamilan dan bayi.

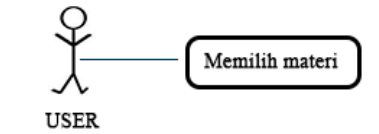
3.2 Desain Media Pembelajaran

Media edukasi “*Save The Children*” memiliki 2 (dua) fitur utama yaitu kehamilan dan kelahiran. Pada fitur kehamilan terdapat 3 (tiga) materi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar dalam merawat sebuah kehamilan, yaitu nutrisi yang dibutuhkan oleh janin, makanan dan minuman yang tidak boleh dikonsumsi selama mengandung, dan aktivitas yang tidak dilarang selama mengandung. Sedangkan pada fitur kelahiran terdapat 5 (lima) materi yang juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan lanjutan dalam merawat bayi yang baru lahir, yaitu perkembangan bayi dalam setahun, cara merawat bayi yang baik, pentingnya imunisasi pada bayi, nutrisi yang dibutuhkan oleh bayi, dan jadwal makan bayi.

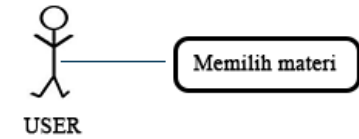
Selain 2 (dua) fitur utama yang telah dijelaskan di atas, terdapat fitur ekstra yang ditambahkan di dalam media edukasi “*Save The Children*” ini, yaitu coba tes. Coba tes adalah sebuah fitur berupa kuis yang berisi beberapa pertanyaan yang bersangkutan dan mengarah kepada materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tujuan dari kuis ini adalah menguji apakah calon ibu atau seorang ibu sudah benar-benar memahami isi dari media edukasi ini, karena di dalam perancangan media edukasi ini berdasarkan teori Taksonomi Bloom yang diambil sampai pada tahap *understanding* (memahami).

3.3 Unified Modelling Language (UML)

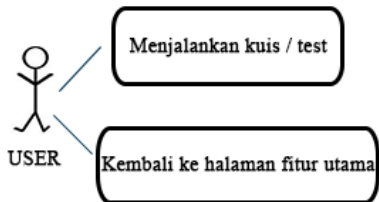
UML adalah salah satu model / tool yang digunakan untuk merancang sebuah pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*. UML terdiri dari beberapa diagram sistem yang dikelompokkan sesuai dengan aspek atau sudut pandang tertentu. Beberapa diagram yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi media pembelajaran ini adalah *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. *Use case* yang terdapat dalam perancangan media pembelajaran ini adalah *use case* fitur kehamilan (Gambar 3.1), *use case* fitur kelahiran (Gambar 3.2), dan *use case* tes (Gambar 3.3). Sedangkan *activity diagram* (Gambar 3.4), serta *sequence diagram* fitur kehamilan (Gambar 3.5) dan *sequence diagram* fitur kehamilan (Gambar 3.6).



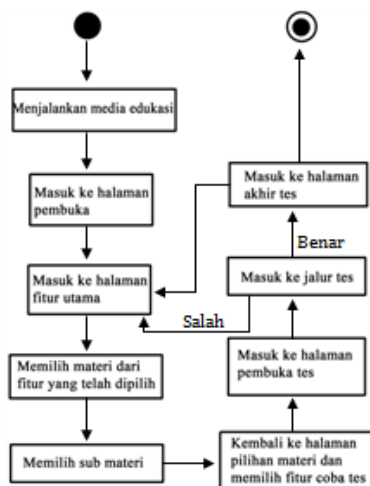
Gambar 3.1 Use Case Fitur Kehamilan



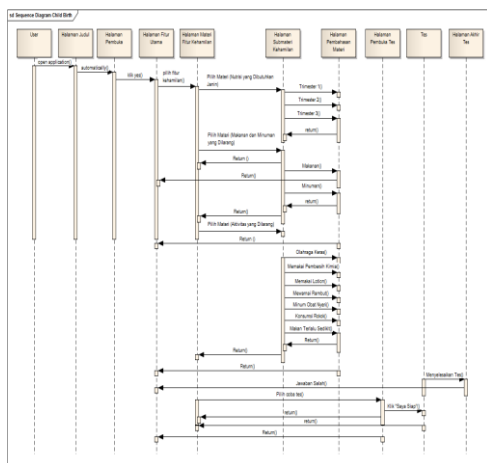
Gambar 3.2 Use Case Fitur Kelahiran



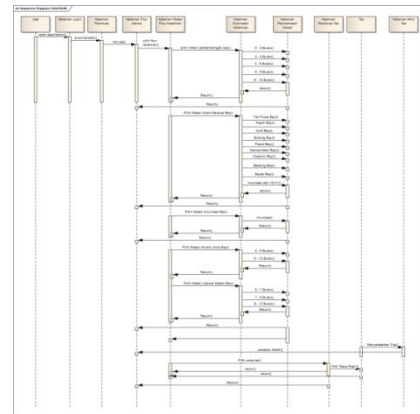
Gambar 3.3 Use Case Fitur Tes



Gambar 3.4 Activity Diagram



Gambar 3.5 Sequence Diagram Fitur Kehamilan



Gambar 3.6 Sequence Diagram Fitur Kelahiran

4. Implementasi dan Pengujian

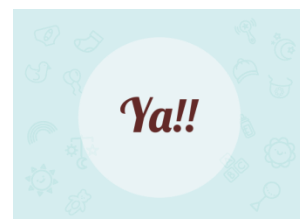
4.1 Hasil Pengujian Alur Media Edukasi (Verifikasi)

Hasil dari pengujian alur media edukasi “Save The Children” pada responden dijabarkan dibawah ini pada Tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Pengujian Alur Media Edukasi

No.	Aktivitas	Hasil yang Diharapkan
-----	-----------	-----------------------

User memasuki halaman awal dari media pembelajaran.



1. Membuka media pembelajaran

User memasuki halaman disclaimer.

- 2. Memilih "setuju" pada halaman disclaimer.



User kembali ke halaman pilihan materi dan masuk ke halaman awal tes.

- 7. Memilih fitur coba tes pada halaman pilihan materi



User memasuki halaman memilih menu. Pada halaman ini user bisa memilih menu fitur utama yang diinginkan.

- 3. Memilih salah satu menu pada halaman fitur utama



Muncul jalur (track) tes tersebut.

- 8. Memilih "saya siap" pada halaman awal tes



Muncul pilihan materi dari fitur utama tersebut.

- 4. Memilih materi dari fitur utama yang telah dipilih



User memasuki halaman pertanyaan dan mulai menjawab setiap pertanyaan yang ada di setiap level.

- 9. Menjawab pertanyaan yang terdapat di setiap nomor level



Muncul halaman pilihan sub materi.

- 5. Memilih sub materi dari materi yang telah dipilih



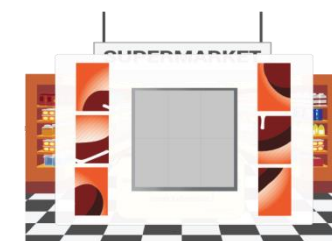
User telah menyelesaikan beberapa pertanyaan dan mulai memainkan bonus game.

- 10. User berhasil sampai pada level bonus game pertama



User memasuki halaman penjelasan sub materi yang telah dipilih.

- 6. Memilih pilihan sub materi



11. User telah menyelesaikan bonus game pertama

Muncul pilihan untuk melanjutkan ke level berikutnya.



14. User menyelesaikan bonus game kedua

Muncul pilihan untuk melanjutkan ke level berikutnya.




12. Melanjutkan ke level berikutnya

User kembali ke jalur tes dan menjawab pertanyaan



15. Melanjutkan level berikutnya

User kembali ke jalur tes dan menjawab pertanyaan terakhir




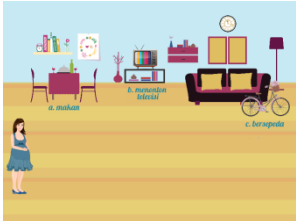
16. User berhasil menyelesaikan tes

Muncul halaman reward.



13. User telah sampai pada bonus game kedua

User berhasil menyelesaikan pertanyaan dan memulai bonus game kedua.

4.2 Hasil Pengujian Penggunaan Media Edukasi (Validasi)

Dalam pengujian ini, setiap pertanyaan diukur dengan 5 (lima) skala yang memiliki keterangan sebagai berikut.

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Di dalam pengujian ini terdapat 3 (tiga) variabel, yaitu materi, tes, dan desain. Setiap variabel tersebut diberikan sebuah indikator pertanyaan. Indikator-indikator ini digunakan untuk mengukur variabel tersebut. Indikator tersebut dapat dilihat dari Tabel 4.2

Tabel 4.2 Pertanyaan Indikator Dari Variabel

Variabel	Indikator
Materi	Materi dalam media edukasi “Save The Children” sudah cukup jelas
	Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah diberikan dalam media edukasi “Save The Children”
	Saya sangat teredukasi dengan materi yang digunakan dalam media edukasi “Save The Children”
Tes	Pertanyaan yang diberikan dalam tes sudah mewakili dari materi yang ada di dalam media edukasi “Save The Children”
	Game yang terdapat dalam tes sudah cukup interaktif
Desain	Desain UI (<i>user interface</i>) dari media edukasi “Save The Children” sudah menarik dan <i>user friendly</i>
	Desain UI (<i>user interface</i>) dari media edukasi “Save The Children” sudah sesuai dengan tema untuk para calon ibu
	Navigasi dalam media edukasi “Save The Children” mudah digunakan dan dipahami

Dari hasil pengujian yang telah diujikan kepada responden, didapatkan hasil pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Validasi Media Pembelajaran

No	Indikator	Materi	Persentase
1.	Materi	1. Cukup jelas	60 %
		2. Memahami materi	47 %
		3. Merasa teredukasi	80 %
2.	Tes	1. Pertanyaan sudah mewakili materi	54 %
		2. Game cukup interaktif	73 %
3.	Desain	1. UI menarik dan <i>user friendly</i>	46 %
		2. UI sesuai dengan tema	73 %
		3. Navigasi mudah digunakan	80 %

Pada pengolahan data kuisioner di atas dapat dilihat hasil yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa materi yang terdapat dalam media edukasi “Save The Children” sudah cukup jelas sehingga responden tidak mengalami kesulitan untuk memahami materi yang telah diberikan. Dengan kejelasan materi yang ada maka responden juga merasa sangat teredukasi dengan materi yang digunakan dalam media edukasi ini. Responden yang sudah teredukasi tersebut juga setuju bahwa pertanyaan

yang diberikan dalam tes sudah mewakili dari materi yang ada di dalam media edukasi dan game yang terdapat dalam tes juga sudah dianggap cukup interaktif. Selain itu, responden juga merasa setuju bahwa desain UI (*user interface*) dari media edukasi “Save The Children” ini sudah cukup menarik, *user friendly*, dan sudah sesuai dengan tema untuk para calon ibu. Oleh karena desain UI yang *user friendly* tersebut, responden juga sangat setuju bahwa navigasi yang digunakan dalam media edukasi ini mudah digunakan dan dipahami. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengujian yang kedua ini juga mengalami keberhasilan.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian alur media edukasi dan penggunaan media edukasi, dapat disimpulkan bahwa pengujian terhadap aplikasi ini mengalami keberhasilan.
2. Penjelasan mengenai materi dalam media edukasi dapat membantu ibu / calon ibu untuk lebih mengenal mengenai teori perawatan kehamilan dan perawatan bayi.
3. Dengan adanya tes di dalam media edukasi ini dapat meningkatkan pengetahuan dan daya ingat pengguna tentang materi yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penyusunan penelitian ini telah berhasil menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media edukasi ini dapat ditambah untuk memperkaya materi mengenai perawatan kehamilan maupun perawatan bayi.
2. Media edukasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lainnya, contohnya memberikan video interaktif atau menambahkan game yang lebih menarik.
3. Dalam penelitian selanjutnya, media edukasi ini dapat dikembangkan dengan platform yang lainnya, misal *android*.
4. Untuk pengembangan ke depan, pertanyaan tes bisa dikembangkan dengan cara memberi variasi pertanyaan yang lebih banyak, memberikan skor akhir, memberikan variasi tampilan pertanyaan yang lebih menarik, dan memberikan tingkat kesulitan (level).

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2013). 20 Cara Perawatan Bayi Baru Lahir Bagi Bunda. From <http://www.tipsanakbayi.com/2013/11/20-cara-perawatan-bayi-baru-lahir-bagi-bunda.html> (diakses 22 Mei 2014).
- Adrian. (2013). Merawat Bayi Baru Lahir. From [http://adrian-fh98.web.unair.ac.id/artikel_detail-82005-Umum Merawat%20Bayi%20Baru%20Lahir.html](http://adrian-fh98.web.unair.ac.id/artikel_detail-82005-Umum_Merawat%20Bayi%20Baru%20Lahir.html) (diakses 22 Mei 2014).
- Aniqotunnisa, S. (2013). Perkembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Manditi di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Arsyad, A. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Central Intelligence Agency (US). (2014). *The World Factbook*. From <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/fields/2054.html> (diakses 15 Mei 2014).
- Darmayanti, F. (2014). *The Most Wanted Baby Food* (Buku Panduan Nutrisi Untuk Bayi). Yogyakarta: Buku Pintar.
- Diginovac dan Arry, S. (2008). Tip Trik Membuat Fitur *Game Flash*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Diyanita, A. (2013). Nutrisi Tepat Bagi Bayi Umur 0 – 6 Bulan. From <http://www.vemale.com/topik/parenting-dan-bayi/28938-nutrisi-tepat-bagi-bayi-umur-0-6-bulan.html> (diakses 20 Mei 2014).
- Forehand, M. (2005). *Bloom's Taxonomy: Original and Revised*.
- Keperawatan. Jakarta: EGC.
- Sumarno, A. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Surabaya: Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya.
- www.bimbingan.org. (2014). Definisi Bayi dan Balita. From <http://www.bimbingan.org/definisi-bayi.htm> (diakses 19 Mei 2014).
- www.carapedia.com. (2013). Cara Perawatan Bayi. From http://carapedia.com/perawatan_bayi_info3313.html (diakses 22 Mei 2014).
- www.ibudanbalita.net. (2014). Makanan dan Minuman yang Harus Dihindari Selama Masa Kehamilan. From <http://www.ibudanbalita.net/1423/makanan-dan-minuman-yang-harus-dihindari-selama-masa-kehamilan.html> (diakses 19 Mei 2014).
- Herlambang, F. (2007). Membuat Efek Khusus dengan *ActionScript 2.0 Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hurd, D & Jenuings, E. (2009), *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Priyanto, H. Akbar, M. Rahim, Z. (2008). *Making Educational Animation Using Flash*. Bandung: Penerbit Informatika
- IGN, Ranuh dan SS, Hadinegoro, Soeyitno dan Kartasasmita. (2000). Buku Imunisasi di Indonesia (Edisi 1). Jakarta: Pengurus Pusat IDAI.
- Marimbi, H. (2010). Tumbuh Kembang, Status Gizi, dan Imunisasi Dasar Pada Balita. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Mayasari, L. (2013). Hindari 7 Aktivitas Ini Selama Kehamilan Untuk Menjaga Kesehatan Bayi. From <http://health.detik.com/read/2013/01/18/082851/2145890/1299/hindari-7-aktivitas-ini-selama-kehamilan-untuk-menjaga-kesehatan-bayi> (diakses 19 Mei 2014).
- Nilwan, A. (1998). Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Nurjannah, L. (2013). Nutrisi Ibu Hamil Trimester 1 – 2 dan 3. From <http://www.elifmedika.com/2013/12/Nutrisi-Ibu-Hamil-Trimester-1-2-3.html> (diakses 19 Mei 2014)
- Santoso, I. (2013). Macam-Macam Media Pembelajaran. From <https://djanibicara.wordpress.com/2013/05/10/macam-macam-media-pembelajaran/> (diakses 18 Mei 2014)
- Setiawati. (2008). Proses Pembelajaran Dalam Pendidikan Kesehatan. Jakarta: TIM.
- Sudarti, Khoirunnisa, E. (2010). Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, dan Anak Balita. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Suliha, U. (2002). Pendidikan Kesehatan Dalam www.imunisasi.net. (2011). Imunisasi Dasar pada Bayi. From <http://www.imunisasi.net/Imunisasi%20Dasar%20pada%20Bayi.html> (diakses 22 Mei 2014).
- www.parenting.co.id. (2004). Kenali Perkembangan Bayi Dari 0 – 12 Bulan. From <http://www.parenting.co.id/article/bayi/kenali.perkembangan.bayi.dari.012.bulan/001/002/178> (diakses 20 Mei 2014).