

SKRIPSI

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PAPER TOYS* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA PRA SEKOLAH**

(Studi di TK Bina Insani Desa Candi mulyo, Kecamatan Jombang,
Kabupaten Jombang)



**YUHANA URBA SARASWATI
133210128**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KEPERAWATAN
“INSAN CENDEKIA MEDIKA”
JOMBANG
2017**

**PENGARUH TERAP BERMAIN *PAPER TOYS* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRA SEKOLAH**

(Studi di TK Bina Insani Desa Candi mulyo, Kecamatan Jombang,
Kabupaten Jombang)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan
Pada Program Studi S1 Keperawatan di Sekolah Tinggi Ilmu
Keperawatan Insan Cendekia Medika Jombang

**YUHANA URBA SARASWATI
133210128**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KEPERAWATAN
“INSAN CENDEKIA MEDIKA”
JOMBANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : YUHANA URBA SARASWATI

NIM : 133210128

Jenjang : Sarjana

Program Studi : Keperawatan

menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Jombang, 13 Juli 2017

Saya yang menyatakan,



YUHANA URBA SARASWATI

NIM : 133210128

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH BERMAIN *PAPER TOYS* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
PRASEKOLAH DI TK BINA INSANI CANDIMULYO
JOMBANG

Nama Mahasiswa : Yuhana Urba Saraswati

NIM : 13.321.0128

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING

PADA TANGGAL : _____



Hindyah Ike S, S.Kep., Ns., M.Kep
Pembimbing Utama

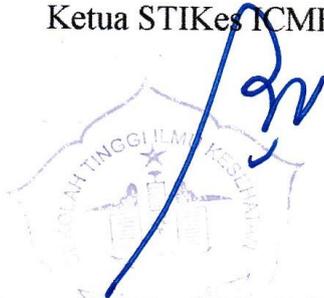


Arum Dwi Ningsih, S.Kep., Ns
Pembimbing Anggota

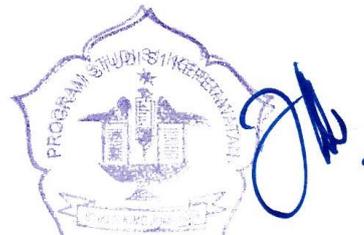
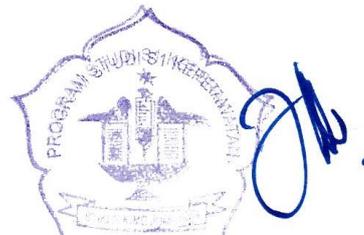
Mengetahui,

Ketua STIKes ICME Jombang

Ketua Program Studi




H. Bambang Tutuko, SH., S.Kep., Ns., MH

Inayatur Rosyidah, S.Kep., Ns., M.Kep

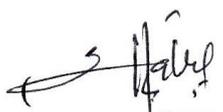
PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama mahasiswa : Yuhana Urba Saraswati
Nomor induk mahasiswa : 13.321.0128
Program studi : S1 Keperawatan
Judul : Penaruh Terapi Bermain *Paper Toys* Terhadap perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Insani, CandiMulyo, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Keperawatan

Komisi Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji : Muarrofah, S.Kep.,Ns.,M.Kes ()
Penguji I : Hindyah Ike, S.Kep., Ns.,M.Kep. ()
Penguji II : Arum Dwi, S.Kep.,Ns ()
Ditetapkan di : Jombang
Pada Tanggal :

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Madiun, 20 Maret 1994 dari Bapak Mahmudi dan Ibu Sutarsi, Penulis merupakan Putri kesatu dari dua bersaudara.

Tahun 2005 penulis lulus dari SDN Kresek 04, tahun 2008 penulis lulus dari SMPN 1 Wungu, tahun 2011 penulis lulus dari MAN 2 Madiun. Dan pada tahun 2011 penulis lulus seleksi masuk STIKes “Insan Cendekia Medika” Jombang melalui jalur PMDK. Penulis memilih Program S1 Keperawatan dari tiga pilihan program studi yang ada di STIKes “ICMe” Jombang.

Demikian riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya.

Jombang, Juni 2017

Yuhana Urba Saraswati
13.321.0128

MOTTO

Jadikanlah kekurangan mu sebagai kelebihan mu

&

Jangan jadikan kelebihanmu sebagai kekuranganmu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan beribu-ribu nikmat dan hidayah di setiap detik hidup dan langkahku, tempatku berlindung, berdoa dan memohon segala sesuatu. Dengan segala kerendahan hati kepersembahkan karya tulis ini untuk :

1. Kepada selaku Pembimbing utama Hindyah ike S.S,Kep.Ns.,M.,Kep dan selaku pembimbing kedua Arum Dwi N.S.Kep.Ns terima kasih telah bersabar membimbing saya hingga dapat terselesaikannya karya tulis ilmiah ini
2. Kedua orang tuaku yang telah senantiasa mendukung dan mendo'akan aku sehingga bisa menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan lancar.
3. Kepada Adikku tersayang Rizal Ismi Al-Al Bihshi yang selalu memberi semangat.
4. Terima Kasih buat teman-teman kos korea yang selalu ada setiap senang maupun susah canda tawa sudah jadi kehidupan kita sehari-hari sudah seperti keluarga sendiri.
5. Trimakasih buat yoyok kardan dukunganya dan semangatnya selama ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *Paper Toys* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah (Studi di TK Bina Insani Desa Candi mulyo, Kecamatan Jombang, kabupaten Jombang)”. Tanpa adanya rintangan yang berarti. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Keperawatan STIKes ICMe Jombang.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyak kepada : H.Bambang Tutuko,SH, S.Kep,Ns selaku ketua STIKes ICMe Jombang : Inayatur Rosidah S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku ketua Prodi S1 Keperawatan STIKes ICMe Jombang: Muarofah, S.Kep.,Ns.,M.Kes selaku penguji utama: Hindyah Ike, S.Kep., Ns.,M.Kep selaku pembimbing utama yang memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini dengan tekun dan penuh rasa tanggung jawab: Arum Dwi, S.Kep.,Ns selaku pembimbing anggota yang memberikan motivasi dan dukungan moral kepada peneliti.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan selama penyusunan proposal ini, maka penulisan mengharapkan saran dan kritik penulis harapkan, karena dan masih belum sempurna.

Jombang, April 2017

Yuhana Urba Saraswati
13.321.0128

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *PAPER TOYS* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK BINA INSANI CANDIMULYO JOMBANG

Oleh:
YUHANA URBA SARASWATI
13.321.0128

Dimasa prasekolah anak mengalami perkembangan yang berbeda-beda dengan yang lain, dimasa seperti ini anak mengalami perubahan tinggi badan, berat badan, perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Tujuan penelitian ini adalah Untuk menganalisis pengaruh terapi bermain *Paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

Desain penelitian ini adalah *one group pre test post test design*. Populasinya Semua anak Pra Sekolah TK Bina Insani Candimulyo Jombang yang berjumlah 60 orang. Tehnik sampling menggunakan *simple random sampling* dengan sampelnya sejumlah 52 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar DDST dengan pengolahan data *editing, coding, scoring, tabulating* dan uji statistik menggunakan *wilcoxon*.

Sebelum diberi terapi bermain *paper toys* adalah suspect sejumlah 30 anak (57,7%) dan sebagian besar perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan terapi bermain *paper toys* adalah normal sejumlah 36 anak (69,2%). Hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,05 atau ($p < \alpha$), maka data H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang. Diharapkan hasil penleitian dapat meningkatkan wawasan tentang perkembangan motorik halus anak prasekolah melalui petugas kesehatan dan media elektronik serta media massa

Kata Kunci : bermain *paper toys*, perkembangan, motorik halus

ABSTRACT

THE EFFECT OF PLAYING PAPER TOYS AGAINST THE DEVELOPMENT OF CHILD'S SOFT MOTORICAGED PRESCHOOL IN THE KINDER GARDEN SCHOOL OF BINA INSANI CANDIMULYO JOMBANG

By :
YUHANA URBA SARASWATI
13.321.0128

In preschool the child experiences different developments with the others, In this period, children experience changes in height, weight, hard motoric and soft motoric development. The purpose of this research was to analyze the effect of therapy playing paper toys against the development of child's soft motoric aged preschool in the kinder garden school of Bina Insani Candimulyo Jombang.

This research design was one group pre test post test design. The populations were all pre school children in the garden school of Bina Insani Candimulyo Jombang numbered 60 people. Sampling technique used simple random sampling with the samples numbered 52 people. The research instrument used a DDST sheet with data processing by editing, coding, scoring, tabulating and statistical test used wilcoxon.

Before they were given therapy playing paper toys that's suspect a number of 30 children (57,7%) and mostly the development of child's soft motoric aged preschool, after being given therapy playing paper toys was normal number of 36 children (69,2%). The result of statistical test wilcoxon was obtained significant number or value of probability (0,000) much lower than standart significant from 0,05 or ($p < \alpha$), so data H_0 was rejected and H_1 was accepted which meant there was an effect of therapy playing paper toys against the development of child's soft motoric aged preschool in the kinder garden school of Bina Insani Candimulyo Jombang.

This research could be concluded that's there was an effect of therapy playing paper toys against the development of child's soft motoric aged preschool in the kinder garden school of Bina Insani Candimulyo Jombang. It was expected the research result could improve knowledge about the development of child's soft motoric aged preschool through health worker, electronic media and mass media

Keywords : playing paper toys, development, soft motoric

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN PENGUJI	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Perkembangan anak usia pra sekolah	5
2.1.1 Perkembangan	5
2.1.2 Tahap-tahap perkembangan	6
2.1.3 Faktor–faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tumbuh Kembang Anak	9
2.1.4 Deteksi Perkembangan	10
2.1.5 Ciri-Ciri Perkembangan.....	10
2.1.6 Penilaian Perkembangan anak	11

2.1.7	Perkembangan anak usia pra sekolah	12
2.1.8	Tugas perkembangan anak usia pra sekolah.....	14
2.1.9	Perkembangan motorik halus.....	17
2.1.10	Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus.....	17
2.2	Konsep DDST.....	19
2.2.1	Pengertian DDST	19
2.2.2	Aspek Perkembangan yang Dinilai menurut Denver II.....	20
2.2.3	Langkah-Langkah Pelaksanaan Menggunakan Denver II	20
2.3	Konsep bermain <i>paper toys</i>	28
2.3.1	Bermain.....	28
2.3.2	Macam-macam permainan	30
2.3.3	Katagori bermain	30
2.3.4	Fungsi Bermain.....	31
2.3.5	Tujuan bermain.....	33
2.3.6	Klasifikasi bermain	34
2.3.7	Bermain Paper Toys.....	36
2.3.8	Definisi <i>paper toys</i>	36
2.3.9	Manfaat <i>paper toys</i>	36
2.3.10	Keunggulan dan kekurangan <i>paper toys</i>	37
2.3.11	Gambar <i>paper toys</i>	38
2.4	Hasil penelitian terkait manfaat terapi bermain terhadap perkembangan motorik halus.....	39
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESA		
3.1	Kerangka Konseptual	42
3.2	Penjelasan kerangka konsep	43
3.3	Hipotesis penelitian	43
BAB 4 METODE PENELITIAN		
4.1	Desain penelitian	44
4.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
4.3	Populasi, Sampel dan Sampling	45
4.4	Kerangka Kerja (<i>Frame Work</i>).....	47

4.5	Identifikasi variabel	48
4.6	Definisi operasional	48
4.7	Pengumpulan Data	50
4.8	Pengolahan Dan Analisa Data	52
4.9	Etika Penelitian.....	55
4.10	Keterbatasan	56
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
5.1	Hasil Penelitian	57
5.2	Pembahasan	61
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Kesimpulan	67
6.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Definisi operasional pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Kemuning Candimulyo Jombang	49
Tabel 5.1	Distribusi frekuensi responden karakteristik responden berdasarkan umur di TK Bina insani Desa candi mulyo kecamatan jombang kabupaten jombang	58
Tabel 5.2	Distribusi frekuensi responden karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin diTK Bina insani Desa candi mulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang	58
Tabel 5.3	Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan motorik halus anak pra sekolah sebelum diberi terapi bermain puzzle Di TK Bina insani Desa candi mulyo kecamatan Jombang Kabupaten Jombang	59
Tabel 5.4	Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan motorik halus anak pra sekolah sebelum diberi terapi bermain puzzle Di TK Bina insani Desa candi mulyo kecamatan Jombang Kabupaten Jombang	59
Tabel 5.5	Tabulasi silang perkembangan motorik halus anak pra sekolah sebelum dan sesudah diberi terapi bermain puzzle Di TK Bina insani Desa candi mulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Definisi operasional pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Kemuning Candimulyo Jombang	42
Gambar 4.1	Kerangka kerja pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal penelitian
2. Lembar Permohonan Menjadi Responden
3. Lembar Pernyataan Menjadi Responden
4. SOP
5. Lembar DDST
6. Surat pernyataan perpustakaan
7. Surat studi pendahuluan
8. Surat ijin melaksanakan penelitian
9. Lembar bimbingan skripsi
10. Tabulasi umum
11. Tabulasi data khusus
12. Tabulasi sebelum dilakukan terapi
13. Tabulasi setelah dilakukan terapi
14. Design gambar paper toys
15. Surat pernyataan bebas plagiat

DAFTAR LAMBANG

1. H_0 : hipotesis nol
2. H_1/H_a : hipotesis alternatif
3. % : prosentase
4. α : alfa (tingkat signifikansi)
5. K : Subjek
6. X : perlakuan
7. N : jumlah populasi
8. n : jumlah sampel
9. > : lebih besar
10. < : lebih kecil

DAFTAR SINGKATAN

- STIKES : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
- IGD : Instalasi Gawat Darurat
- IKK : Indikator Kinerja Kegiatan
- LAKIP : Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dimasa pra sekolah anak mengalami perkembangan yang berbeda-beda dengan yang lain, dimasa seperti ini anak mengalami perubahan tinggi badan, berat badan, perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Di usia prasekolah anak lebih aktif dalam motorik kasarnya misal berlari, melompat-lompat, sepak bola dan lain-lain, disaat seperti inilah dibutuhkan stimulasi perkembangan motorik halusnya seperti menggambar, menulis, dan melukis. Anak saat diberikan tugas oleh gurunya belum bisa menirunya dengan rapi (Chollies, 2016). Anak tidak mau menuliskan nama dibuku tugasnya. Dan anak masih minta bantuan gurunya saat mengerjakan tugas yang diberikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih terdapat permasalahan perkembangan motorik halus yang perlu diatasi. Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara usia 3-6 tahun, serta biasanya sudah mulain mengikuti program *preschool* (Dewi, Oktiawati, Saputra, 2015).

WHO (*World Health Organisation*) melaporkan bahwa 5-25 % dari anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO dalam Risza, 2016). kesehatan RI dalam jurnal Risza 2016 melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik gangguan motorik halus dan kasar, perkembangan kreativitas, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Dalam Jurnal Chollies 2016 Pemeriksaan deteksi tumbuh kembang di Jawa Timur pada tahun 2014 telah dilakukan pada 2.321.542 anak balita dan pra sekolah atau 63,48% dari 3.657.353

anak balita. Cakupan tersebut menurun dibandingkan tahun 2009 sebesar 64,03% dan masih di bawah target 80%, perlu inovasi untuk meningkatkan cakupan agar dapat segera ditanggulangi apabila terjadi masalah atau keterlambatan tumbuh kembang pada anak balita Dinkes Jatim, (2014:2). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK BINA INSANI candimulyo jombang pada tanggal 25 februari 2017 didapat data 10 anak murid PAUD 8 keterlambatan motorik halus, 2 diantaranya mengalami perkembangan normal.

Hasil penelitian yang dilakukan Yuningsih (2012) diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dalam perkembangan motorik halus antara lain hambatan dalam konsentrasi, cepat bosan, dan mudah beralih, kaku dalam memegang Crayon, dan kurangnya koordinasi mata dan tangan. Yang disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak, Aspek psikologis anak, Genetik, dan kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskuler. Jika kurang mendapat rangsangan atau mendapat stimulasi anak akan menjadi bosan (Septiari, 2012). Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang terpinggirkan (Yusuf, dalam Anggi 2014).

Beberapa stimulasi telah dikembangkan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah salah satunya adalah *paper toys*.

Paper toys adalah salah satu bentuk permainan berupa bahan dasar kertas yang dicetak dalam berbagai ukuran yang didesain untuk sebuah hasil atau produk berupa bantuan dua atau tiga dimensi. dengan menggunakan prinsip bangun ruang

sehingga menghasilkan karakter yang diharapkan (Ginting, 2010). Dari hasil penelitian didapatkan bahwa dengan waktu 4 kali pertemuan dengan waktu 30 menit setiap pertemuan menggunakan 2 macam bentuk Paper toys yang sesuai dengan perkembangan motorik halus anak dan anak telah mampu melipat kertas dengan berbagai macam bentuk dan dapat mengeskpresikan imajinasi lewat hasil mainan yang telah dibuatnya sendiri sehingga kemampuan anak meningkat lebih baik (Anggi, 2014).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ? Apakah ada “Pengaruh bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum dilakukan bermain pepar toys
2. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah setelah dilakukan bermain paper toys

3. Menganalisis pengaruh bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan masukan dalam pengembangan konsep keperawatan anak serta simulasi bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu dengan bermain paper toys.

1.4.2 Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bentuk permainan untuk anak-anak usia prasekolah dalam menstimulasikan perkembangan motorik halus. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti khususnya dalam memanfaatkan permainan *paper toys* untuk menstimulasi perkembangan anak usia prasekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan anak usia pra sekolah

2.1.1 Perkembangan

Perkembangan meliputi garis (*growth*) dan losses (*decline*), jadi di sepanjang hidup individu selain ada pertumbuhan juga ada penurunan. Sebagai contoh, ketika masuk sekolah anak-anak mengalami peningkatan pengetahuan dan kemampuan kognitif, tetapi pada umumnya kreativitasnya menurun karena sering kali mereka harus mengikuti aturan-aturan tertentu yang terlalu ketat sehingga justru menghambat kreativitasnya (Baltes, 1987 dalam Chistiana 2012)

Perkembangan merupakan proses yang kekal dan tetap yang menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi. Pengertian lebih tinggi berarti bahwa tingkah laku tadi mempunyai lebih banyak difrensiasi, yaitu tingkah laku tersebut tidak hanya luas melainkan juga mengandung kemungkinan yang lebih banyak (Monks, Knoers, dan Haditono 2001 dalam Chistiana 2012)

Pendapat lain, yaitu dari Werner yang menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang mula-mula global, belum terperinci dan kemudian semakin lama semakin banyak, berdiferensiasi, dan terjadi integrasi yang hierarkis. Menurut Scheirla, perkembangan merupakan perubahan-perubahan progresif dalam organisasi pada organisme, dan organisme ini dilihat sebagai sistem fungsional dan adaptif sepanjang hidupnya. Perubahan-perubahan progresif ini meliputi dua faktor, yakni kematangan dan pengalaman (Gunarsa, 1997 dalam Chistiana 2012)

2.1.2 Tahap-tahap perkembangan

Dalam perkembangan, individu mengalami beberapa tahapan, akan tetapi tahapan ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang beragam, seperti tahapan perkembangan yang pembahasan sebelum ia lahir sebagai fase-fase perkembangan janin hingga saat kehamilan, dan juga pembahasan tahapan perkembangan sebagai individu yang utuh mengalami beberapa periodisasi.

Fase perkembangan dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu. Mengenai masalah periodisasi perkembangan ini para ahli berbeda pendapat. Menurut susanto (2014) tahap perkembangan terdiri dari :

1. Tahap perkembangan periodisasi biologis

Secara biologis tahapan perkembangan itu didasarkan kepada keadaan atau proses pertumbuhan tertentu. salah satu tokoh yang memberikan ulasan secara terperinci mengenai tahap perkembangan ini adalah Aristoteles, ia seorang filsuf, tetapi ia juga sangat memahami tentang tahap-tahap perkembangan, sehingga ia dapat menjelaskan tahap-tahap perkembangan secara memadai dengan menghususkan pada pembahasan perkembangan anak sejak lahir hingga usia 20 tahun. Aristoteles kemudian mengklasifikasikan tahap perkembangan menjadi tiga periode yang masing-masing periode berlangsung selama tujuh tahun, dan antara periode yang satu dengan periode yang lain mengikutinya dibatasi oleh adanya perubahan jasmani yang dianggapnya penting.

Adapun perubahan jasmani yang dianggapnya penting itu ialah terjadinya pertukaran gigi pada umur tujuh tahun, dan tumbuhnya tanda-tanda pubertas seperti perubahan suara, kumis, dan tanda-tanda kelamin sekunder lainnya yang timbul pada umur 14 tahun. Atas dasar itu pembagian dilakukan sebagai berikut:

- a. Periode I: dari 0-7 tahun (periode anak kecil)
- b. Periode II: dari 7-14 tahun (periode sekolah)
- c. Periode III: dari 14-21 tahun (periode pubertas, masa peralihan dari usia anak menjadi dewasa)

2. Tahap perkembangan periodisasi didaktis

Dasar didaktis yang digunakan oleh para ahli dapat digolongkan kedalam dua kategori: 1. Apa yang harus diberikan kepada anak didik pada masa tertentu?, 2. Bagaimana caranya mengajar atau menyajikan pengalaman belajar kepada anak didik pada masa-masa tertentu? Kedua hal tersebut dilakukan secara bersamaan. Para ahli yang memberikan penahapan perkembangan berdasarkan didaktis atau intruksional ini adalah Comenius dan JJ. Rosseau. Comenius memandang dari sudut pandang pendidikan, pendidikan yang lengkap bagi seseorang berlangsung dalam empat jenjang, yaitu:

- a. Sekolah ibu (*scola maternal*), untuk anak-anak usia 0-6 tahun
- b. Sekolah bahasa ibu (*scola vernaculan*), untuk anak-anak usia 6-12 tahun
- c. Sekolah latin (*scola latina*), untuk remaja usia 12-18 tahun
- d. Akadem (*akademica*), untuk pemuda-pemudi usia 18-24 tahun

Adapun setiap jenjang sekolah tersebut diberikan bahan pengajaran, bahan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak didik, dan harus digunakan metode yang sesuai dengan perkembangannya. Adapun periodisasi perkembangan menurut Rosseau, tahapan perkembangan dibagi kedalam empat tahap, yaitu:

- a. Tahap I : mulai dari 0-2 tahun, disebut usia asuhan
- b. Tahap II : mulai dari 2-12 tahun, disebut masa pendidikan dan latihan pancaindra
- c. Tahap III : mulai dari 12-15 tahun, disebut masa pendidikan akal
- d. Tahap IV : mulai dari 15-20 tahun, disebut sebagai periode watak dan pendidikan agama

3. Tahapan perkembangan periodisasi psikologis

Para ahli yang menggunakan aspek psikologis sebagai landasan dalam menganalisis tahap perkembangan mengidentifikasi pengalaman-pengalaman psikologis mana yang spesifik bagi individu agar dapat diterapkan dalam menandai sebagai masa perpindahan tertentu, dari fase yang satu ke fase yang lain dalam perkembangannya. Dalam hal ini, para ahli sepakat bahwa dalam perkembangan psikologis, pada umumnya individu mengalami masa-masa kegoncangan. Apabila perkembangan itu dapat dilukiskan sebagai proses evolusi, maka masa kegoncangan itu evolusi itu berubah menjadi revolusi. Kegoncangan psikis itu dialami hampir oleh semua orang, karena dapat digunakan sebagai ancar-ancar perpindahan dari masa yang satu ke masa yang lain dalam proses perkembangan. Selama masa perkembangan, pada umumnya individu mengalami masa kegoncangan dua kali yaitu kira-

kira tahun ke-3 atau 4, dan pada pemulaan masa puber. (Syamsu dalam Susanto, 2014).

Berdasarkan dua masa kegoncangan tersebut, perkembangan individu dapat digambarkan melewati tiga periode atau masa yaitu:

- a. Sejak lahir sampai masa kegoncangan pertama (tahun ke-3 atau 4 yang biasa disebut masa kanak-kanak)
- b. Sejak masa kegoncangan pertama sampai masa kegoncangan kedua yang disebut masa keserasian bersekolah
- c. Sejak masa kegoncangan kedua sampai akhir masa remaja yang biasa disebut masa kematangan.

2.2.3 Faktor–faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tumbuh Kembang Anak

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Faktor dalam (internal) yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak. Ras / etnik atau Bangsa, Keluarga, Umur, Jenis kelamin, Genetik, Kelainan kromosom
2. Faktor luar (eksternal).Faktor prenatal terdiri dari: gizi, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin, radiasi, infeksi, kelainan imunologi, anoksia embrio, psikologi ibu
3. Faktor Persalinan Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala, asfiksia dapat menyebabkan kerusakan jaringan otak.
4. Faktor Setelah Persalinan terdiri dari gizi, penyakit kronis / kelainan kongenital, lingkungan fisis dan kimia, psikologi, endokri, sosio-ekonomi,

lingkungan pengasuhan, stimulasi dan obat-obatan (Depkes, 2010).

2.2.4 Deteksi Perkembangan

Menurut Depkes RI (2010) aspek-aspek perkembangan yang perlu dipantau adalah:

1. Gerak kasar atau motorik kasar adalah yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri dan sebagainya.
2. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis dan sebagainya.
3. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.
4. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya.

2.2.5 Ciri-Ciri Perkembangan

Menurut Cahyaningsih (2011) ciri-ciri tumbuh kembang adalah:

Tumbuh kembang adalah proses yang kontinue sejak dari konsepsi sampai maturitas/dewasa, yang dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan.

1. Dalam periode tertentu terdapat adanya masa percepatan atau masa perlambatan, serta laju tumbuh kembang yang berlainan diantara organ-organ.
2. Pola perkembangan anak adalah sama pada semua anak tetapi kecepatannya berbeda antara anak satu dengan lainnya.
3. Perkembangan erat hubungannya dengan maturasi sistem susunan saraf.
4. Aktivitas seluruh tubuh diganti respons individu yang khas.
5. Arah perkembangan anak adalah sefalokaudal.
6. Refleks primitif seperti reflek memegang dan berjalan akan menghilang sebelum gerak volunter tercapai.

2.2.6 Penilaian Perkembangan anak

Untuk menilai perkembangan anak pertama yang dapat dilakukan adalah dengan wawancara tentang faktor kemungkinan yang menyebabkan gangguan dalam perkembangan, kemudian melakukan tes skrining perkembangan anak dengan tes IQ dan tes psikososial lainnya selain itu juga dapat dilakukan tes lainnya seperti evaluasi dalam lingkungan anak yaitu interaksi anak selama ini, evaluasi fungsi penglihatan, pendengaran, bicara, bahasa, serta melakukan pemeriksaan fisik lainnya seperti pemeriksaan neurologis, metabolik, dan lain-lain (Soetjiningsih, 2012).

Deteksi dini penyimpangan perkembangan anak dilakukan di semua tingkat pelayanan kesehatan. Adapun pelaksanaan dan alat yang digunakan sebagai berikut :

1. DDST (*Denver Developmental Screening Test*)

Adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Dan fungsinya untuk mengukur motorik halus, kasar, dan bahasa yang dilakukan oleh tenaga kesehatan yang terlatih.

2. KPSP (*Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan*)

Bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak, normal atau ada penyimpangan. Dilakukan oleh tenaga kesehatan, guru Tk dan petugas PAUD terlatih (Depkes, 2010).

2.2.7 Perkembangan anak usia pra sekolah

Menurut Whalley dan Wong (2008), perkembangan anak prasekolah di bagi atas perkembangan kepribadian dan perkembangan fungsi mental.

1. Perkembangan kepribadian

Perkembangan kepribadian terdiri dari perkembangan psikososial, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan mental.

2. Perkembangan Psikososial

Menurut Nursalam (2008), masalah psikososial, mengatakan krisis yang dihadapi anak pada usia prasekolah di sebut “inisiatif versus rasa bersalah”. Dimana orang terdekat anak usia prasekolah adalah keluarga, anak normal telah menguasai perasaan otonomi, anak mengembangkan rasa bersalah ketika orang tua membuat anak merasa bahwa imajinasinya dan aktivitasnya tida dapat menoleransi penindaan kepuasan dalam periode pertama. Rasa takut pada anak usia 4-6 tahun biasanya lebih menakutkan dibandingkan usia lainnya, rasa takut yang umumnya terjadi seperti takut kegelapan, ditinggal sendiri terutama pada saat menjelang tidur, perasaan takut anak prasekolah

muncul dan berasal dari tindakan dan penilaian orang tua. Menghadapkan anak dengan objek yang membuatnya takut dalam lingkungan yang terkendali, dan memberikan anak kesempatan untuk menurunkan rasa takutnya.

Komponen yang paling utama untuk berkembang pada seorang anak adalah rasa percaya. Rasa percaya pada anak dibangun pada tahun pertama kehidupan anak. Rasa tidak percaya pada anak akan timbul bila pengalaman untuk meningkatkan rasa percaya kurang yaitu kurangnya pemenuhan aktivitas fisik, psikologi dan social. Pada usia 3 tahun alat gerak dan rasa telah matang dan rasa percaya diri telah timbul, perkembangan periode ini berfokus untuk meningkatkan kemampuan anak mengontrol tubuhnya, dirinya dan lingkungannya. Selain itu anak akan menggunakan kekuatan mentalnya untuk menolak dan mengamalkan sebuah keputusan (Riyadi dan Sukarmin, 2009).

3. Perkembangan Psikoseksual

Pada tahap ini anak prasekolah termasuk pada tahap falik, dimana masa ini genitalia menjadi area tubuh yang menarik dan sensitive (Hidayat, 2007). Tahap falik berlangsung dari usia 3-5 tahun kepuasan anak berpusat pada genitalia dan masturbasi banyak usia anak prasekolah melakukan masturbasi untuk kesenangan fisiologis. Anak usia prasekolah berhubungan dekat dengan orang tua lain jenis tetapi mengidentifikasi orang tua sejenis, ketika identitas seksual berkembang kesopanan mungkin menjadi perhatian demikian halnya dengan ketakutan dengan kastrasi (Muscari, 2007).

4. Perkembangan mental

Menurut Whalley dan Wong (2008), pada perkembangan kognitif salah satu tugas yang berhubungan dengan periodeprasekolah adalah kesiapan untuk sekolah dan pelajaran sekolah. Disini terdapat fase praoperasional (piegat) pada anak usia 3–5 tahun. Fase ini termasuk perkembangan prakonseptual pada usia 2-4 tahun, dan fase pikiran intuitif pada usia 4–7 tahun. Salah satu transisi utama selama kedua fase adalah pemindahan dari pikiran egosentris menjadi total menjadi kesadaran sosial dan kemampuan untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain.

2.2.8 Tugas perkembangan anak usia pra sekolah

1. Perkembangan Fisik

Pada pertumbuhan masa prasekolah pada anak pertumbuhan fisiknya khususnya berat badan mengalami kenaikan pertahunnya rata-rata 2 kg, kelihatan kurus akan tetapi aktivitas motorik tinggi, dimana sistem tubuh sudah mencapai kematangan seperti berjalan, melompat, dan lain-lain. Pada pertumbuhan khususnya ukuran tinggi badan anak akan bertambah rata-rata 6,75-7,5 centi meter setiap tahunnya (Hidayat, 2007).

2. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan halus. Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot - otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering menumbuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemamfaatan menggunakan alat-alat untuk menggunakan suatu objek.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan oordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang di pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Nursalam, 2007).

Keterampilan motorik kasar pada anak usia 3-6 tahun sudah dapat melompat dengan satu kaki, melompat dan berlari lebih lancar, mengembangkan kemampuan olah raga seperti meluncur dan berenang anak usia prasekolah dapat mengendarai sepeda roda 3, menaiki tangga dengan kaki bergantian berdiri satu kaki selama beberapa menit, melompat dengan satu kaki, menuruni tangga dengan kaki bergantian pada usia 4 tahun melompati tali, dan berdiri seimbang dengan satu kaki dan mata tertutup pada usia 5 tahun. Keterampilan motorik halus dapat merekatkan sepatu, dapat membuat jembatan dengan 3 balok, menggambar tanda silang, mengancingkan baju sendiri, makan sendiri, dapat makan dengan menggunakan sendok dan garpu, mengoleskan selai ke roti dengan menggunakan pisau, menuangkan air minum ke dalam gelas, mandi sendiri, menggunakan gayung saat mandi, dan dapat ke toilet sendiri (Muscari, 2007).

Sedangkan menurut Hidayat (2007), perkembangan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun yaitu, anak dapat melompat, berjalan mundur, menendang bola. Sedangkan motorik halus anak sudah dapat mencoret-coret dengan satu tangan, mengambil pensil, belajar menghitung, dapat ke toilet

sendiri, dapat mengontrol buang air besar dan buang air kecil, meletakkan gelas di atas meja, memasukkan kaki ke dalam sepatu. Pada usia 4-5 tahun perkembangan motorik kasar yang dicapai adalah dapat menuruni tangga dengan cepat, seimbang

3. Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah

Perkembangan bahasa mampu menyebutkan hingga empat gambar, hingga empat warna, menyebutkan kegunaan benda, menghitung, menggunakan bunyi untuk mengidentifikasi objek, orang dan aktivitas, meniru berbagai bunyi kata, memahami arti larangan, berespon terhadap panggilan dan orang-orang anggota keluarga terdekat (Hidayat, 2005). Rata-rata anak usia 3 tahun mengucapkan 900 kata, berbicara kalimat dengan 3-4 kata dan berbicara terus menerus. Rata-rata usia anak 4 tahun mengucapkan 1500 kata, mengatakan cerita yang berlebih lebihan, dan bernyanyi yang sederhana. Rata-rata usia 5 tahun dapat mengucapkan 2100, mengetahui 4 warna atau lebih dan dapat menamakan hari-hari dalam 1 minggu dan bulan (Muscari, 2007).

4. Perkembangan Adaptasi Sosial

Perkembangan adaptasi sosial dapat bermain dengan permainan sederhana. Menangis jika dimarahi, membuat permainan sederhana, membuat permintaan sederhana dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan terhadap perpisahan, mengenali anggota keluarga (Hidayat, 2007).

2.2.9 Perkembangan motorik halus

Menurut Dini P dan Daeng Sari (2010) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak.

Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti (Depdiknas, 2010)

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2010) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sedangkan menurut Kartini Kartono (2010) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah.

Menurut Lindya (2011) motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

2.2.10 Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus

Kartini Kartono (2010), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

1. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)

2. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis
3. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri. Rumini dan Sundari (2010) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

- a. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

- b. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

- c. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

- d. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

e. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

f. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

g. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

h. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya

i. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

2.3 Konsep DDST

2.2.1 Pengertian DDST

Denver Development Screening Test (DDST) adalah suatu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Tujuan dari Tes Denver II ini adalah untuk menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan tugas untuk kelompok umurnya saat dites. Tes Denver II juga digunakan untuk melakukan monitor

perkembangan bayi atau anak risiko tinggi terjadinya penyimpangan atau kelainan perkembangan secara berkala.

2.2.2 Aspek Perkembangan yang Dinilai menurut Denver II

Terdapat 125 tugas perkembangan yang disusun berdasarkan urutan perkembangan dan diatur dalam empat kelompok besar yang disebut sector perkembangan. Kelompok yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Personal sosial (perilaku sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Gerakan motorik halus

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

3. Bahasa

Aspek yang menggambarkan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah, atau berbicara secara spontan.

4. Gerakan motorik kasar

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan atau sikap tubuh.

2.2.3 Langkah-Langkah Pelaksanaan Menggunakan Denver II

1. Membangun Hubungan

Membangun hubungan adalah usaha pemeriksa untuk membuat hubungan yang baik dengan anak dan pengasuh/orang tua. Untuk hasil dan informasi yang baik, langkah ini sangat penting untuk dilakukan.

Sebaiknya saat tes dilakukan, anak didampingi oleh orang tua atau pengasuhnya. Untuk mengurangi kegiatan yang paling alami dari anak, setiap usaha sebaiknya dibuat untuk nyaman bagi orang tua atau pengasuh dan anak. Saat inilah tes paling tepat untuk dilakukan.

Sebelum komponen motorik diberikan, sebaiknya sepatu/sandal dilepaskan dan dijauhkan dari jangkauan anak. Anak yang umurnya masih sangat muda dapat dipangku oleh orang tua atau pengasuh, sedangkan yang lebih tua dapat duduk sehingga lengannya dapat diletakkan di atas meja. Ujung siku sebaiknya pada tingkat yang sejajar dengan tingginya meja. Meja dapat disesuaikan dengan tinggi atau meja khusus untuk anak-anak. Bayi dapat dinilai dilantai bila meja yang aman tidak tersedia.

2. Pengenalan

Tanyakan kepada pengasuh atau orang tua mengenai kapan anak lahir dan apakah anak lahir premature. Periksa sebaiknya segera menghitung umur saat anak diperiksa dan apakah perlu dilakukan koreksi. Pemeriksaan dapat menimbulkan kekhawatiran bagi pengasuh, sehingga penting untuk menjelaskan bahwa Denver II dilaksanakan untuk menentukan status perkembangan anak saat ini. Selain itu, dijelaskan pula tes ini bukanlah tes IQ dan tidak semua anak diharapkan dapat berhasil (lulus) dari semua komponen yang diberikan.

3. Urutan pengetesan

Sajikan komponen pada setiap aspek perkembangan. Urutan penyajian dapat dimulai dari aspek yang paling mudah dan dimulai dengan

komponen yang terletak disebelah kiri dari garis umur, kemudian dilanjutkan sampai ke kanan garis umur. Urutannya sebagai berikut.

- a. Komponen yang tidak menuntut anak bergerak (kurang aktif), sebaiknya dilakukan lebih dahulu, yaitu yang pertama aspek personal sosial kemudian adaptif-motorik halus dan diakhiri dengan aspek motorik kasar.
 - b. Komponen yang lebih mudah didahulukan. Bila dapat melakukannya maupun kurang tepat tetap, beri pujian sehingga anak tidak segan untuk menuju ke komponen selanjutnya.
 - c. Komponen yang menggunakan alat yang sama sebaiknya dilakukan berurutan sehingga menghabiskan waktu yang lebih sedikit, misalnya, kubus.
 - d. Hanya alat komponen yang akan dipakai yang disiapkan dan diletakkan diatas meja.
 - e. Bayi diuji dengan cara tiduran dan dilakukan dengan memberikan komponen yang berurutan.
 - f. Tiap aspek dimulai dengan komponen yang terletak disebelah kiri garis umur. Nilai paling tinggi adalah anak mendapatkan tiga komponen dengan nilai P (lulus) tiga kali berturut-turut, sedangkan nilai dasar adalah ada komponen dengan nilai F (gagal) tiga kali berturut-turut.
4. Jumlah komponen yang diberikan

Jumlah komponen yang diberikan bervariasi tergantung dari umur dan kemampuan anak saat pemeriksaan. Dalam praktiknya, jumlah komponen yang diberikan tergantung pada waktu yang tersedia untuk

pemeriksaan dan tujuan untuk mengidentifikasi keterlambatan perkembangan dan untuk menentukan kekuatan anak.

Berdasarkan tujuannya, langkah pelaksanaan dibedakan menjadi sebagai berikut.

a. Menentukan anak mempunyai perkembangan yang berisiko

1) Langkah 1

Pada setiap aspek, pemeriksaan memberikan paling tidak tiga komponen yang paling dekat dan berada disebelah kiri garis umur dan setiap komponen yang berpotongan dengan garis umur.

2) Langkah 2

Bila anak tidak mampu melakukan sesuai langkah 1 (gagal, menolak, tidak ada kesempatan), pemeriksaan menambahkan satu komponen lagi yang ada disebelah kiri pada aspek yang sama sampai anak dapat “lulus” tiga komponen berturut-turut.

b. Menentukan kekuatan anak

1) Langkah 1

Disetiap aspek, pemeriksa paling tidak memberikan tiga komponen tes yang paling dekat di sebelah kiri garis umur serta tiap komponen berpotongan dengan garis umur.

2) Langkah 2

Lanjutkan melakukan komponen kekanan dari tiap komponen yang “lewat” dalam satu aspek hingga mencapai tiga “gagal” berturut-turut.

5. Penilaian pengamatan perilaku

Pengamatan perilaku dinilai setelah tes selesai dilakukan. Dengan skala diformulir tes, penilaian perilaku khas yang ada dapat dibandingkan antara perilaku anak selama tes dengan perilaku anak pada waktu sebelumnya. Selalu tanyakan kepada pengasuh atau orang tua apakah penampilan anak saat tes merupakan tipikal dari kemampuan dan perilakunya dalam beberapa waktu sebelumnya.

Kadang saat diperiksa anak dalam kondisi yang sakit, lapar, atau marah, sehingga saat tes anak menunjukkan kemampuan bukan sebenarnya. Pada beberapa kasus, tes dapat diatur kembali pada hari berikutnya saat anak kooperatif.

6. Pemberian Skor untuk Setiap Item

Pada setiap item, kita perlu mencantumkan skor di area kotak yang berwarna putih (dekat tanda 50%), dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. L = Lulus/Lewat (*P = Pass*). Anak dapat melakukan item dengan baik atau orang tua/pengasuh melakukan item dengan baik atau orang tua/pengasuh melaporkan secara terpercaya bahwa anak dapat menyelesaikan item tersebut (item yang bertanda L).
- b. G = Gagal (*F = Fail*). Anak tidak dapat melakukan item dengan baik atau orang tua/pengasuh melaporkan secara terpercaya bahwa anak tidak dapat melakukan item tersebut (item yang bertanda L).
- c. M = Menolak (*R = Refusal*). Anak menolak untuk melakukan tes untuk item tersebut. Penolakan dapat dikurangi dengan mengatakan kepada anak apa yang harus dilakukannya (khusus item tanpa tanda L).

- d. Tak = Tak ada kesempatan (No= No *Opportunity*). Anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan item karena ada hambatan (khusus item yang bertanda L).

7. Interpretasi Hasil

Interpretasi hasil untuk tes ini terdiri atas dua tahap, yaitu penilaian per item dan penilaian tes secara keseluruhan.

1. Penilaian per item

Ilustrasi untuk penilaian per item dapat terdiri dari beberapa katgori:

- a. PenilaianL item “Lebih” (*Advance*). Nilai lebih tidak perlu diperhatikan dalam penilaian tes secara keseluruhan (karena biasanya hanya dapat dilakukan oleh anak yang lebh tua.
- b. Penilaian item “OK” atau normal. Nilai ini tidak perlu diperhatikan dalam penilaian tes secara keseluruhan. Nilai “OK” dapat diberikan pada anak dalam kondisi berikut.
 - 1) Anak “Gagal” (G) atau “Menolak” (M) melakukan tugas untuk item di sebelah kanan garis usia. Kondisi ini wajar, karena item di sebelah kanan garis usia pada dasarnya merupakan tugas untuk anak yang leblih tua. Dengan demikian, tidak menjadi masalah jika anak gagal untuk menolak melakukan tugas tersebut karena masih banyak kesempatan bagi anak untuk melakukan tugas tersebut jika usianya sudah mencukupi.
 - 2) Anak “Lulus/Lewat” (L), “Gagal” (G), atau “Menolak” (M) melakukan tugas untuk item di daerah putih kotak (daerah 25%-75%). Jika anak lulus, sudah tentu hal ini dianggap normal, sebab

tugas tersebut memang ditujukan untuk anak di usia tersebut. Lalu, mengapa saat anak gagal atau menolak melakukan tugas masih kita simpulkan OK? Perlu kita ketahui, daerah putih pada kotak menandakan bahwa sebanyak 25%-75% anak di usia tersebut mampu (Lulus) melakukan tugas tersebut. Dengan kata lain, masih ada sebagian anak di usia tersebut yang belum berhasil melakukannya. Jadi, jika anak gagal atau menolak melakukan tugas pada daerah itu, hal ini masih dianggap wajar, dan anak masih memiliki kesempatan untuk melakukannya pada tes yang akan datang.

- c. Penilaian item P= “Peringatan” (*C= Caution*). Nilai “Peringatan” diberikan jika anak “Gagal” (G) atau “Menolak” (M) melakukan tugas untuk item yang dilalui oleh garis usia pada daerah gelap kotak (daerah 75% - 90%). Hal ini karena hasil riset menunjukkan bahwa sebanyak 75% - 90% anak di usia tersebut sudah berhasil (Lulus) melakukan tugas tersebut. Dengan kata lain, mayoritas anak sudah bisa melaksanakan tugas dengan baik. Dengan demikian, jika ada anak yang ternyata belum lulus atau menolak melakukan tugas tersebut, berarti anak tersebut masuk ke dalam kelompok minoritas (y.i., 10% - 25% anak yang belum berhasil melakukannya). Perlu diperhatikan, meskipun dalam hal ini anak masih berada dalam kelompok usianya – anak tersebut tetap memerlukan perhatian yang lebih mengingat mayoritas teman sebayanya sudah berhasil. Oleh karena itu, anak tersebut mendapatkan hasil penilaian P (peringatan).

Huruf P di tulis di sebelah kanan item dengan hasil penilaian “Peringatan”. Peringatan sendiri terdiri atas dua macam. Pertama, peringatan karena anak mengalami kegagalan (G). Peringatan jenis ini memungkinkan anak mendapat interpretasi penilaian akhir “Suspek”. Kedua, peringatan karena anak menolak melaksanakan tugas (M). Peringatan jenis ini memungkinkan anak mendapat interpretasi penilaian akhir “Tak dapat diuji”.

- d. Penilaian item T= “Terlambat” (*D = Delayed*). Nilai “Terlambat” diberikan jika anak “Gagal” (G) atau “Menolak” (M) melakukan tugas untuk item di sebelah kiri garis usia sebab tugas tersebut memang ditujukan untuk anak yang lebih muda. Seorang akan seharusnya mampu melakukan tugas untuk kelompok usia yang lebih muda, yang tentunya berupa tugas-tugas yang lebih ringan. Jika, tugas untuk anak yang lebih muda tidak dapat dilakukan atau ditolak, anak tentu akan mendapatkan penilaian T (terlambat). Huruf T ditulis di sebelah kanan item dengan hasil penilaian “Terlambat”. Perlu diperhatikan bahwa ada dua macam T. Pertama, terlambat karena anak mengalami kegagalan (G). T jenis ini memungkinkan anak mendapat interpretasi penilaian akhir “Suspek”. Kedua, terlambat karena anak menolak melaksanakan tugas (M). T jenis ini memungkinkan anak mendapat interpretasi penilaian akhir “Tak dapat diuji”.
- e. Penilaian item “Tak ada kesempatan” (*No Opportunity*). Nilai “Tak” ini tidak perlu diperhatikan dalam penilaian tes secara keseluruhan.

Nilai “Tak ada kesempatan” diberikan jika anak mendapat skor “Tak” atau tidak ada kesempatan untuk mencoba atau melakukan tes.

2. Penilaian keseluruhan tes

Hasil interpretasi untuk keseluruhan tes dikategorikan menjadi 3 yaitu, “Normal”, “Suspek”, dan “Tak dapat diuji”. Penjelasan mengenai ketiga kategori tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Normal. Interpretasi NORMAL diberikan jika tidak ada skor “Terlambat” (0 T) dan/atau maksimal 1 “Peringatan” (1 P). jika hasil ini didapat, lakukan pemeriksaan ulang pada kunjungan berikutnya.
- b. Suspek. Interpretasi SUSPEK diberikan jika terdapat satu atau lebih skor “Terlambat” (1 T) dan/atau dua atau lebih oleh kegagalan (G), bukan oleh penolakan (M). jika hasil ini didapat, lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu mendatang untuk menghilangkan faktor-faktor sesaat, seperti rasa takut, sakit, atau kelelahan.
- c. Tidak dapat diuji. Interpretasi TIDAK DAPAT DIUJI diberikan jika terdapat satu atau lebih skor “Terlambat” (1 T) dan/atau dua atau lebih “Peringatan” (2 P). Ingat, dalam hal ini, T dan P harus disebabkan oleh penolakan (M), bukan oleh kegagalan (G). jika hasil ini didapat, lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu mendatang (Sulistyawati, 2014).

2.3 Konsep bermain *paper toys*

2.3.1 Bermain

Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsaf Yunani bernama Plato yang merupakan orang

pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dan bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatik dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok pada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seseorang ahli bangunan. Filsuf lainnya, Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Kemudian tokoh reformasi dalam bidang pendidikan, yaitu Froebel, menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles, dan Froebel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Tedjasaputra, 2012)

Bermain adalah unsur yang menemukan cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak, baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, maupun sosial. Anak yang mendapatkan kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (Soetjningsih, 2015).

2.3.2 Macam-macam permainan

Ahmadi (2012), menyebutkan beberapa macam permainan sebagai berikut ini:

1. Permainan gerak atau disebut permainan fungsi adalah permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan dengan tujuan untuk melatih fungsi organ tubuh. Contoh : anak melemparkan benda, menggerakkan kaki, dan lain-lain.
2. Permainan fantasi atau peran, yakni seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia memerankan suatu kegiatan, seolah-olah sungguhan. Contoh : anak bermain peran sebagai ayah, dokter, ataupun polisi.
3. Permainan receptif, adalah permainan berdasarkan rangsangan yang diterima dari luar baik melalui cerita, atau gambar serta kegiatan lain yang dilihat anak. Contoh : asyik melihat TV, mendengarkan cerita pendek.
4. Permainan bentuk, anak mencoba membuat atau mengkonstruksi sebuah karya atau juga merusak suatu karya yang ada, karena ingin mengubahnya. Contoh : membuat mobil-mobilan, perahu dari kertas.

2.3.3 Katagori bermain

Menurut Hurlock dalam Soetjiningsih (2012), bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori yaitu

1. Bermain aktif

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, misalnya bermain bonekah, bermain mobil-mobilan, dan main masak-masakan. Bermain aktif lebih banyak dilakukan oleh individu pada masa

kanak-kanak awal dan tengah pada masa menjelang remaja sudah berkurang karena menjelang remaja tanggung jawabnya lebih besar baik di rumah maupun di sekolah, dan saat ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat sehingga remaja kurang bertenaga.

2. Bermain pasif (hiburan)

Dalam berkembang pasif atau “hiburan” kesenangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain dari tenaga yang dilakukan oleh orang lain dan tenaga yang dikeluarkan lebih sedikit, misalnya, menonton film di televisi, menonton pertandingan sepak bola, dan membaca buku.

Dengan kemajuan teknologi saat ini dan berkurangnya ruang atau lahan untuk bermain yang dimiliki keluarga maupun milik masyarakat, tampaknya kegiatan bermain aktif anak juga makin berkurang, termasuk bermain aktif yang membutuhkan tempat yang luas, misalnya bermain kasti, pe-tak umpet, kejar-kejaran, bermain bola, dan bermain tali.

Saat ini anak-anak cenderung bermain pasif, makin asyik dengan acara-acara di televisi, menonton film dari CD, dan bermain onlien game dan play station.

2.3.4 Fungsi Bermain

Telah disinggung di awal bahwa dunia anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Keduanya bersifat universal disemua bangsa dan budaya. Diharapkan bahwa dengan bermain, anak akan mendapat stimulus yang mencukupi agar dapat berkembang secara optimal. Berkaitan dengan hal tersebut, Wong dalam Soetjiningsih (2012) menjelaskan bahwa bermain pada anak hendaknya mempunyai fungsi – fungsi berikut ini:

1. Perkembangan sensori motor

Aktivitas sensori motor merupakan bagian yang berkembang paling dominan dimasa bayi. Perkembangan sensori motor ini didukung oleh stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan), dan stimulasi kinetic. Stimulus sensorik yang diberikan oleh lingkungan anak akan direspons dengan memperlihatkan aktivitas – aktivitas motoriknya.

2. Perkembangan Kognitif (intelektual)

Anak mengenal warna, bentuk/ukuran, tekstur dari berbagai macam objek, angka, dan benda. Anak belajar untuk merangkai kata, berpikir abstrak dan memahami hubungan ruang seperti naik, turun, di bawah, dan terbuka. Aktivitas bermain juga dapat membantu perkembangan ketrampilan dan mengenal dunia nyata atau fantasi.

3. Sosialisasi

Sejak awal masa anak – anak, bayi telah menunjukkan ketertarikan dan kesenangan terhadap orang lain, terutama terhadap ibu. Dengan bermain, anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk mengatasi persoalan yang timbul, mengenal nilai – nilai moral dan etika, belajar mengenai apa yang salah dan yang benar, serta bertanggung jawab terhadap sesuatu yang diperbuatnya. Pada tahun pertama, anak hanya mengamati objek disekitarnya. Pada usia 2 -3 tahun, biasanya anak suka bermain peran seperti peran sebagai ayah, ibu, dan lain-lain. Pada masa prasekolah, anak lebih banyak bergabung dengan kelompok sebayanya (*peer group*) dan mempunyai teman favorit.

4. Kreativitas

Tidak ada sesuatu yang menguntungkan/ menyenangkan untuk berkreasi daripada bermain. Anak-anak dapat bereksperimen dan mencoba ide-idenya. Sekali anak merasa puas untuk mencoba sesuatu yang baru dan berbeda, ia akan memindahkan kreasinya ke situasi yang lain.

5. Kesadaran Diri

Dengan aktivitas bermain, anak akan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan yang lain dan memahami dirinya sendiri. Anak belajar untuk memahami kelemahan dan kemampuannya dibandingkan dengan anak yang lain. Anak juga akan melepaskan diri dari orang tuanya.

6. Nilai-nilai Moral

Anak belajar mengenai perilaku yang benar dan salah dari lingkungan rumah maupun sekolah.

Interaksi dengan kelompoknya memberikan makna pada latihan moral mereka. Jika masuk kedalam suatu kelompok, anak harus mentaati aturan misalnya kejujuran.

7. Nilai Terapeutik

Bermain dapat mengurangi tekanan atau stress dari lingkungan. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan ketidakpuasan atas situasi social serta rasa takutnya yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata.

2.3.5 Tujuan bermain

Melalui fungsi yang terurai di atas, pada prinsipnya bermain mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan yang normal pada saat sakit anak mengalami gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Walaupun demikian, selama anak dirawat dirumah sakit, kegiatan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan masih harus tetap dilanjutkan untuk menjaga kesinambungannya.
2. Mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi, serta ide-idenya. Seperti telah diuraikan di atas, pada saat sakit dan dirawat dirumah sakit, anak mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan. Pada anak yang belum dapat mengekspresikannya secara verbal, permainan adalah media yang sangat efektif untuk mengekspresikannya.
3. Mengembangkan kreativitasnya dan kemampuan memecahkan masalah. Permainan akan menstimulasi daya pikir, imajinasi, dan fantasinya untuk menciptakan sesuatu seperti yang ada dipikirannya.

Pada saat anak melakukan permainan, anak juga akan dihadapkan pada masalah dalam konteks permainannya, semakin lama anak bermain dan semakin tertantang untuk dapat menyelesaikan dengan baik.
4. Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stres karena sakit dan dirawat dirumah sakit. Stres yang dialami anak saat dirumah sakit tidak dapat dihindarkan sebagaimana juga yang dialami orang tua untuk dapat beradaptasi dengan stresor yang dialami dirumah sakit secara efektif (Supartini, 2007).

2.3.6 Klasifikasi bermain

Ada beberapa jenis permainan, baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya, berdasarkan isi permainan antara lain :

1. *Social affective play*

Inti permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal antara anak dengan orang lain. Misalnya, bayi akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orang tua, berbicara sambil tersenyum atau tertawa.

2. *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Misalnya, dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung-gunungan atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuk dengan pasir. Bisa juga dengan menggunakan air anak melakukan macam-macam permainan, misalnya memindah-mindahkan air ke botol, bak, atau tempat lain. Ciri khas permainan ini adalah anak akan semakin lama semakin asyik bersentuhan dengan alat permainan ini dan dengan permainan yang dilakukannya sehingga susah dihentikan.

3. *Skill play*

Sesuai dengan sebutannya, permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Misalnya, bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ketempat lain, dan anak akan terampil naik sepeda. *Paper toys* dapat mengasah kemampuan motorik halus melalui keterampilan jari-jemari tangan anak saat melipat kertas. Jadi, keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan latihan, anak akan semakin terampil.

2.3.7 Bermain *Paper toys*

Paper toys adalah istilah dari bahasa Inggris untuk permainan kertas. Bentuk awal adalah origami, namun kata *paper toys* telah berkonotasi permainan kertas dalam bentuk 3 dimensi. *Paper toys* merupakan permainan yang mendidik karena mengasah keterampilan tangan dan konsentrasi. *Paper toys* adalah permainan yang cocok untuk segala usia, tergantung tingkat kerumitannya. Alay yang dibutuhkan adalah merangkai *paper toys* hanya kertas dan selotip atau lem, gunting dan printer

2.3.8 Definisi *paper toys*

Papertoys merupakan kategori lain dari jenis papercraft. *Papertoys* merupakan sebuah gambaran berbagai mainan lucu yang terbuat dari kertas dalam bentuk tiga dimensi. Perakitan *papertoys* tidak mudah membutuhkan ketelitian serta imajinasi yang tinggi.

Papertoys memiliki bentuk model yang sederhana namun sangat menonjolkan desain pada model itu sendiri, *papertoys* lebih kearah karakter kartun yang dibuat lebih sederhana dan lucu.

Ada karakter *papertoys* yang dikenal didunia, yaitu DANBO. Danbo sendiri adalah kependekan dari danboard, yang berarti dibuat dari kertas karton board. Danbo merupakan boneka yang melakukan aksi dengan penampilan seperti manusia. Ekpresi dari boneka karton ini menjadi daya tarik utamanya. (sumber: collectiondx.com)

2.3.9 Manfaat *papertoys*

Anang Irawan (2013) desainer dan peneliti, membuat suatu bentuk *papertoys* merupakan hobi yang positif. Karena mayoritas orang lebih suka

menghabiskan waktu dengan hal-hal yang tidak efektif. *Papertoys* biasanya jadi alternatif pengisi waktu luang untuk berbagai kalangan usia, dan sangat bermanfaat. Manfaat dari mendesain dan membuat *papertoys*:

1. Mengembangkan kreatifitas dan kepekaan terhadap seni.
2. Melatih untuk berfikir sistematis. Dalam membentuk *papertoys* dilatih untuk berfikir bagian mana yang dikerjakan terlebih dahulu
3. Melatih kesabaran. Karena perakitan *papertoys* memerlukan waktu dan proses
4. Melatih ketelitian, logika, dan motorik halus dari bentuk 3D.
5. Lebih ekonomis karena karena menggunakan kertas
6. Mengembangkan imajinasi, dapat dibentuk sesuai dengan keinginan
7. Meningkatkan pemahaman 3D suatu objek, karena dengan membuat *papertoys* dilatih untuk mengimajinasikan 3D suatu objek yang masih berupa pola 2D atau latihan membuat objek 3D dari objek 2D
8. Mendapat sensasi kepuasan setelah menyelesaikan *papertoys*.

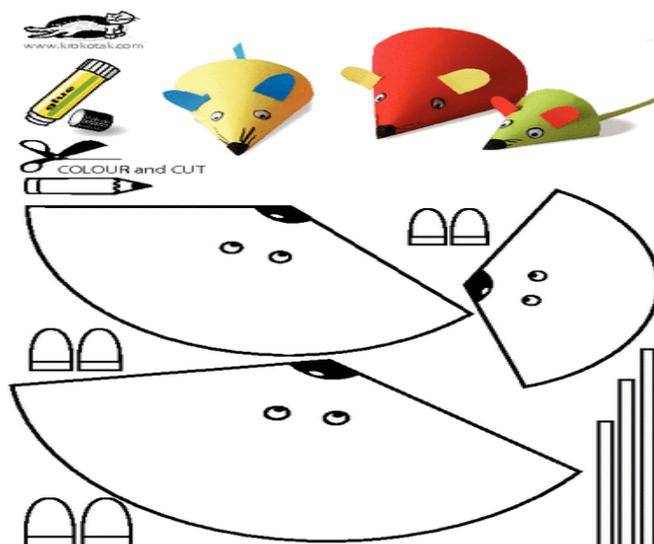
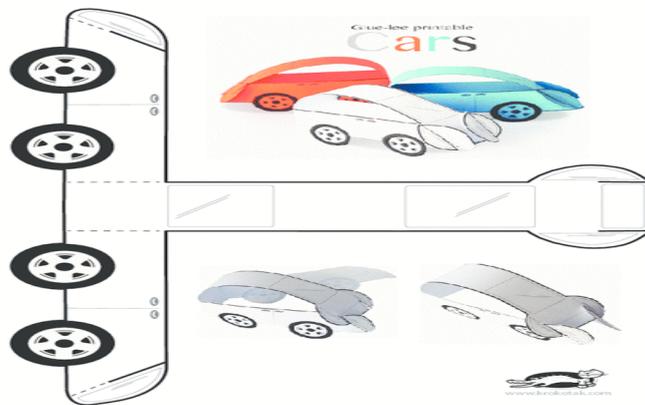
2.3.10 Keunggulan dan kekurangan *papertoys*

Kegunaan dan kekurangan *paper toys* Anang irawan (2013) adalah :

1. Keuntungan *papertoys*:
 - a. Lebih ekonomis dari model plastik, besi dan resin.
 - b. Warna dan bentuk menarik
 - c. Flexsibel, dapat dimodifikasi sesuai keinginan
 - d. Pola mudah didapat
 - e. Mudah untuk dibentuk
 - f. Banyak bentuk yang bisa diubah

- g. Hasil perakitan bisa jadi hiasan
2. Kekurangan *papertoys* antara lain:
- Hasil karya mudah rusak dan tidak kokoh dikarenakan berbahan dasar kertas
 - Tingkat kerapihan tergantung kemampuan perakit
 - Tidak tahan air
 - Butuh kesabaran dan ketelatenan dalam proses praktis

2.3.11 Gambar *paper toys*



2.4 Hasil penelitian terkait manfaat terapi bermain terhadap perkembangan motorik halus

Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus perkembangan sistem syaraf, kemampuan yang memungkinkan untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak, lingkungan yang mendukung, umur, dan genetik. Sehingga dibutuhkan stimulasi yang fungsinya untuk merangsang perkembangan anak pra sekolah, salah satu terapi bermain yang dapat digunakan adalah *paper toys*, *paper toys* bisa menstimulasi motorik halus. Terdapat tiga peneliti terkait manfaat terapi bermain untuk perkembangan motorik halus.

1. Penelitian tentang “pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun” Anggi pada tahun 2014, dengan judul pengaruh terapi bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Pertiwi Godean Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Kabupaten Nganjuk. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan rancangan *Pra-Eksperimen* jenis *one group pre test post test design* yang dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 5 Juli 2014 bertempat di TK Pertiwi Desa Godean Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Populasi penelitian seluruh siswa yang berusia 4-5 tahun sebanyak 25 responden. Dengan *total sampling*. data kemudian dianalisa dengan uji hipotesis *Wilcoxon* dengan $\alpha = 0,05$. Hasil perkembangan motorik halus anak usia prasekolah 4-5 tahun sebelum diberikan terapi bermain origami dari 25 responden hampir seluruhnya yaitu 23 responden (92%) berkategori BTSU dan sesudah diberikan terapi

origami hampir seluruhnya yaitu 20 responden (80%) berkategori BSU. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan $p\text{ value} = 0,000 \leq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) sehingga ada pengaruh terapi bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Pertiwi Godean Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Kabupaten Nganjuk. Hasil perkembangan motorik halus anak usia prasekolah 4-5 tahun dipengaruhi oleh terapi origami yang membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

2. Penelitian tentang “pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (3-4tahun). Jenis penelitian ini *trueeksperiman* dengan rancang bangun *pre posttest only contro lgroup desain*.,. Variabel penelitian ini yaitu permainan origami sebagai variabeli ndependen dan perkembangan motorik halus anak sebagai variabel dependen. Populasi penelitian ini yaitu seluruh anak usia prasekolah usia (3-4tahun) diPAUDT arbiyatus Shibyan Desa Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto sebanyak 35 responden Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* sampling sebanyak 32 responden. Data dikumpulkan dengan instrument lembar checklist, kemudian diolah secara *editing, coding, scoring* dan *tabulating* dan disajikan dalam bentuk tabee distribusi frekuensi. Hasil penelitian setelah pemberian permainan origami menunjukkan sebagian besar perkembangan responden setelah diberikan permainan origami adalah perkembangan yang sesuai dengan usia anak sebanyak 20 responden (62,5%). Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkana = 0,05 dan $p=0,035p < a$ sehingga H1 diterima

maka ada pengaruh pemberian permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

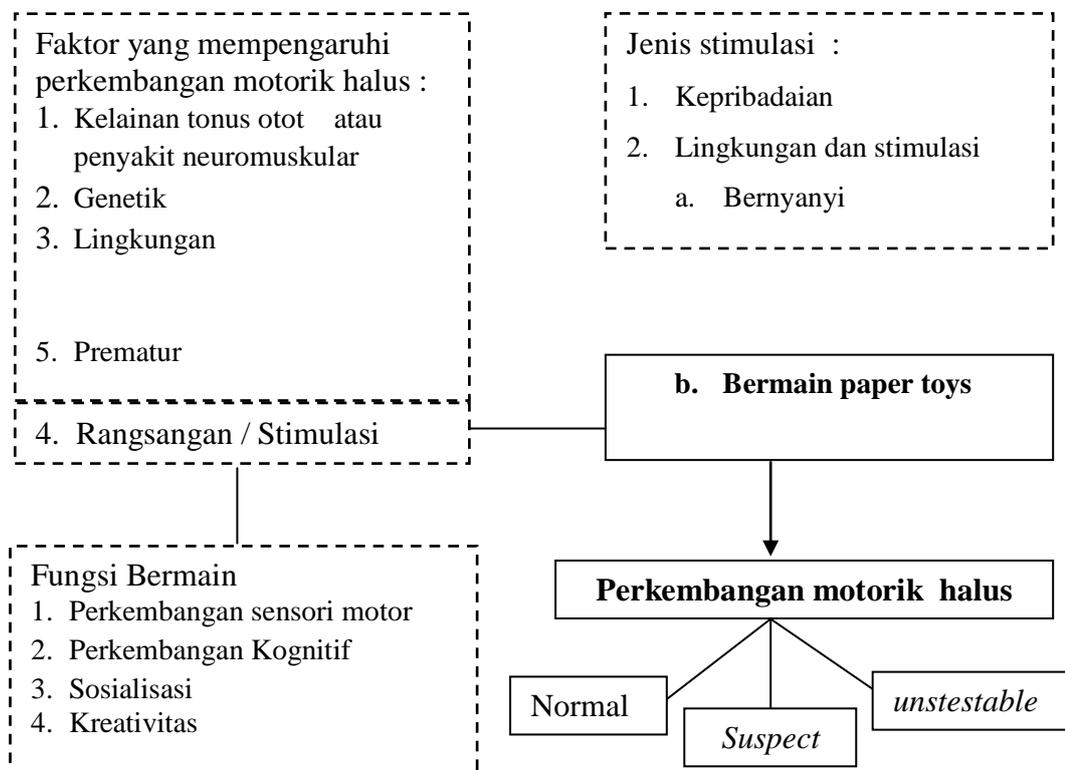
3. Penelitian tentang “pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nikmatul pada tahun 2014 dengan judul pengaruh bermain Origami terhadap perkembangan motorik halus di kelompok B TK Dharmawanita desa Wonokusumo Mojosari Mojokerto, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh terapi bermain Origami terhadap perkembangan motorik halus anak, Desain penelitian ini adalah *one group pre test design*, populasi semua anak sekolah TK Dharmawanita yang berjumlah 42 orang. Teknik sampling menggunakan *simple randem sampling* dengan sampelnya berjumlah 26 orang. Instrumen penelitian menggunakan DDST, dengan pengolahan data *editing, coding, scoring*, tabulasi, dan uji statistik menggunakan wilcoxon. didapatkan peningkatan motorik halus anak usia prasekolah melalui stimulasi origami hasil penelitian sebagian besar dari responden 44 orang perkembangan motorik halus anak prasekolah sesuai diberikan terapi bermain origami adalah (73,3%). Uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikansi $p = 0,020 < \alpha (0,05)$, hasil penelitian menunjukkan bahwa $p < \alpha$ sehingga H_1 diterima maka ada pengaruh pemberian permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak usias prasekolah.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESA

3.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu dengan konsep yang lain, atau dari variabel satu dengan konsep yang lain, atau dari variabel yang satu dengan variabel yang lain masalah yang diteliti (Notoatmodjo, 2010).



Gambar 3.1 Kerangka konseptual penelitian pengaruh bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah Bina insani kemuning candimulyo jombang

Keterangan:

: yang diukur

: yang tidak diukur

3.2 Penjelasan kerangka konsep

Fungsi Bermain meliputi Perkembangan sensori motor, Perkembangan Kognitif, Sosialisasi, dan Kreativitas adapun Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus Kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskular, Genetik, Lingkungan, Rangsangan, dan Prematur. Dari beberapa faktor tersebut adakah pengaruh bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah.

3.3 Hipotesis penelitian

Menurut Notoatmodjo (2010), hipotesa penelitian merupakan jawaban sementara penelitian, patokan duga atau dari sementara, yang sebenarnya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut, hipotesa dalam penelitian ini yaitu :

H₁ : Ada pengaruh penggunaan bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain penelitian

Desain penelitian pra eksperimen atau percobaan (experimental research) adalah suatu penelitian dengan melakukan kegiatan percobaan (expremint), yang bertujuan untuk mengetahui gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu atau eksperimen tersebut (Notoatmojo, 2012). Desain yang digunakan adalah *one group pre test post test design* yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi (Nursalam, 2011).

Subjek	Pre test	Perlakuan	Post test
K	Observasi	X	Observasi
	Waktu 1	Waktu 2	Waktu 3

Keterangan

K : subjek (anak prasekolah)

O : Observasi motorik halus sebelum terapi paper toys

X : Terapi paper toys

O : Observasi motorik halus sesudah terapi paper toys

4.2 Waktu dan Tempat Penelitian

4.2.1 Waktu Penelitian

Berdasarkan metode penelitian pengambilan sampel yang di gunakan, maka untuk memenuhi jumlah sampel sesuai yang diharapkan ditetapkan rentang waktu penelitian. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai awal pembuatan proposal yaitu pada bulan Februari sampai Juni 2017.

4.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Insani kemuning Candimulyo jombang.

4.3 Populasi, Sampel dan Sampling

4.3.1 Populasi

Populasi adalah objek yang akan diteliti, objek tersebut dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan serta peristiwa dan gejala yang terjadi dalam masyarakat atau didalam alam (Notoajmojo, 2012). Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah semua anak Pra Sekolah TK Bina Insani Kemuning Candimulyo Jombang yang berjumlah 60 orang.

4.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2009). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak pra sekolah di TK Bina Insani 60 anak.

Penentuan sampel < 1000 menggunakan rumus :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

N = jumlah populasi

n = jumlah sampel

e = tingkat signifikan

$$n = \frac{60}{1 + 60(0,05)^2}$$

$$n = \frac{60}{1 + 60(0,0025)}$$

$$n = \frac{60}{1 + 0,0025}$$

$$n = \frac{60}{1,15}$$

$$= 52 \text{ anak}$$

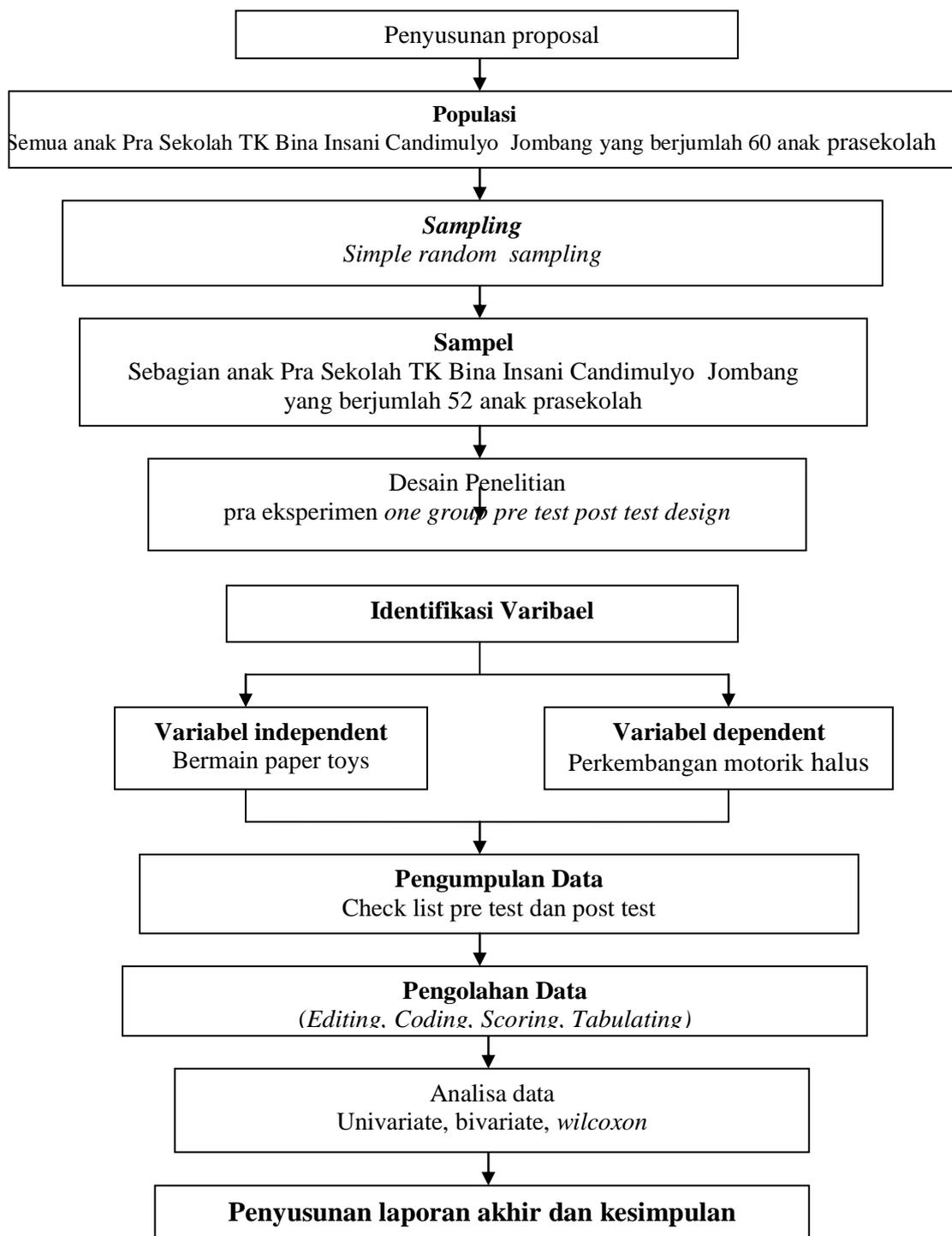
(Nursalam, 2013).

Jadi, jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 52 orang

4.3.3 Sampling

Sampling penelitian adalah suatu proses seleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel akan mewakili keseluruhan populasi yang ada (Hidayat , 2010). Teknik sampling, yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi (Hidayat, 2014). Cara pengambilan sampel dilakukan dengan melalui lemparan dadu atau pengambilan nomor yang telah ditulis.

4.4 Kerangka Kerja (*Frame Work*)



Gambar 4.1 : Kerangka kerja pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang

4.5 Identifikasi variabel

4.5.1 Variabel

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lain-lain).

1. Variabel *independent* (variabel bebas) adalah merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel independent pada penelitian ini adalah media kertas.

2. Variabel *Dependent* (terikat) adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas.

Variabel dependent dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus anak prasekolah.

4.6 Definisi operasional

Definisi operasional adalah mengidentifikasi variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan penelitian untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena Hidayat (2008).

Tabel 4.1. Definisi operasional pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Kemuning Candimulyo Jombang

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
<i>Independent</i> terapi bermain Paper toys	Merupakan salah satu permainan anak-anak yang dapat melatih respon motorik anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kertas lipat untuk anak, kemudian meminta anak untuk meniru cara melipat kertas tersebut sesuai yang diperintahkan. 2. Permainan <i>paper toys</i> ini dilakukan selama 4 kali pertemuan dan masing-masing pertemuan 30 menit. 3. Dan melakukan penilaian dan mengobservasi perkembangan motorik halus anak Usia Pra sekolah. 	SOP	-	-
Variabel Dependent perkembangan motorik halus anak usia prasekolah	kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng	Perkembangan Motorik halus: <ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru garis vertikal 2. Menara dari kubus 3. Menggoyangkan ibu jari 4. Mencontoh O 5. Menggambar orang 3 bgn 6. Mencontoh + 7. Memilih garis yang lebih panjang 8. Mencontoh segi 4 ditunjukkan 9. Menggambar orang 6 bgn 10. Mencontoh segi 4 	DDST	Ordina	Skala penilaian : Normal : diberikan jika tidak ada skor "Terlambat" (0 T) <i>Suspect</i> : jika terdapat satu atau lebih skor "Terlambat" (1 T) <i>Unstestable</i> : jika terdapat dua atau lebih sekor "telambat"(1,1 T)

4.7 Pengumpulan Data

4.7.1 Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data yang disusun dengan maksud untuk memperoleh data yang sesuai baik data kualitatif maupun data kuantitatif (Nursalam, 2013). Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung kepada responden penelitian untuk mencari perubahan atau hal-hal yang akan diteliti. Dalam metode observasi ini, instrumen yang dapat digunakan antara lain : lembar observasi, panduan pengamatan (observasi) atau lembar *check list* (Hidayat, 2014).

1. Uji validitas adalah

Pengujian yang pertama dilakukan adalah validitas DDST diambil dari buku Tumbuh kembang anak dr. Soetjiningsih, SpAK. DDST adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, tes ini bukanlah tes diagnostik atau tes IQ. DDST memenuhi semua persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini mudah dan cepat (15-20 menit), dapat diandalkan dan menunjukkan validitas yang tinggi.

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran dilakukan dua kali atau lebih. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. Untuk mengetahui reliabilitas DDST, penelitian ini menggunakan pendekatan pengukuran reliabilitas konsistensi internal dengan menghitung koefisien alpha. Koefisien alpha ini berkisar antara 0 sampai 1. Suatu konstruk atau variabel dikatakan *reliable*

jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,6. Mengetahui reliabilitas digunakan rumus Alpha sebagai berikut (Arikunto, 2010):

$$r_{xy} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{xy} : Realibilitas

k : Jumlah butir soal

δ_b^2 : Varian skor setiap butir

δ_t^2 : Varian total

4.7.2 Prosedur penelitian

Dalam melakukan penelitian, prosedur yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Mengurus surat pengantar penelitian ke STIKES ICME Jombang.
2. Meminta izin kepada Kepala Sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang
3. Menjelaskan kepada calon responden tentang penelitian dan bila bersedia menjadi responden dipersilahkan untuk menandatangani *informed consent*.
4. Peneliti melakukan observasi perkembangan motorik halus melalui DDST sebelum diberikan permainan paper toys pada anak pra sekolah
5. Peneliti melakukan observasi perkembangan motorik halus melalui DDST sesudah diberikan permainan paper toys pada anak pra sekolah
6. Setelah observasi terkumpul, peneliti melakukan tabulasi dan analisa data.
7. Penyusunan laporan hasil penelitian.

4.8 Pengolahan Dan Analisa Data

4.8.1 Pengolahan Data

Menurut Hidayat (2014) setelah angket dari responden terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan cara sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

2. *Coding*

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numeric (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting bila pengolahan dan analisis data menggunakan komputer. Biasanya dalam pemberian kode dibuat juga daftar kode dan artinya dalam satu buku (*code book*) untuk memudahkan kembali melihat dan arti suatu kode dari suatu variabel.

a. Responden

Responden 1 = R1

Responden 2 = R2

Responden 3 = R3

b. Usia anak

4 tahun = U1

5 tahun = U2

6 tahun = U3

c. Jenis kelamin

Laki-laki = Jk1

Perempuan = Jk2

d. Kriteria Perkembangan motorik halus

Normal = N1

Suspect = N2

Unstestable = N3

3. *Scoring*

Skoring adalah melakukan penilaian untuk jawaban dari responden untuk mengukur perkembangan motorik halus menggunakan skala gutman bila ya diberi skor 1 dan tidak skor 0 (Notoatdmojo 2012).

DDST

- a. Normal. Interpretasi NORMAL diberikan jika tidak ada skor “Terlambat” (0 T) dan/atau maksimal “Peringatan” (1 P). jika hasil ini didapat, lakukan pemeriksaan ulang pada kunjungan berikutnya.
- b. Suspek. Interpretasi SUSPEK diberikan jika terdapat satu atau lebih skor “Terlambat” (1 T) dan/atau dua atau lebih oleh kegagalan (G), bukan oleh penolakan (M). jika hasil ini didapat, lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu mendatang untuk menghilangkan faktor-faktor sesaat, seperti rasa takut, sakit, atau kelelahan.
- c. Tidak dapat diuji. Interpretasi TIDAK DAPAT DIUJI diberikan jika terdapat satu atau lebih skor “Terlambat” (1 T) dan/atau dua atau lebih “Peringatan”

4. *Tabulating*

Tabulating adalah mengelompokkan data ke dalam satu tabel tertentu menurut sifat-sifat yang dimiliki. Pada data ini dianggap bahwa data telah

diproses sehingga harus segera disusun dalam suatu pola format yang telah dirancang.

Adapun hasil pengolahan data tersebut diinterpretasikan menggunakan skala kumulatif :

100 %	= Seluruhnya
76 % - 99 %	= Hampir seluruhnya
51 % - 75 %	= Sebagian besar dari responden
50 %	= Setengah responden
26 % - 49 %	= Hampir dari setengahnya
1 % - 25 %	= Sebagian kecil dari responden
0 %	= Tidak ada satupun dari responden

(Arikunto, 2010).

4.8.2 Analisa Data

1. Analisis Univariate

Analisis univariate dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel (Notoatmodjo, 2010). Analisa Univariate pada penelitian ini yaitu pengaruh bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah

2. Analisis bivariate

Analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2010), yaitu kriteria variabel permainan Paper toys dan perkembangan motorik halus.

Untuk mengetahui hubungan antara dua variabel apakah signifikansi atau tidak dengan signifikan atau kebenaran 0,05 dengan menggunakan uji *wilcoxon* dengan *software* SPSS, dimana $\rho < \alpha = 0,05$ maka ada pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang sedangkan $\rho > \alpha = 0,05$ tidak ada pengaruh terapi bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

Dilakukan juga uji one tailed (satu arah) dengan cara :

1. Menentukan hipotesis

H_0 : bermain paper toys tidak mengembangkan motorik halus anak usia prasekolah

H_1 : bermain paper toys mengembangkan motorik halus anak usia prasekola

2. Taraf signifikan ($\alpha = 5\%$ atau 0,05)

3. Titik kritis Z tabel = $Z_{\alpha / 1}$

4. Kesimpulan Z hitung $> Z$ tabel atau Z hitung $< Z$ tabel

4.9 Etika Penelitian

4.9.1 *Informed Consent*

Informed Consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden.

Informed Consent tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *Informed*

Consent adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya.

4.9.2 *Anonymity* (tanpa nama)

Masalah etika merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama. Responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

4.9.3 *Confidentiality* (kerahasiaan)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaan oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2014).

4.10 Keterbatasan

Keterbatasan yang dialami peneliti dalam proses penelitian adalah:

responden kurang kooperatif dalam melipat kertas sehingga dapat mempengaruhi penelitian, responden juga sulit untuk diarahkan karena responden ngobrol sendiri dengan temannya.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang pada tanggal 25 April - 1 Mei 2017 dengan responden 52 orang. Hasil penelitian disajikan data umum dan khusus. Data umum terdiri dari umur, jenis kelamin, data khusus terdiri dari perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* dan perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberi terapi bermain *paper toys* serta tabel silang yang menggambarkan pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran lokasi penelitian

Data Demografi di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Penelitian ini dilakukan di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Jumlah siswa adalah 60 anak, terdiri dari kelas A 30 sejumlah responden dan kelas B 30 sejumlah responden. Guru pengajar sejumlah 5 orang.

5.1.2 Data umum

1. Karakteristik responden berdasarkan umur

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden responden karakteristik responden berdasarkan umur di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang tanggal 25 April 2017

No	Pre test	Frekuensi	Persentase (%)
1	4 th	22	42,3
2	5 th	30	57,7
Total		52	100,0

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel 5.1 dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa di TK Bina Insani dari 52 responden sebanyak 30 anak umurnya 5 tahun (57,7%).

2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden responden karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin Di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang tanggal 25 April 2017

No	Pre test	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	24	46,2
2	Perempuan	28	53,8
Total		52	100,0

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa sebagian besar responden di TK Bina Insani sebanyak 28 anak jenis kelamin perempuan (53,8%).

5.1.3 Data khusus

1. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *Paper toys*

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* Di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang tanggal 25 April 2017

No	Pre test	Frekuensi	Persentase (%)
1	Unsteable	6	11,5
2	Suspect	30	57,7
3	Normal	16	30,8
Total		52	100,0

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 30 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* adalah Suspect (57,7%).

2. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberi terapi bermain *paper toys*

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* Di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang tanggal 25 April 2017

No	Post test	Frekuensi	Persentase (%)
1	Unsteable	2	3,8
2	Suspect	14	26,9
3	Normal	36	69,2
Total		52	100,0

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 36 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberi terapi bermain *paper toys* adalah normal (69,2%).

3. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *paper toys*

Tabel 5.5 Tabulasi silang perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum dan sesudah diberi terapi bermain *paper toys* Di TK Bina Insani Desa Candi Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang tanggal 25 April 2017

			Motorikhalus.Post			Total
			Unsteable	Suspect	Normal	
Motorikhalus.Pre	Unsteable	Count	2	2	2	6
		% within Motorikhalus.Pre	33,3%	33,3%	33,3%	100,0%
		% of Total	3,8%	3,8%	3,8%	11,5%
	Suspect	Count	0	12	18	30
		% within Motorikhalus.Pre	0,0%	40,0%	60,0%	100,0%
		% of Total	0,0%	23,1%	34,6%	57,7%
	Normal	Count	0	0	16	16
		% within Motorikhalus.Pre	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	0,0%	0,0%	30,8%	30,8%
Total	Count	2	14	36	52	
	% within Motorikhalus.Pre	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%	
	% of Total	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%	

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 52 responden sebagian besar perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* adalah suspect sejumlah 30 anak (57,7%) dan sebagian besar perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan terapi bermain *paper toys* adalah normal sejumlah 36 anak (69,2%).

Hasil uji statistik *wilcoxonb* dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,05 atau ($p < \alpha$), maka data H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

5.2 Pembahasan

Setelah dilakukan analisis data dan menguji hasil penelitian dengan menggunakan uji Wilcoxon diperoleh hasil yang cukup bervariasi sehingga memerlukan pembahasan tentang tercapainya perubahan perkembangan motorik halus dan pengaruh terapi *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

5.2.1 Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys*

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 30 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* adalah Suspect (57,7%).

Menurut peneliti responden masih malu atau ragu-ragu dalam menulis membuat lingkaran, persegi, dan lingkaran, selain itu anak-anak menemui hambatan dalam konsentrasi, cepat bosan dan mudah beralih atau asyik main sendiri dari pada memperhatikan arahan dari peneliti. Responden juga kurang mendapatkan dampingan karena itu responden kurang percaya diri dan menghambat gerak motorik halus anak tersebut.

Menurut Erikson (2008) dalam perkembangan yang menghambat antara lain rasa malu dan ragu-ragu ini terjadi masa kanak-kanak awal, sekitar usia 2 sampai 4 tahun. Anak-anak yang mendapatkan perhatian yang lebih baik akan mengembangkan rasa yakin akan kemampuannya. Menurut Yuningsih (2013) upaya untuk melatih perkembangan motorik halus anak masih ada kendala antara lain hambatan dalam konsentrasi, cepat bosan, dan mudah beralih, dan kurangnya koordinasi mata dan tangan,

mengingat kondisi tersebut kemampuan gerak motorik halus anak lebih ditingkatkan agar memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik, salah satunya bentuk kegiatan untuk melatih motorik halus anak dengan melipat kertas seperti *paper toys*.

Faktor yang mempengaruhi dalam hal ini adalah jenis kelamin Berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa sebagian besar responden di TK Bina Insani sebanyak 28 anak jenis kelamin perempuan (53,8%).

Menurut peneliti perkembangan motorik halus di pengaruhi oleh jenis kelamin. Jenis kelamin perempuan kurang aktif dibandingkan jenis kelamin laki-laki karena perempuan cenderung kurang aktif bermain dari pada laki-laki.

Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak diantaranya menurut Hurlock (2011) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah jenis kelamin atau genetik bahwa anak perempuan menunjukkan kurang aktif daripada anak laki-laki terutama setelah berlakunya masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak perempuan dan anak laki-laki, karena anak perempuan kurang diberi kesempatan untuk lebih mandiri.

5.2.2 Perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberi terapi bermain *paper toys*

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 36 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberi terapi bermain *paper toys* adalah normal (69,2%).

Menurut peneliti *paper toys* merupakan salah satu alternatif bermain yang dapat membantu untuk melatih kreativitas serta perkembangan motorik halus pada anak dan merupakan permainan yang banyak manfaat serta tidak membosankan.

Paper toys dikonsepsi sebagai media bermain dan belajar untuk anak (Herwindityo, 2009). Paper toys sangat penting dalam membantu kreativitas anak, dan juga dapat melatih perkembangan motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang menyenangkan dan banyak manfaat (Sepwinta dalam Ainin 2013)

Faktor yang mempengaruhi dalam hal ini adalah Usia Berdasarkan tabel 5.1 dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa di TK Bina Insani sebanyak 30 anak umurnya 5 tahun (57,7%) dari 52 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus responden pada penelitian mengalami perubahan dimana pada perkembangan anak yang sesuai dengan usia terdapat sebanyak 20 responden. Keadaan ini menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan bermanfaat untuk mengasah dan melatih perkembangan anak, dimana dengan pemberian permainan *paper toys* dapat meningkatkan ketrampilan perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik halus anak menurut departemen pendidikan nasional (2007) yaitu pada usia 4 tahun kemampuan motorik halus anak mulai mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat. Walaupun demikian pada usia ini anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan koordinasi gerakan motorik halusya. Pada usia 5 tahun ke

atas koordinasi gerakan motorik halus anak berkembang pesat dan sudah lebih sempurna lagi. Karena anak sudah mulai mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan. Anak juga mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti dalam kegiatan proyek.

5.2.3 Pengaruh bermain *paper toys* sebelum dan sesudah terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 52 responden sebagian besar perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain *paper toys* adalah suspect sejumlah 30 anak (57,7%) dan sebagian besar perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan terapi bermain *paper toys* adalah normal sejumlah 18 anak (34,6%).

Hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,05 atau ($p < \alpha$), maka data H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

Terapi bermain *paper toys* dapat menjadi metode untuk melatih motorik halus dan untuk melatih kreativitas guna meningkatkan kemampuan motoriknya, permainan *paper toys* merupakan salah satu permainan melipat kertas menjadi 3D yang bisa melatih gerak tangan dan mengasah otak anak agar anak bisa memahami pola atau bentuk yang diinginkan dengan *Paper Toys* tersebut. anak yang sering mendapatkan

stimulasi akan lebih cepat berkembang dari pada anak yang kurang mendapatkan stimulasi, dengan cara bermain *paper toys* dapat mengembangkan perkembangan motorik halus anak.

Menurut Maryunani (2010:84), anak yang banyak mendapat stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapat stimulasi. Perkembangan fisik motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus dapat dikembangkan dengan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Permainan akan membantu perkembangan gerakan halus dan gerakan kasar anak dengan cara memainkan obyek yang sekiranya anak merasa senang (Riyadi dan Sukarmin, 2012).

Salah satu bentuk keuntungan pemberian permainan *paper toys* adalah meningkatkan ketrampilan dan kreativitas anak sehingga perkembangan anak akan semakin terasah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang memperoleh banyak stimulasi atau rangsangan itu diperoleh dari para guru pengajar atau dari fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah, dimana dengan rangsangan tersebut anak akan semakin terasah dan perkembangan akan semakin baik dan sesuai dengan usia anak. Sedangkan pada anak yang mengalami perkembangan meragukan atau *suspect* terjadi karena responden mempunyai kesempatan yang kurang banyak dalam latihan kreativitas mereka selama sekolah dan juga selama di rumah responden jarang diberikan stimulasi atau latihan dari

orang tua dalam memberikan rangsangan perkembangan motorik halus anak.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada tanggal, 25 April-1 Mei 2017 di TK Bina Insani Jombang. maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut :

6.1. Kesimpulan

1. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum terapi bermain *paper toys* di TK Bina Insani Candimulyo Jombang adalah Suspect.
2. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah terapi bermain *paper toys* di TK Bina Insani Candimulyo Jombang adalah Normal.
3. Ada pengaruh terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang

6.2. Saran

Berdasarkan data lampiran maka penulis ajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini Diharapkan bisa menjadi sebuah bahan acuan bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran anak serta dapat mengetahui dampak pada anak yang kurang stimulasi perkembangan mororik halusnya, dan dapat sebagai bahan penyuluhan tentang perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, agar anak usia prasekolah tidak

mengalami keterlambatan stimulasi motorik halus dengan aplikasi terapi bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, mengenai pengaruh bermain cerita karakter tokoh terhadap perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah

3. Bagi guru TK

Peneliti menyerankan bagi guru TK untuk melakukan kegiatan penyuluhan kepada orang tua agar orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah tau untuk memberikan stimulasi dirumah dan guru TK harus meningkatkan perkembangan belajar mengajar tentang pengaruh bermain *paper toys* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah baik melalui buku atau informasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Cahyaningsih. 2011. *Pertumbuhan dan Perkembangan anak dan remaja*. Jakarta. Trans Info Media.
- Dewi,R.C. & Oktiawati,A. & Saputri,L.D. (2015). *Teori & konsep tumbuh kembang bayi, toddler, anak dan usia remaja*. Yogyakarta : Huha Medika.
- Depkes RI. 2010. *Pedoman Pelaksana Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang anak tingkat pelayanan kesehatan dasar*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Depdiknas, (2010). *Motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 05 Maret 2017.
- Ginting, Mira s (2017). <http://duniakertasku.wordpress.com/about/>. Diakses tanggal 2 Maret pukul 12.27 WIB
- Hidayat, Alimul. Aziz. (2014). *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock. (2010) *.Fungsi perkembangan motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 06 Maret 2017.
- Latifah nikmatul.D (2014), Pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus di kelompok B TK dharmawanita desa Wonokromo Mojosari Mojokerto. Jurnal skripsi Diakses tanggal 07 april 2017.
- Muscari, M.E (2016). *Keperawatan pediatrik*. Jakarta : EGC.
- Natalia lisa.c.d (2014), Permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (3-4 tahun) di paud tarbiyah shibyan desa gayaman Mojokerto. Jurnal skripsi diakses tanggal 08 april 2017.
- Notoatmodjo. Soekidjo (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo. Soekidjo (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nursalam.(2013). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*, Edisi 3. Jakarta. Salemba Medika.

- Nursalam.(2008). Asuhan keperawatan bayi dan anak. Jakarta. Salemba Medika.
- Perkembangan motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 09 April 2017
- Rikisatria (2013), *paper toys*. <http://jbptunikompp/gdl/33030/10-tugasak>. [diakses tanggal 06 April 2017](#)
- Rudyanto. (2011). *Motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 4 April 2017
- Sari. (2010). *Motorik Halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>, Diakses tanggal 6 Maret 2017.
- Saputra. (2010). *Kategori perkembangan motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 4 April 2017.
- Soetjiningsih, 2013. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta. EGC.
- Soetjiningsih, 2015. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta. EGC.
- Sundari. (2010). *Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses Tanggal 4 Maret 2017.
- S.christiana hari.,(2013). *Perkembangan Anak*, Prenada, jakarta 1322
- Kartono. (2010). *Perkembangan motorik halus*. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 9 April 2017.

Lampiran 2

SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Calon Responden

TK BINA INSANI Di Jombang

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang :

Nama : Yuhana Urba Saraswati

NIM : 133210128

Saat ini sedang mengadakan penelitian dengan judul : ”Pengaruh Bermain *Paper Toys* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Penelitian ini tidak berbahaya dan tidak merugikan anda sebagai responden. Kerahasiaan semua informasi yang telah diberikan akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja.

Jika anda tidak bersedia menjadi responden, maka diperbolehkan untuk tidak ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dan apabila selama pengambilan data terdapat hal-hal yang tidak diinginkan, maka anda berhak mengundurkan diri.

Apabila anda menyetujuinya, maka saya mohon kesediaanya untuk menandatangani lembar persetujuan untuk pelaksanaan penelitian saya. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya mengucapkan banyak terima kasih.

Hormat Saya

(Yuhana Urba Saraswati)

LEMBAR PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN

Judul Penelitian : Pengaruh Bermain *Paper Toys* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Peneliti : Yuhana Urba Saraswati

Peneliti ini sudah menjelaskan tentang penelitian yang sedang dilaksanakan oleh peneliti, saya diminta untuk bersedia diteliti.

Saya mengerti, bahwa resiko yang terjadi kecil. Apabila ada proses penelitian dapat menimbulkan respon emosional yang tidak nyaman, maka peneliti akan menghentikan dan akan memberikan dukungan. Saya berhak mengundurkan diri dari penelitian tanpa ada sanksi atau kehilangan hak.

Saya mengerti, bahwa catatan penelitian ini akan dirahasiakan dan dijamin selegal mungkin. Semua berkas yang mencantumkan identitas dan semua jawaban yang saya berikan hanya digunakan untuk keperluan pengolahan data. Bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan dan hanya peneliti yang mengetahui kerahasiaan data.

Demikian secara sukarela dan tidak ada paksaan dari pihak manapun, saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Responden

(.....)

Lampiran 4

Topik: Terapi bermain

Sub Topik: Bermain *Paper toys*

Sasaran: Anak Pra Sekolah

Tempat: TK BINA INSANI CANDIMULYO JOMBANG

Waktu : 30 menit

A. TUJUAN

1. TIU (Tujuan Instruksional Umum) Setelah diajak bermain, diharapkan anak dapat melanjutkan tumbuh kembangnya, mengembangkan aktifitas dan kreatifitas melalui pengalaman bermain
2. TIK (Tujuan Instruksional Khusus) Setelah diajak bermain selama 30 menit setiap pertemuan, anak diharapkan:
 - a. Gerakan motorik halusnya lebih terarah
 - b. Berkembang kognitifnya
 - c. Dapat melipat kertas dengan baik
 - d. Dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya

B. PERENCANAAN

1. Jenis Program Bermain paper toys dengan lem, sepidol warna, pola kertas yang disediakan
2. Karakteristik bermain
 - a. Melatih motorik halus
 - b. Melatih kesabaran dan ketelitian
3. Karakteristik peserta
 - a. Usia 3 – 6 tahun

- b. Jumlah peserta: seluruh anak usia prasekolah di TK BINA INSANI
 - c. Keadaan umum mulai membaik
 - e. Peserta kooperatif
4. Metode: Demontrasi
5. Alat-alat yang digunakan (Media)
- a. Kertas yang sudah ada pola
 - b. Alat untuk menggambar pola (Pensil warna/spidol/pantel)
 - c. Lem kertas

C. STRATEGI PELAKSANAAN

1. Acara kegiatan

- a. Persiapan: 5 Menit
- b. Menyiapkan ruangan
- c. Menyiapkan alat
- d. Menyiapkan peserta
- e. Pembukaan: 5 Menit
- f. Perkenalan dengan anak dan keluarga
- g. Anak yang akan bermain saling berkenalan
- h. Menjelaskan maksud dan tujuan

2. Kegiatan: 30 Menit

- a. Anak diminta untuk memilih pola gambar yang ingin dibentuk yang sudah tersedia
- b. Kemudian anak dianjurkan untuk melipat pola kertas dengan pola yang disukai

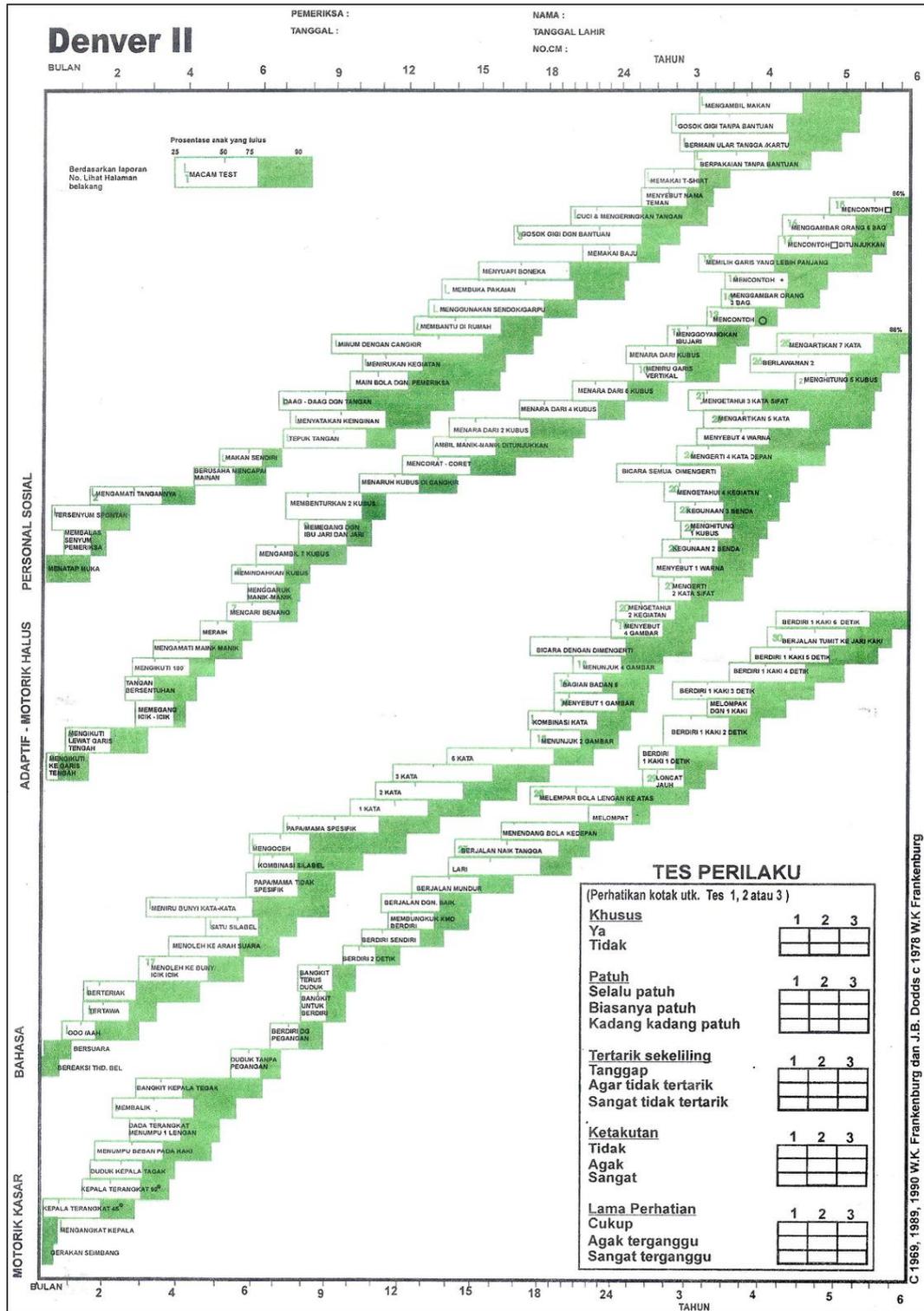
c. Setelah selesai melipat pola, anak dibantu untuk mengelim pola menjadi 3TD

3. Penutup: 5 Menit Memberikan reward pada anak atas hasil karyanya

D. EVALUASI YANG DIHARAPKAN

1. Anak dapat mengembangkan motorik halus dengan menghasilkan satu bentuk *paper toys* yg sesuai pola
2. Anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik
3. Anak merasa senang

Lampiran 5





**PERPUSTAKAAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini Perpustakaan STIKes Insan Cendekia Medika Jombang menerangkan bahwa Mahasiswa dengan Identitas sebagai berikut :

Nama : yuhana urba saraswati
NIM : 133210128
Prodi : S1 Keperawatan
Judul : Pengaruh bermain paper Toys
terhadap pertembangan motorik
halus anak usia pra sekolah.

Telah diperiksa dan diteliti bahwa pengajuan judul KTI /Skripsi di atas cukup variatif, tidak ada dalam Software SliMS dan Data Inventaris di Perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan referensi kepada Dosen pembimbing dalam mengerjakan LTA /Skripsi.

Jombang, 2017

Mengetahui,

Ka. Perpustakaan

Dwi Nuriana, A.Md, S.kom

YAYASAN SAMODRA ILMU CENDEKIA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
"INSAN CENDEKIA MEDIKA"



Website : www.stikesicme-jbg.ac.id

SK. MENDIKNAS NO.141/D/O/2005

No. : 141/KTI-S1KEP/K31/073127/III/2017
Lamp. : -
Perihal : Pre survey data, Studi Pendahuluan dan Penelitian

Jombang, 14 Maret 2017

Kepada :

Yth. Kepala TK Bina Insani Ds. Candimulyo
di
Jombang

Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan studi di Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia Medika" Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan ijin melakukan kepada mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : **YUHANA URBA SARASWATI**
NIM : 13 321 0128
Semester : VIII
Judul Penelitian : *Pengaruh Bermain Paper Toys terhadap Perkembangan Motorik Anak Pra sekolah*

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi sebagaimana tersebut diatas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua,

H. Bambang Tutuko, SH., S.Kep. Ns., MH
NIK: 01.06.054



**TAMAN KANAK-KANAK
"BINA INSANI"**

NSS : TK.BI 104.041.201.036

Jl. Kemuning Gg. Masjid Candimulyo Jombang 61413 Telp. 081252811166

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

No : 13/TK.BI/IV/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : UMI HANIK, S.Psi.
NIP/NUPTK : 3342 7486 5130 0063
Jabatan : Kepala TK Bina Insani Candimulyo Jombang

Dengan ini memberikan rekomendasi / izin kepada :

Nama : Yuhana Urba Saraswati
NIM : 13.321.0128
Semester : VIII

Untuk melaksanakan penelitian / observasi dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, April 2017

Kepala TK Bina Insani

UMI HANIK, S.Psi.

Lampiran 9

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Juhana urba saraswati
 NIM : 133210128
 Judul Skripsi : pengaruh bermain paper toys
Terhadap perkembangan
motorik halus anak pra sekolah

No	Tanggal	Hasil bimbingan	keterangan
1	21-2-17	Revisi materi to bermain	R
2	27-2-17	Revisi materi	R
3	1-3-17	Revisi Gsb 1 sup ke mb 2	R
4	8-3-17	Revisi kb 1 & 2	R
5	14-3-17	Revisi Gsb 1 & 2	R
6	23-3-17	Revisi Gsb 1-3	R
7	29-3-17	Revisi Sup aji	R

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Juhana Urba Saraswati
 NIM : 133210128
 Judul Skripsi : pengaruh bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

No	Tanggal	Hasil bimbingan	keterangan
	10/5/17	Pembahar : Fakta - opini - teori	
	15/5/17	Pembahar bab 5	
	16/5/17	Pembahar	
	23/5/17	Pembahar	
	29/5/17	Pembahar	
	30/5/17	Pembahar AEC sya rya	
	31/5/17	AEC sya rya	

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Juhana urba saraswati
 NIM : 13 321 0128
 Judul Skripsi : pengaruh bermain paper toys
Terhadap perkembangan motorik
halus anak usia prasekolah.

No	Tanggal	Hasil bimbingan	keterangan
1	21-02-17	Revisi bab 1	
2	02-03-17	Revisi bab 2	
3	10-03-17	- Revisi bab 1, 2, 3 dan lanjut. bab 4 Jumat 17/maret/17 → bawa bab 4	
4	29 03-17	Revisi bab 1, 2, 3, dan bab 4.	
5	20-03-17	Acc → direvisi ya.	
6	19-05-17	Revisi hasil & reubaharan	
7	23-05-17	Acc sidang hasil	

Lampiran 10

DATA UMUM

Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4 th	22	42,3	42,3	42,3
5 th	30	57,7	57,7	100,0
Total	52	100,0	100,0	

Jns.Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	24	46,2	46,2	46,2
Perempuan	28	53,8	53,8	100,0
Total	52	100,0	100,0	

Lampiran 11

DATA KHUSUS

Motorikhalus.Pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Unsteable	6	11,5	11,5	11,5
	Suspect	30	57,7	57,7	69,2
	Normal	16	30,8	30,8	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Motorikhalus.Post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Unsteable	2	3,8	3,8	3,8
	Suspect	14	26,9	26,9	30,8
	Normal	36	69,2	69,2	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Frequency Table

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4 th	22	42,3	42,3	42,3
	5 th	30	57,7	57,7	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Jns.Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	24	46,2	46,2	46,2
	Perempuan	28	53,8	53,8	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Motorikhalus.Pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Unsteable	6	11,5	11,5	11,5
	Suspect	30	57,7	57,7	69,2
	Normal	16	30,8	30,8	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Motorikhalus.Post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Unsteable	2	3,8	3,8	3,8
	Suspect	14	26,9	26,9	30,8
	Normal	36	69,2	69,2	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Crosstabs

Usia * Motorikhalus.Pre Crosstabulation

		Motorikhalus.Pre			Total	
		Unsteable	Suspect	Normal		
Usia	4 th	Count	2	13	7	22
		% within Usia	9,1%	59,1%	31,8%	100,0%
		% of Total	3,8%	25,0%	13,5%	42,3%
	5 th	Count	4	17	9	30
		% within Usia	13,3%	56,7%	30,0%	100,0%
		% of Total	7,7%	32,7%	17,3%	57,7%
Total	Count	6	30	16	52	
	% within Usia	11,5%	57,7%	30,8%	100,0%	
	% of Total	11,5%	57,7%	30,8%	100,0%	

Jns.Kelamin * Motorikhalus.Pre Crosstabulation

		Motorikhalus.Pre			Total	
		Unsteable	Suspect	Normal		
Jns.Kelamin	Laki-laki	Count	2	15	7	24
		% within Jns.Kelamin	8,3%	62,5%	29,2%	100,0%
		% of Total	3,8%	28,8%	13,5%	46,2%
	Perempuan	Count	4	15	9	28
		% within Jns.Kelamin	14,3%	53,6%	32,1%	100,0%
		% of Total	7,7%	28,8%	17,3%	53,8%
Total	Count	6	30	16	52	
	% within Jns.Kelamin	11,5%	57,7%	30,8%	100,0%	
	% of Total	11,5%	57,7%	30,8%	100,0%	

Usia * Motorikhalus.Post Crosstabulation

		Motorikhalus.Post			Total	
		Unsteable	Suspect	Normal		
Usia	4 th	Count	2	4	16	22
		% within Usia	9,1%	18,2%	72,7%	100,0%
		% of Total	3,8%	7,7%	30,8%	42,3%
	5 th	Count	0	10	20	30
		% within Usia	0,0%	33,3%	66,7%	100,0%
		% of Total	0,0%	19,2%	38,5%	57,7%
Total	Count	2	14	36	52	
	% within Usia	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%	
	% of Total	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%	

Jns.Kelamin * Motorikhalus.Post Crosstabulation

		Motorikhalus.Post			Total
		Unsteable	Suspect	Normal	
Jns.Kelamin	Count	1	7	16	24
	Laki-laki % within Jns.Kelamin	4,2%	29,2%	66,7%	100,0%
	% of Total	1,9%	13,5%	30,8%	46,2%
	Count	1	7	20	28
	Perempuan % within Jns.Kelamin	3,6%	25,0%	71,4%	100,0%
	% of Total	1,9%	13,5%	38,5%	53,8%
Total	Count	2	14	36	52
	% within Jns.Kelamin	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%
	% of Total	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%

Crosstabs

Motorikhalus.Pre * Motorikhalus.Post Crosstabulation

		Motorikhalus.Post			Total
		Unsteable	Suspect	Normal	
Motorikhalus.Pre	Count	2	2	2	6
	Unsteable % within Motorikhalus.Pre	33,3%	33,3%	33,3%	100,0%
	% of Total	3,8%	3,8%	3,8%	11,5%
	Count	0	12	18	30
	Suspect % within Motorikhalus.Pre	0,0%	40,0%	60,0%	100,0%
	% of Total	0,0%	23,1%	34,6%	57,7%
	Count	0	0	16	16
	Normal % within Motorikhalus.Pre	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	0,0%	0,0%	30,8%	30,8%
Total	Count	2	14	36	52
	% within Motorikhalus.Pre	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%
	% of Total	3,8%	26,9%	69,2%	100,0%

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motorikhalus.Post - Motorikhalus.Pre	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	22 ^b	11,50	253,00
	Ties	30 ^c		
	Total	52		

a. Motorikhalus.Post < Motorikhalus.Pre

b. Motorikhalus.Post > Motorikhalus.Pre

c. Motorikhalus.Post = Motorikhalus.Pre

Test Statistics^a

	Motorikhalus.Post - Motorikhalus.Pre
Z	-4,523 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

- Wilcoxon Signed Ranks Test
- Based on negative ranks.

Uji One Tailed

- Menentukan hipotesis

H_0 : bermain paper toys tidak mengembangkan motorik halus anak usia prasekolah

($H_0 ; V_1 > V_2$)

H_1 : bermain paper toys mengembangkan motorik halus anak usia prasekolah ($H_0 ; V_1 < V_2$)

- Taraf signifikan ($\alpha = 5\%$ atau 0,05)

- Titik kritis :

Z tabel : 2 tailed = $Z\alpha / 2$

1 tailed = $Z\alpha / 1$

Z tabel 1 tailed = $Z\alpha / 1$

= $Z 0,05 = -1,65$

- Kesimpulan :

= Z hitung < dari Z tabel

= $-4,523 < -1,65$

Hasilnya H_1 diterima berarti ada perkembangan motorik halus setelah dilakukan bermain paper toys

Lampiran 12

TABULASI SEBELUM DILAKUKAN TERAPI PAPER TOYS TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRA SEKOLAH

NO	PENILAIAN INDIKATOR PERKEMBANGAN MOTORIK US ANAK				INDIKASI
	1	2	3	4	
USIA 4 TAHUN					
1	0	0	0	0	SUSPECT
4tahun 2 bulan					
2	0	0	0	0	SUSPECT
4tahun 3bulan					
3	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 8bulan					
4	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 2bulan					
5	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 3bulan					
6	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 4bulan					
7	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 4bulan					
8	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
9	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 5bulan					
10	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 6bulan					
11	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 7bulan					
12	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
13	0	0	0	0	SUSPECT
4tahun 2bulan					
14	0	0	0	0	SUSPECT
4tahun 4bulan					
15	0	1	1	1	UNSTEABLE
4tahun 2bualn					
16	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
17	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 2bulan					
18	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 3bulan					
19	0	0	0	0	SUSPECT
4tahun 2bulan					
20	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
21	0	0	0	0	NORMAL
22	0	1	1	1	UNSTEABLE

USIA 5 TAHUN					
1	0	0	0	0	SUSPECT
5 tahun 4bulan					
2	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 4bulan					
3	0	0	0	0	SUSPECT
5 tahun 11bulan					
4	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 8bulan					
5	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
6	0	1	1	1	UNSTABLE
5 tahun 5bulan					
7	0	0	0	0	SUSPECT
5 tahun 3bulan					
8	0	0	1	1	SUSPECT
5 tahun 4bulan					
9	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 5bulan					
10	0	0	0	0	SUSPECT
5tahun 4bulan					
11	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 8bulan					
12	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 6bulan					
13	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
14	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 4bulan					
15	0	1	1	1	UNSTEABLE
5tahun 3bulan					
16	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 8bulan					
17	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 4bulan					
18	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
19	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 2bulan					
20	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 3bulan					
21	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
22	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 3bulan					
23	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
24	0	1	1	1	UNSTEABLE
5tahun 3bulan					
25	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 2bulan					

26	0	0	0	0	SUSPECT
5tahun 3bulan					
27	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 3bulan					
28	0	0	0	0	SUSPECT
5tahun 8bulan					
29	0	0	1	1	UNSTEABLE
5tahun 3bulan					
30	0	0	0	0	SUSPECT

KETERANGAN USIA 4 TAHUN :

1. Mencontoh O
2. Menggambar orang 3 bgn
3. Mencontoh +
4. Memilih garis yang lebih panjang

KETERANGAN USIA 5 TAHUN :

1. Memilih garis yang lebih panjang
2. Mencontoh segi 4 ditunjukkan
3. Menggambar orang 6 bgn
4. Mencontoh segi 4

PENILAIAN :

1. Normal : diberikan jika tidak ada skor “Terlambat” (0 T)
2. *Suspect* : jika terdapat satu atau lebih skor “Terlambat” (1 T)
3. *Unstestable* :diberikan jika terdapat satu atau lebih skor “Terlambat” (1 T) dan/atau dua atau lebih “Peringatan”

NORMAL : 16

SUSPECT : 30

UNSTEABLE : 6

Lampiran 13

**TABULASI SESUDAH DILAKUKAN TERAPI PAPER TOYS TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRA SEKOLAH**

NO	PENILAIAN INDIKATOR PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK				INDIKASI
	1	2	3	4	
USIA 4 TAHUN					
1	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 2 bulan					
2	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 3bulan					
3	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 8bulan					
4	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 2bulan					
5	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 3bulan					
6	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 4bulan					
7	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 4bulan					
8	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 3bulan					
9	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 5bulan					
10	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 6bulan					
11	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 7bulan					
12	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
13	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 2bulan					
14	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 4bulan					
15	0	1	1	1	UNSTEABLE
4tahun 2bulan					
16	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
17	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 2bulan					
18	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 3bulan					
19	0	0	0	0	NORMAL
4tahun 2bulan					
20	0	0	1	1	SUSPECT
4tahun 3bulan					
21	0	0	0	0	NORMAL
22	0	1	1	1	UNSTEABLE
USIA 5 TAHUN					
1	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 4bulan					

2	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 4bulan					
3	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 11bulan					
4	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 8bulan					
5	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
6	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 5bulan					
7	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 3bulan					
8	0	0	1	1	SUSPECT
5 tahun 4bulan					
9	0	0	0	0	NORMAL
5 tahun 5bulan					
10	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
11	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 8bulan					
12	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 6bulan					
13	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
14	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 4bulan					
15	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
16	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 8bulan					
17	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 4bulan					
18	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
19	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 2bulan					
20	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 3bulan					
21	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
22	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
23	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 4bulan					
24	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 3bulan					
25	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 2bulan					
26	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 3bulan					
27	0	0	1	1	SUSPECT

5tahun 3bulan					
28	0	0	0	0	NORMAL
5tahun 8bulan					
29	0	0	1	1	SUSPECT
5tahun 3bulan					
30	0	0	0	0	NORMAL

KETERANGAN USIA 4 TAHUN :

1. Mencontoh O
2. Menggambar orang 3 bgn
3. Mencontoh +
4. Memilih garis yang lebih panjang

KETERANGAN USIA 5 TAHUN :

1. Memilih garis yang lebih panjang
2. Mencontoh segi 4 ditunjukkan
3. Menggambar orang 6 bgn
4. Mencontoh segi 4

PENILAIAN :

1. Normal : diberikan jika tidak ada skor "Terlambat" (0 T)
2. *Suspect* : jika terdapat satu atau lebih skor "Terlambat" (1 T)
3. *Unstestable* :diberikan jika terdapat satu atau lebih skor "Terlambat" (1 T) dan/atau dua atau lebih "Peringatan"

NORMAL : 36

SUSPECT : 14

UNSTEABLE : 2

Lampiran 14

Disain gambar *paper toys*

© <http://http://triciarennea.blogspot.com>



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : YUHANA URBA SARASWATI

NIM : 133210128

Jenjang : Sarjana

Program Studi : Keperawatan

menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Jombang, 13 Juli 2017

Saya yang menyatakan,



YUHANA URBA SARASWATI
NIM : 133210128