

SKRIPSI

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MERONCE
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA PRASEKOLAH**

(Di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang)



**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2020**

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MERONCE
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA PRASEKOLAH**

(Di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan pada
Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang

Alfin Lutfiana
163210003

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2020**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Alfin Lutfiana
NIM : 163210003
Jenjang : Sarjana
Program Studi : S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul :

“Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”

Merupakan karya tulis ilmiah dan artikel yang secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian penulis, kecuali teori yang dirujuk dari sumber informasi aslinya.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jombang 26 Agustus 2020

Saya yang menyatakan



Alfin Lutfiana
NIM 163210003

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Alfin Lutfiana
NIM : 163210003
Jenjang : Sarjana
Program Studi : S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul :

“Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”

Merupakan karya tulis ilmiah dan artikel yang secara keseluruhan benar benar bebas dari plagiasi. Apabila di kemudian hari terbukti melakukan proses plagiasi, maka saya siap di proses sesuai dengan hukum dan undang-undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jombang 26 Agustus 2020

Saya yang menyatakan



Alfin Lutfiana
NIM 163210003

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
MERONCEN TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH (Di
RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang)

Nama Mahasiswa : Alfin Lutfiana

NIM : 163210003

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING
PADA TANGGAL

Pembimbing ketua

Pembimbing Anggota


Hindyah Ike S., S.Kep., Ns., M.Kep
NIK. 04.06.059


Nining Mustika Ningrum, SST., M.Kes
NIK. 02.08.127

Mengetahui

Ketua STIKes ICME

Ketua Program Studi


H. Imam Fathoni, SKM., MM
NIK. 03.04.022


Inavatur Rosyidah, S.Kep., Ns M.Kep
NIK. 04.05.053

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Alfin Lutfiana

NIM : 163210003

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul : PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
MERONCE TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH (Di
RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang)

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan Dewan penguji dan
diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada
Program Sudi S1 keperawatan

Komisi Dewa Penguji

Ketua Dewan Penguji : Hidayatun Nufus, SSIT .,M.Kes

()

Penguji I : Hindyah Ike S, S.kep., Ns., M.Kep

()

Penguji II : Nining Mustika Ningrum, S ST., M.Kes

()

Ditetapkan di : Jombang, 22 Agustus 2020

RIWAYAT HIDUP

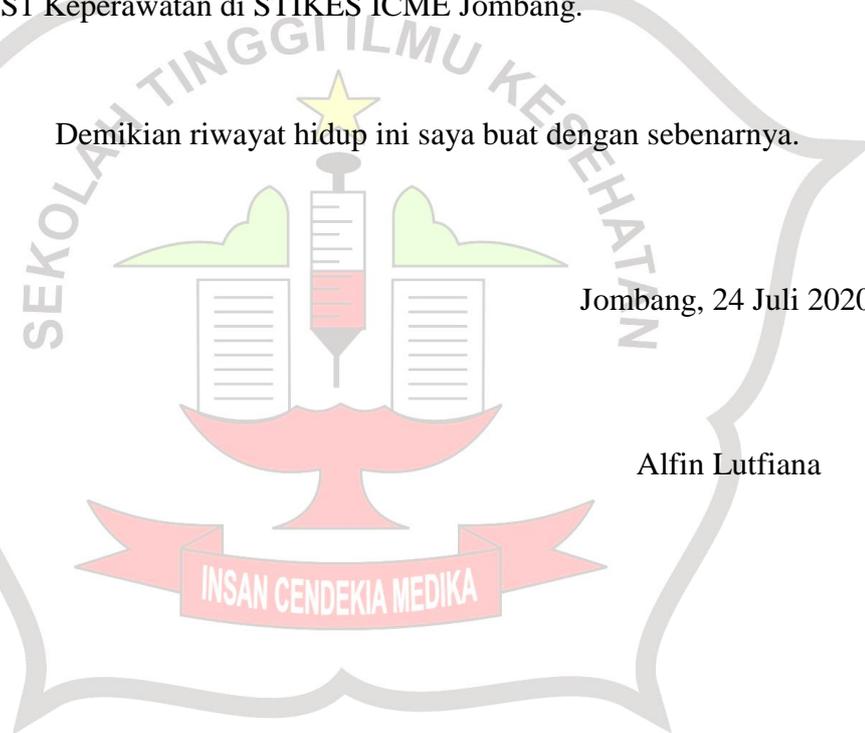
Peneliti dilahirkan di Jombang pada tanggal 17 Januari 1997 putri dari Bapak. Juki dan Ibu Lasianah. Peneliti merupakan anak pertama.

Tahun 2004 peneliti lulus dari TK Darma Wanita Plandaan-Jombang. Tahun 2010 peneliti lulus dari SDN Purisemanding Plandaan-Jombang. Tahun 2013 peneliti lulus dari SMP NEGERI 1 Plandaan-Jombang. Tahun 2016 peneliti lulus dari SMA NEGERI 1 Plandaan-Jombang. Dan pada tahun yang sama peneliti lulus seleksi di STIKES Insan Cendekia Medika Jombang. Peneliti memilih program Studi S1 Keperawatan di STIKES ICME Jombang.

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Jombang, 24 Juli 2020

Alfin Lutfiana



MOTTO

“MAN JADDAH WAJADA”

Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil

“MAN SHABARA ZHAFIRA”

Siapa yang bersabar pasti akan beruntung

“MAN SARA ALA DARBI WASHALA”

Siapa yang menapaki jalan-nya akan sampai ke tujuan

“Beljarlah dari sebuah kesalahan”

“Tidak ada kesuksesan melainkan dengan pertolongan Allah”



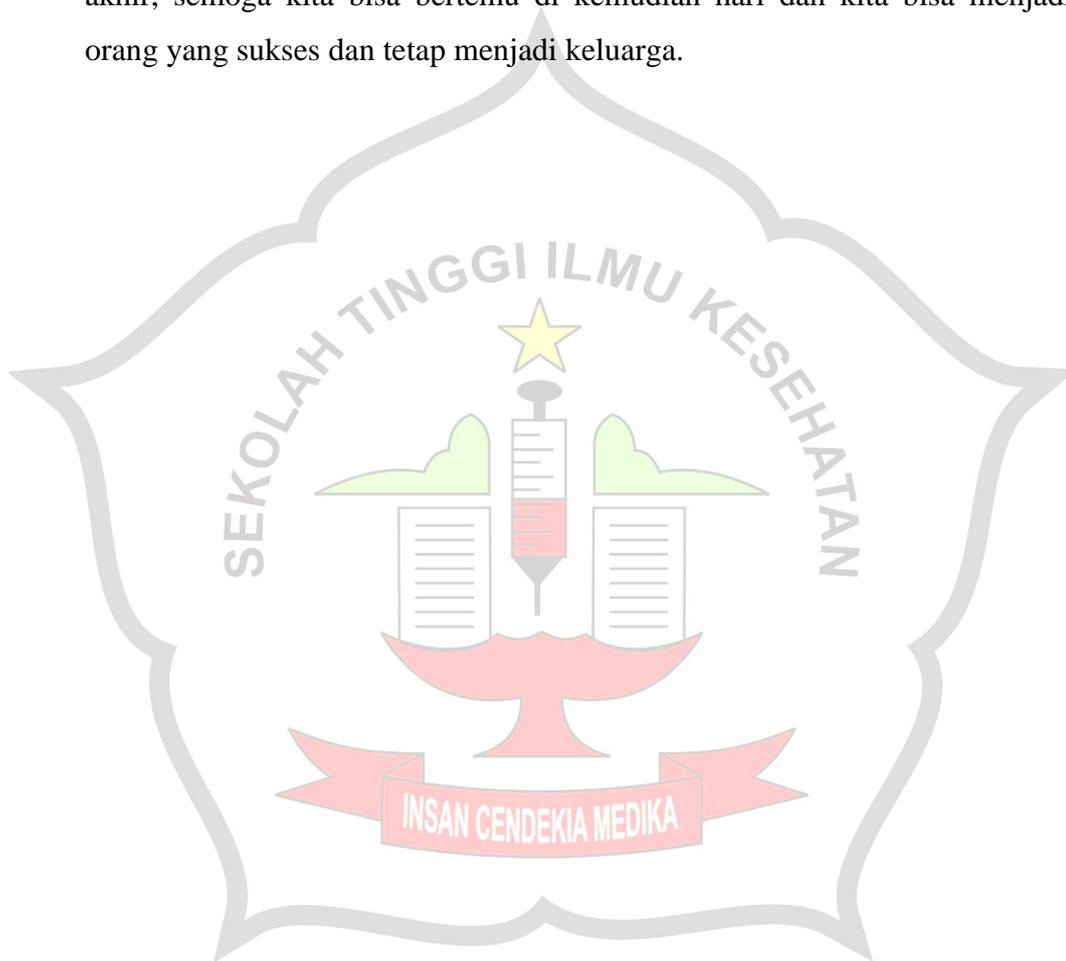
LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir, karya yang sederhana ini peneliti persembahkan kepada :

1. Bapak “Juki” dan Ibu “Lasianah” tercinta yang selama ini telah membiayai semuanya, selalu mendukung disetiap langkahku, memberikanku motivasi yang tiada henti dan selalu mendoakan di setiap sholatnya untuk kemudahan jalanku. Hanya lewat selebar kertas ini tertulis persembahan semoga ini menjadi awal untuk bisa membuat bapak dan ibuk bangga. Terimakasih atas semua pengorbanan yang selama ini engkau berikan ke pada ku hingga aku sebesar ini semoga kelak nanti aku bisa menjadi anak perempuan satu-satunya yang bisa membahagiakan dan membangga kanmu Amin yaa rabbal alamin.
2. Adek ku “M. Calvin Stevano” dan “M. Julifa Raffi Arianto” yang selalu memberikan candaan, hiburan dan semangat kepadaku.
3. Keluarga besar ku yang tercinta terimakasih untuk dukungannya selama ini dan tidak bisa ku sebut satu persatu. Terimakasih banyak ku ucapkan semoga Allah senantiasa selalu menjaga dan melindungi kalian dimanapun kalian berada Amin-Amin yaa rabbal alamin.
4. Mas ku “Vikcy” yang selalu memberikanku support, bersedia menemaniku dan menyemangatiku dalam proses pengerjaan skripsi ini. Terimakasih telah bersedia menjadi tempat keluh kesahku, dan terimakasih sudah selalu ada di setiap senang maupun susah.
5. Dosen-dosen S1 Keperawatan Stikes ICMe Jombang yangn telah memberikan ilmunya selama 4 tahun selama saya menempuh ilmu. Khususnya epada ibu Hindyah Ike S.,M.Kep Ibu Nining Mustika Ningrum., M.Kes yang telah sabar membimbing skripsi ini dan memberikan ilmunya mulai dari awal sampai akhir.
6. Guru RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan, serta adik-adikku murid kelas A yang telah berkenan dan membantu sya dalam proses penelitian ini.

Semoga kebaikan bapak ibu adik-adik menjadi tambahan amal kabaikan di hadapan Allah, Amin yarobal a'lamin.

7. Sahabatku “Tutus Tri A” yang selalu menemani dan berjuang bersama dari awal hingga sekarang. Terimakasih atas kebersamaannya dan somoga tetap menjadi keluarga dimanapun dan kapanpun.
8. Keluarga besar S1 Keperawatan A angkatan 2016. Terimakasih atas semua pengalaman yang berkesan selama 4 tahun ini kita berjuang bersama hingga akhir, semoga kita bisa bertemu di kemudian hari dan kita bisa menjadi orang yang sukses dan tetap menjadi keluarga.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi yang berjudul **“Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah** (di RA Al-Hikmah Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang). Proposal skripsi ini ditulis sebagai persyaratan kelulusan demi menempuh Program Studi S1 Keperawatan di STIKes ICME Jombang.

Penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak H. Imam Fatoni, SKM.,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
2. Ibu Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
3. Ibu Hindyah Ike S, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal skripsi.
4. Ibu Nining Mustika Ningrum., S.ST M.Kes selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal skripsi.
5. Kedua orang tuaku dan saudaraku yang selalu memberikan motivasi baik materi maupun spiritual.
6. Keluarga besar Prodi S1 Keperawatan kelas A STIKES ICME dan semua pihak yang membantu dalam penyusunan Skripsi ini tidak bisa di sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih kurang dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan proposal ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

ABSTRAK

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MERONCE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH DI RA AL-HIKMAH TONDOWULAN PLANDAAN JOMBANG

Oleh :
ALFIN LUTFIANA
163210003

Pendahuluan: Perkembangan motorik halus pada anak memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Perkembangan motorik halus yang buruk pada anak jika tidak diatasi akan mempengaruhi proses perkembangan anak. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh terapi APE *Meronce* terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA AL-HIKMAH Tondowulan. **Metode:** Desain penelitian *pr eksperimental* dengan pendekatan *one group pre-post test design*. Populasinya semua anak yang mengalami gangguan perkembangan di RA AL-HIKMAH sebanyak 38 responden. Teknik sampling menggunakan *simple random sampling* dengan sampel 34 responden. Variabel dependen yaitu alat permainan edukatif (APE) meronce dan variabel dependen yaitu perkembangan motorik halus. Instrumen pengumpulan data menggunakan SOP dan lembar Check List dengan pengolahan data *editing, coding, scoring, tabulating* dan uji statistik menggunakan *Wilcoxon* tingkat kesalahan 0,05. **Hasil:** Hasil penelitian sebelum diberikan terapi APE *Meronce* adalah Belum Berkembang (55,9%), Mulai Berkembang (14,7%), Berkembang Sesuai Harapan (20,6%), Berkembang Sangat Baik (8,8%). Perkembangan anak sesudah terapi APE *Meronce* adalah Belum Berkembang (5,9%), Mulai Berkembang (5,9%), Berkembang Sesuai Harapan (17,6%), Berkembang Sangat Baik (70,6%). Hasil uji statistik *Wilcoxon* didapatkan *p value* 0,000 lebih kecil dari α 0,05 atau ($p < \alpha$), maka H_1 diterima. **Kesimpulan:** Kesimpulan peneliti ini adalah ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang. **Saran :** Saran untuk profesi perawat agar memberikan asuhan keperawatan secara optimal.

Kata kunci : APE, Meronce, Motorik Halus

**AN INSTRUMENT OF ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MERONCE
FINE MOTOR TO THE DEVELOPMENT OF A PRESCHOOL AGE
CHILDREN IN AL-HIKMAH TONDOWULAN PLANDAAN JOMBANG**

ABSTRACT

Introduction: The concept has an important determining children's more focus on growth development as well as take on the development will take place scientifically. The purpose of this research to analyze the influence of therapy APE meronce against the development of preschool age children in RA Al-Hikmah tondowulan. **Method:** Design the experimental research one group pre-post test. design The populations of all children with the disorder RA Al-Hikmah about 38 respondents. The dependent variable is an instrument of alat permainan edukatif (APE) meronce and the independent variable is fine motor to development. Use sampling techniques of sampling simple random sample with 34 respondents. The research data uses instrument SOP and sheets of check list with data processing, editing coding, scoring, and the use of tabulating statistical wilcoxon. 0,05 the level of errors. **Result:** Child development before given therapy ape meronce is undeveloped (55,9 %), began to develop (14,7 %), develops as expected (20,6 %), develops very good (8,8 %). Child development after therapy ape meronce is undeveloped (5,9 %), began to develop (5,9 %). Developed as expected (17,6.) percent very good (70,6.) percent. However statistical tests or wilcoxon 0,000 value is smaller than 0,05 or ($p < \alpha$), It then accepted. **Conclusion:** The conclusion in this study is that there is an the influence of therapy APE meronce against the development of preschool age children in RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang. **Suggestion :** Suggestions for the nurse professional to provide optimal nursing care.

Keywords: APE, meronce, finemotor

INSAN CENDEKIA MEDIKA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN PLAGIASI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR LAMBANG	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB 2 TUNJUKAN PUSTAKA	
2.1 Perkembangan Anak Usia Prasekolah	8
2.1.1 Pengertian Perkembangan.....	8
2.1.2 Prinsip-Prinsip Perkembangan.....	9
2.1.3 Tahap-Tahap Perkembangan	11
2.1.4 Karakteristik Perkembangan.....	13
2.1.5 Faktor-Faktor Tumbuh Kembang	14
2.1.6 Deteksi Perkembangan	15
2.2 Hakikat Anak Usia Prasekolah	16
2.2.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah.....	16
2.2.2 Perkembangan Anak Usia Prasekolah	19
2.2.3 Tugas Perkembangan Anak Usia Prasekolah	21
2.2.4 Perkembangan Motorik Halus	24
2.2.5 Faktor-Faktor Pada Motorik Halus	25
2.3 Konsep Bermain Meronce	27
2.3.1 Bermain.....	27
2.3.2 Macam-Macam Permainan	29
2.3.3 Bermain Meronce	35
2.4 Penelitian Terkait.....	39

BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	
3.1 Kerangka Konseptual.....	44
3.2 Keterangan Kerangka Konsep	45
3.3 Hipotesis Penelitian	45
BAB 4 METODE PENELITIAN	
4.1 Jenis Penelitian	46
4.2 Desain Penelitian	46
4.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	47
4.1.1 Waktu Penelitian.....	47
4.1.2 Tempat Penelitian	47
4.4 Populasi, <i>Sample</i> dan <i>Sampling</i>	47
4.2.1 Populasi.....	47
4.2.2 Sampel	47
4.2.3 Sampling	48
4.5 Kerangka Kerja	50
4.6 Identifikasi Variabel	51
4.3.1 Variabel.....	51
4.7 Definisi Operasional	51
4.8 Teknik Pengumpulan Data.....	53
4.9 Pengelolaan dan Analisa Data	58
4.10 Etika Penelitian	62
4.11 Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil penelitian	64
5.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	64
5.1.2 Data Umum.....	64
5.1.3 Data Khusus.....	66
5.2 Pembahasan.....	68
5.2.1 Perkembangan Motorik Halus Sebelum Terapi Meronce ..	68
5.2.2 Perkembangan Motorik Halus Sesudah Terapi Meronce ..	70
5.2.3 Pengaruh APE Meronce Sebelum dan Sesudah	73
BAB 6 KESIMPULAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	76
6.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tipe dan Karakteristik bermain kognisi	30
Tabel 2.2	Karakteristik perilaku bermain dramatic	32
Tabel 2.3	Fokus dan uraian tahapan bermain kognisi AUD Musfiroh, 2016.hal 2.25	33
Tabel 3.1	Definisi Oprasional Penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif Meronce terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang	52
Tabel 5.1	Distribusi frekuensi responden karakteristik responden berdasarkan umur di RA AL-HIKMAH Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang pada tanggal 24 April 2020	65
Tabel 5.2	Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang tanggal 24 April 2020	65
Tabel 5.3	Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan Alas Permainan Edukatif (APE) Meronce di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang tanggal 25 Juni 2020	66
Tabel 5.5	Tabulasi silang perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum dan sesudah di berikan Alas Permainan Edukatif (APE) Meronce di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang tanggal 25 Juni 2020	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Macam-macam rumus merangkai roncean	38
Gambar 3.1	Kerangka konseptual penelitian pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang.	44
Gambar 4.1	Kerangka kerja pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan.	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Lembar permohonan menjadi responden
Lampiran 2	: Lembar persetujuan menjadi responden
Lampiran 3	: Surat izin melaksanakan penelitian.....
Lampiran 4	: Surat permohonan bantuan penelitian.....
Lampiran 5	: Surat Uji etik
Lampiran 6	: Surat pernyataan tidak kontak dengan responden
Lampiran 7	: Standart Operasional Prosedur (SOP).....
Lampiran 8	: Lembar observasi (<i>check list</i>)
Lampiran 9	: Surat pernyataan pengecekan judul.....
Lampiran 10	: Surat studi pendahuluan dan ijin penelitian
Lampiran 11	: Form bimbingan pembimbing 1
Lampiran 12	: Form bimbingan pembimbing 1
Lampiran 13	: Form bimbingan pembimbing 2.....
Lampiran 14	: Bukti hasil UJI TURNITIN
Lampiran 15	: Tabulasi data khusus pre test dan pos test.....
Lampiran 16	: Hasil skor kuesioner perkembangan motoric halus
Lampiran 17	: Perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah
Lampiran 18	: Hasil uji SPSS
Lampiran 19	: Jadwal kegiatan.....

DAFTAR LAMBANG,SINGKATAN DAN ISTILAH

1. Daftar Lambang

%	: Persen
(: Buka kurung
)	: Tutup kurung
-	: Sampai
X	: Kali
/	: Atau
N	: Besar populasi
d^2	: Tingkat kepercayaan yang diinginkan (0,005)
n	: Besar sampel yang dikehendaki
H_0	: Hipotesis nul
H_1	: Hipotesis alternative
K	: Subjek
O	: Observasi sebelum
OI	: Observasi sesudah
<	: Lebih dari
>	: Kurang dari
α	: Alpha

2. Daftar Singkatan

STIKES	: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
ICME	: Insan Cendekia Medika
Kemendes	: Kementerian Kesehatan
WHO	: World Health Organization
Dinkes	: Dinas Kesehatan
Riskesdes	: Riset Kesehatan Dasar
Depkes	: Departemen Kesehatan
RI	: Republik Indonesia
SOP	: Standart Operasional Prosedur
RA	: Riodhotul Atlah

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang terjadi saat individu mengalami perkembangan yang berbeda-beda dari anak lainnya. Keinginan, kemampuan, dan kondisi kehidupan lingkungan yang tidak sama. Anak usia prasekolah pada masa ini akan melalui suatu perubahan berat, dan tinggi badan, perkembangan ini merupakan suatu perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Sehingga pada anak prasekolah akan mengalami kurang aktif dalam perkembangan halus misalnya, seperti mewarnai, melukis, dan mengunting sehingga dia membutuhkan stimulasi dalam perkembangan motorik halus. Karena pada masa ini anak lebih aktif dalam motorik kasarnya seperti, berlari, bermain sepak bola, melompat-lompat, mengendarai sepeda roda tiga dan lain-lain (Sumantri, 2019). Pada saat anak diberikan tugas oleh gurunya belum bisa menirukan dengan rapi. Anak tidak mau menuliskan nama di buku tugasnya sendiri. Dan anak masih meminta bantuan kepada gurunya saat mendapatkan tugas sekolah dari guru. Maka dengan ini dikatakan bahwa masih ada permasalahan pada system motorik halus yang perlu diatasi. Usia prasekolah merupakan sekelompok anak yang berusia 3-6 tahun saat sedang ada pada tahap perkembangan atau pertumbuhan dengan memiliki sifat khas, dikatakan berarti anak sudah mempunyai ciri-ciri pada perkembangan dan pertumbuhan motorik, baik kognitif, atau intelektual (daya berpikir, daya menciptakannya sesuatu), kesehatan anggota tubuh serta

bahasa maupun pada social-emosional anak (Masitoh,Henny,dan Ochi, 2017: hal.1.16).

WHO (*World Health Organization*) memberikan klarifikasi bahwa rata-rata dari 5% sampai 25% anak yang berusia dini mempunyai riwayat penyakit Minimal Brain Dysfunction (M.B.O), dan salah satunya yaitu adanya gangguan pada sistem perkembangan motorik halusnya (WHO dalam Febriani, 2019). Kesehatan RI dalam jurnal Febriani, 2019 menyatakan bahwa rata-rata dari 0,4 juta dalam persen (16%) seorang balita di Indonesia mempunyai riwayat gangguan pada perkembangan, termasuk gangguan pada perkembangan motorik halusnya maupun motorik kasar, serta berimbas pada perkembangan kreativitas, tertinggalnya anak dalam berbicara dan kepandaian yang kurang. Sedangkan berdasarkan data Kemenkes RI, 2018 bahwa dengan adanya pemeriksaan deteksi dini pada deteksi dini tumbuh kembang anak berada di Provinsi Jawa Timur kemarin sudah 2018 kemarin sudah diadakan oleh 2.280.239 balita dan anak usia dini 63,48% dari 1.168.449 balita yang berusia 5-6 tahun. Dari data tersebut terdapat penurunan dibandingkan dengan 4 tahun sebelumnya 2014 yaitu sebanyak 64,03% berada di bawah sasaran 80%, maka dari itu harus ada sebuah perubahan dalam menaikan angka besarana tersebut sehingga bisa langsung ditangani jika terdapat suatu kejadian dan ketertinggalan pada deteksi dini tumbuh kembang balita. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas atau laporan penilaian perkembangan anak didik (LPPAD) Raudhotul Athfal RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang pada tanggal 29 Februari 2020 didapatkan data dari 38 anak usia prasekolah RA Al-Hikmah ada 30 anak yang

mengalami keterlambatan motorik halus contohnya dalam bidang pengembangan fisik pada motorik halus seperti contoh anak yang belum terbiasa atau belum bisa membawa manik-manik dengan cara yang benar dan mudah jatuh kerana jari-jemari nya masih kaku, anak juga belum bisa mengkoordinasikan matanya dengan baik saat meronce dengan manik-manik, dan ada 8 anak diantaranya mengalami kendala pada perkembangan motorik halus yang sesuai dan baik. dia juga dapat menggunakan jari jemarinya saat meronce dan menggunakan koordinasi mata yang baik saat mengambil manik-manik.

Kebiasaan motorik halus pada anak yang tidak dapat dikembangkan dengan sempurna dikarenakan ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seperti faktor dari lingkungan, herediter, dan aktivitas anak lainnya. Perkembangan motorik ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya kebiasaan pada anggota tubuh yang memungkinkan anak untuk dapat berpindah tempat, genetik, aspek psikologis nya, dan kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskular (Sujiono, 2019). Terdapat juga beberapa kendala dalam perkembangan motorik halus pada anak prasekolah yaitu hambatan dalam berkonsentrasi, mudah beralih, cepat merasa bosan, jari-jemari belum kuat dalam mengambil benda, atau lemahnya sebuah kerjasama antar indra penglihatan dan indra peraba yang kurang. Jika seorang anak kurang dapat rangsangan atau mendapatkan stimulasi sehingga anak tersebut akan menjadi mudah merasakan tidak suka kepada sesuatu. Dan dengan adanya suatu perkembangan yang baik ini bisa menjadikan anak lebih berani dan bermain bersama kawan seumuran, begitu pula untuk dia yang mengalami gangguan

pada perkembangan motorik halusnya akan mengalami hambatan kemampuan untuk bermain dengan kawan seumurannya dan bisa berdampak pada psikologisnya dia akan merasa tidak nyaman atau menjadi anak tertekan atau merasa terpinggirkan (Siti Aisyah, 2019).

Beberapa stimulasi telah dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan gerak pada anak usia dini yaitu menggunakan metode *meronce*. Permainan ini menjadi pilihan sebagai perkembangan motorik halus dengan kegiatan menata benda atau komponen bentuk dengan bantuan benang atau tali yang dirangkai menjadi satu. Permainan edukatif *meronce* ini bisa ditingkatkan kemampuan pada motorik halus nya agar dengan adanya permainan tersebut anak bisa menata bentuk-bentuk yang sama maupun tidak secara tidak sengaja menjadikan lebih menarik dan menghasilkan suatu karya (Hajar Pamadhi, 2017: hal 9.4). Menurut Winda Ayu (2018) hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan waktu 4 kali untuk jadwal kegiatan dengan masing-masing waktu 30 menit dengan setiap jadwal kegiatan dan hanya digunakan 1 contoh sebuah hasil roncean yang disesuaikan dengan perkembangan pada motorik halusnya sehingga anak sudah mampu untuk merangkai manik-manik sesuai dengan contoh dan berbagai macam bentuk, warna, serta ukuran dan anak bisa menunjukkan hasil karya yang sudah dibuatnya dan dapat manumbuhkan kemampuan pada anak dan harus ditingkatkan dengan baik (Fauziddin, 2018)

Berdasarkan dari latar belakang tersebut sehingga peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul pengaruh Alat Permainan Edukatif

(APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ? Apakah ada “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis adanya pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi adanya perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) meronce.
2. Mengidentifikasi adanya perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) meronce.
3. Menganalisis pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

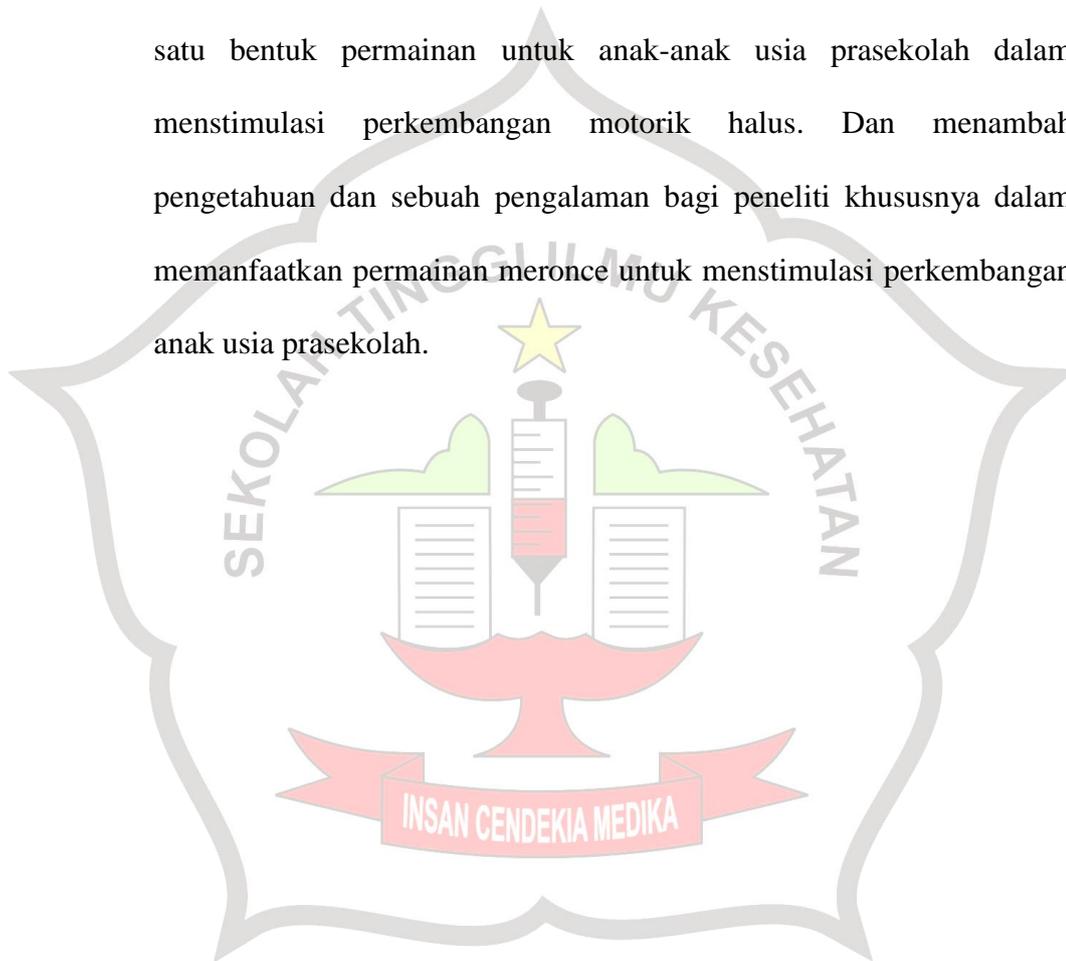
1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk bahan masukan dalam mengembangkan konsep dari keperawatan anak serta simulasi bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu dengan permainan meronce.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk permainan untuk anak-anak usia prasekolah dalam menstimulasi perkembangan motorik halus. Dan menambah pengetahuan dan sebuah pengalaman bagi peneliti khususnya dalam memanfaatkan permainan meronce untuk menstimulasi perkembangan anak usia prasekolah.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan anak usia pra sekolah

2.1.1 Pengertian Perkembangan

Perkembangan merupakan hasil kematangan pada masa maturbasi atau faktor belajar menghasilkan sebuah kematangan yang merupakan sebuah ciri-ciri yang mendasar pada individu yang ada pada hasil warisan genetik individu itu sendiri. Faktor pemberian stimulasi atau belajar pada saat kematangan organ atau aspek tertentu akan mempengaruhi sejauh mana pencapaian perkembangan seseorang (Fauziddin, 2018).

Perkembangan merupakan sebuah garis pertumbuhan (*growth*) dan penurunan (*decline*). Contohnya, saat anak mulai memasuki jenjang pendidikan anak tersebut akan mendapatkan sebuah peningkatan mulai dari pengetahuan sampai dengan kemampuan kognitif, tetapi pada dasarnya sebuah kemampuan juga akan menurun karena mereka di haruskan untuk patuh terhadap aturan-aturan tertentu yang membuat anak menjadi tidak bebas sehingga akan mempersulit sebuah kreativitas pada seorang anak (Nizama Sanchez, 2019)

Perkembangan adalah suatu kejadian dalam kehidupan seorang manusia yang berjalan terjadi secara berangsur-angsur sejak dari konsepsi sampai dengan akhir hayatnya. Perkembangan ini bisa dapat dijadikan sebagai perubahan yang pasti dilewati oleh seseorang untuk dapat menjadi dewasa atau kematangan baik secara bertahap,

progesif, dan dapat berjalan dengan baik mencakup dari aspek pada kekuatan anggota tubuh maupun psikisnya (Masitoh 2017: hal 2.3).

Menurut (Yusuf 2001 dalam Masitoh 2017: hal 2.3) ia mengatakan makna sistematis, progesif, dan berkesinambungan sebagai berikut

1. Sistematis

Merupakan sebuah perbedaan perkembangan yang mempunyai sifat saling tergantung atau terkait satu sama lain. Contohnya pada kemampuan untuk berjalan, yang harus di sesuaikan dengan kondisi otot-otot kakinya.

2. Progesif

Yaitu suatu yang dapat berubah yang sifatnya berkembang, naik, maupun terus dalam kualitatif (psikis). Sebagai contohnya pada perubahan bagian anggota tubuh, atau adanya pergantian kemampuan seorang anak.

3. Berkesinambungan

Adanya pergantian sebagian dari yang beraturan. Contohnya, seorang anak ingin berjalan ,ia dapat mempengaruhi pertumbuhan yang sebelumnya, contohnya kemampuan untuk dapat berdiri dan berjalan.

2.1.2 Prinsip-Prinsip Perkembangan

Menurut Yusuf dalam (Masitoh, 2017: 2.4)

1. Perkembangan adalah suatu kehidupan yang terjadi dan tidak akan berhenti dan terus terjadi untuk berkembang yang dipengaruhi oleh

sebuah pengalaman sebagai proses belajar dalam kehidupan sampai dengan proses kematangan dan kehidupan tua.

2. Pada dasarnya prinsip ini akan saling terkait pada prinsip perkembangan masing-masing anak, dalam hal amarah, fisiknya, kemampuan untuk mengatur diri, ataupun social, yang saling dapat berpengaruh.
3. Hal ini juga memperhatikan system atau petunjuk yang bisa dapat menyebabkan suatu perkembangan menjadi sistematis sehingga memperhatikan arah dan petunjuk yang ada. Pada tahapan ini adalah sebuah produk tahapan yang terdahulu. Contohnya, dalam hal berjalan seorang anak balita harus bisa berdiri dulu sehingga kemampuan berjalan ini adalah syarat untuk perkembangan di tahap selanjutnya.
4. Perkembangan ini juga merupakan bagian yang tidak sama seperti pada tahap perkembangan mental maupun fisik yang menuju suatu maturitas yang berjalan tidak sama (terjadi secara perlahan juga yang cepat). Contohnya pada berat badan atau tinggi akan menuju suatu perkembangan baik saat usia remaja. Sedangkan, sebuah kreatifitas akan berkembang dengan baik dan cepat pada masa kanak-kanak dan mencapai suatu klimaksnya saat mulai dewasa.
5. Dari beberapa individu yang mencapai suatu periode pada pertumbuhan maka keyakinan ini dapat diartikan jika individu melakukan suatu kehidupan sudah lama, individu ini akan merasa pada sebuah tahap dari seorang bayi, masa balita, menjadi anak

kecil, kemudian tumbuh mulai dewasa, menjadi seorang dewasa
culup umur , dan sampai dengan lanjut usia.

2.1.3 Tahap- tahap perkembangan

Pada suatu perkembangan, seorang individu akan mengalami berbagai tahapan yang dapat di lalui, tahapan ini akan terlihat saat beberapa perspektif yang tidak sama, contohnya tahapan pertumbuhan pada saat buah hati belum dilahirkan yaitu merupakan fase-fase dimana perkembangan janin akan berlangsung sampai dengan proses kelahiran, ini juga merupakan tahapan perkembangan sebagai seseorang individu yang baik yang akan dialami merupakan sebuah periodisasi.

Tahap pertumbuhan ini bisa dikatakan sebagai tahapan awal dari proses kehidupan seseorang yang di warnai dengan berbagai jati diri dan cerminan diri yang bertentangan .dari bahasan tersebut ilmuwan berpendapat bahwa fase perkembangan dibagi menjadi tiga golongan yaitu berdasarkan analisis didaktis, psikologis dan biologis (Henny, 2017: 2.5)

1. Tahap dari perkembangan berdasarkan hasil analisa biologi

Menurut Aristoteles mengungkapkan perkembangan ke dalam tiga tahapan yaitu:

- 1) Tahap I : pada usia 0-7 tahun (dimana saat ini merupakan suatu periode anak-anak untuk berexplorasi).

- 2) Tahap II : pada usia 7 tahun sampai dengan 14 tahun (dimana ini merupakan masa anak untuk masuk sekolah dalam tingkatan rendah).
- 3) Tahap III : dari usia 14 tahun sampai 21 tahun (dimana masa ini merupakan masa seseorang remaja/ pubertas, dan mengalami priode transisi pada masa balita menjadi seseorang yang cukup umur).

2. Fase pada kemajuan didaktif

Dapat dilihat dari sebuah pendidikan menurut Comenius, mengatakan bahwa pengajaran yang baik untuk anak-anak harus berlangsung selama 4 tingkatan yaitu :

- 1) Masa prasekolah (*scola maternal*), dari usia 0-6 tahun
- 2) Masa sekolah awal (*scole vernaculan*), dari usia 6-12 tahun
- 3) Masa sekolah akhir (*scole latina*), dari usia 12-18 tahun
- 4) Masa perkuliahan (*academica*), dari 18-24 tahun

Disetiap sekolah disarankan harus ada pembelajaran yang sesuai pada periode pertumbuhan dari siswa dengan menggunakan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tahap pada perkembangan.

3. Tahap perkembangan berdasarkan psikologi

Beberapa pendapat mengatakan bahwa bagian psikologi merupakan dasar untuk mengenali proses pertumbuhan, menggali pengetahuan sehingga dapat dipergunakan untuk suatu peralihan pada tahapan lainnya. Dan pada proses pertumbuhan seseorang akan

menuju pada masa keguncangan selama dua kali yaitu: (a) saat mulai berada di tahun ke 3 bahkan sampai ke 4 dan (b) saat masa awal puber. Dari hasil pembahasan tersebut maka seseorang bisa terlihat melalui proses:

- a) Sejak awal kelahiran dengan keguncangan pertama (yaitu pada di tahun ke 3 dan 4) dan biasanya dikatakan sebagai masa awal anak).
- b) Pada masa ini anak akan mengalami proses keguncangan kedua dikatakan dengan tahap untuk memasuki sekolah.
- c) Pada saat keguncangan kedua sampai pada puncaknya yaitu menuju pada proses kematangan.

2.1.4 Karakteristik perkembangan

Menurut (Zahwa & Reza, 2015) tanda-tanda dari tumbuh kembang adalah :

Tumbuh kembang merupakan suatu cara yang dialami mulai awal kehamilan sampai dengan menuju kematangan, dapat dipengaruhi dari beberapa hal yaitu.

1. Pada perubahan dengan adanya kesamaan terhadap beberapa anak tetapi kecepatannya bisa tidak sama dari anak yang lainnya.
2. pertumbuhan ini sangat berhubungan pada system susunan pada persyarafan.
3. Dalam suatu posisi tertentu akan tumbuh suatu proses akan berjalan lambat bahkan cepat, dan adanya penambahan tumbuh kembang yang tidak sama pada bagian tubuh.

4. Refleksi pada anggota seperti refleksi memegang dan berjalan akan hilang sebelum gerak anggota tubuh tercapai.
5. Aktivitas yang ada pada seluruh anggota tubuh dapat terganti dengan reaksi yang berbeda-beda.
6. Arah perkembangan pada anak adalah sefalokaudal.

2.1.5 Faktor-faktor yang dapat digunakan untuk tumbuh kembang anak

menurut dasarnya anak mempunyai contoh perubahan yang baik dari hasil seseorang berinteraksi. Adapula faktor pendorong tumbuh kembang anak sebagai berikut:

1. Faktor dari luar atau *eksternal* yaitu pada proses kelahiran terdiri dari status kesehatan, metode, keracunan atau bahan kimia, adanya pancaran, penyakit, endokrin, adanya kelainan imunologi, anoksia embrio, dan faktor psikologi pada ibu.
2. penyebab dari dalam atau *internal* merupakan suatu faktor yang berasal dari keluarga, meliputi umur, jenis kelamin, genetik, bangsa, ras dan kelainan kromosom.
3. Penyebab adanya masalah kelahiran pada bayi contohnya trauma kepala, komplikasi asfiksia yang dapat menyebabkan adanya kerusakan pada jaringan otak.
4. Penyebab setelah kelahiran terdiri dari status pertumbuhan, adanya kelainan kongenital, pola lingkungan pengasuhan, psikologi, sosio-ekonomi, stimulasi dan obat-obatan (Depkes,2010).

2.1.6 Deteksi perkembangan

Menurut Depkes RI (2010) bagian dari pertumbuhan harus di pantau yaitu:

1. Gerakan kasar yaitu suatu keterampilan seseorang untuk melaksanakan suatu aktivitas yang menyertakan bagian tubuh yaitu otak besarnya contohnya untuk merangkak, dapat berpijak, bisa melangkah, berlari-lari maupun sebagainya.
2. Gerakan halus merupakan suatu bagian dari suatu keterampilan pada individu untuk melibatkan tindakan pada otot-otot halusya tetapi juga membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan seperti, saat menjepit, belajar menulis, merangkai roncean, mewarnai maupun lainnya.
3. Keterampilan dalam berbahasa maupun berbicara adalah bagian yang berkaitan terhadap adanya keterampilan anak untuk memberi reaksi pada adanya binyi, dapat melaksanakan arahan, komunikasi dengan baik, berbicara, maupun lainnya.
4. Kebiasaan seorang anak belajar mandiri seperti, anak dibiasakan untuk makan sendiri, membersihkan mainan setelah bermain, bersosialisasi dan saling interaksi dengan lingkungannya.

2.2 Hakikat anak usia pra sekolah

2.2.1 Pengertian anak usia pra sekolah

Pendidikan pada anak prasekolah merupakan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai sasaran dalam memberikan fasilitas kemajuan anak yang utuh dan mementingkan perkembangan dari semua bagian yang dimiliki anak sehingga proses pembelajaran yang

diberikan terhadap anak prasekolah khususnya TK harus mempersiapkan beberapa aktivitas sehingga dapat menjadi bagian dari pada perkembangannya (Fauziddin, 2018).

Pada hakikatnya pra sekolah yaitu salah satu upaya dalam menstimulasikan, membimbingnya, mengasuhnya dan menyediakan suatu kegiatan dalam pendidikan pada dasarnya membentuk sebuah perubahan. Pra sekolah merupakan bagian pelaksanaan pembelajaran melibatkan kepada perubahan kearah yang lebih baik secara bersamaan antara motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan (*multiple intelegences*) maupun kecerdasan spiritual (Henny, 2017: hal 1.9).

Pra sekolah adalah anak yang mempunyai usia sampai rentang 3-6 tahun, dan biasanya sudah mulai mengikuti program preschool (Masitoh, 2017). adapun berbagai pendapat yang dapat kita cermati pada dasar usia dini antara lain yang sudah disampaikan oleh Bredecamp, Copple, dan Brenner dalam Masitoh (2017:1.14-1.16) sebagai berikut:

1. Memiliki sifat unik

Yang berarti dari setiap anak memiliki perbedaan antara satu sama lain. Yang memiliki keinginan, kemampuan, dan kondisi kehidupan lingkungan yang berbeda-beda. Dengan demikian, anak dapat dikatakan bahwa bentuk perubahan atau proses dalam pembelajaran mempunyai suatu variasi yang tidak sama. Menurut Bredecamp anak usia dini ini juga mempunyai keunikan contohnya

dalam gaya proses belajarnya, minat yang ada pada masing-masing individu, dan latar belakang dari keluarga.

2. Anak bersifat berenerjik bahkan aktif

Pada dasarnya anak suka mengerjakan semua aktivitas. Pada saat tidak tidur, anak bahkan tidak mau berhenti untuk beraktivitas, tidak merasa lelah ataupun bosan. Dan apabila anak dipertemukan pada kegiatan yang membuatnya menjadi tertantang maka anak akan semakin merasa senang.

3. Anak mengungkapkan perilakun secara spontan

Suatu perilaku yang dapat di tampilkan oleh anak pada umumnya memang asli dan tidak di tutup-tutupi. Contohnya pada saat dia akan marah maka dia akan benar-benar marah begitupun sebaliknya saat dia ingin menangis, maka dia akan menangis sekuat tenaga dan tidak peduli dimana dia saat itu dan tidak peduli ada siapa saja.

4. Memiliki sifat egois

Dari sifat egois ini, dia cenderung bisa memandang dan mengerti berbagai hal yang hanya mereka inginkan dan atas kemauannya saja. Misalnya saat menginginkan sesuatu dia akan menangis jika tidak di dibelikan oleh orang tuanya.

5. Memiliki rasa keingin tahu an yang kuat dan antusias

Hal ini bisa terjadi pada anak yang berusia rentang dari empat sampai lima tahun. Oleh sebab itu di usia yang rawan ini anak mulai melihat, berbica, bahkan bertanya tentang pengalaman yang

baru saja di lihat. Menurut Pect, et al. dalam masitoh (2017: hal 1.15) ia memandang bahwa masa anak usia dini sebagai suatu masa yang berharga untuk di pelajari.

6. Anak dapat berexplorasi dan memiliki berjiwa berpetualang

Anak sudah mulai senang untuk berexplorasi dan keingin tahuan yang tinggi baik dalam hal yang baru, contohnya dia suka memasang ulang alat-alat permainan yang baru di beli. Anak pun sudah mulai senang bejelajah, dan mencoba belajar hal-hal baru.

7. Anak mudah menyerah

Pada umumnya anak sering marah atau mudah bahkan teriak-teriak jika kemauanya tidak di turuti..

Setiap anak memiliki perbedaan dan keunikan yang berbeda oleh karena itu anak harus bisa melewati berbagai tahapan perkembangan kepribadian dengan cara memberi peluang kepada anak agar berexplorasi terhadap beberapa jenis pengetahuan. Proses belajar ini dapat berjalan sesuai dengan interaksi antara anak dengan lingkungan dari pengalaman. Seperti makan yang seimbang ataupun bergizi dan memberikan rangsangan yang baik dan digunakan sebagai perkembangan maupun pertumbuhan pada anak. Dari hasil pembahasan tersebut kita simpulkan jika masa prasekolah yaitu seseorang individu yang memiliki rentang usia antara 0-6 tahun yang berada dalam masa perkembangan.

2.2.2 Perkembangan anak usia pra sekolah

Menurut Whalley dan Wong (2008), perkembangan anak pra sekolah terbagi menjadi dua yaitu perkembangan kepribadian dan perkembangan mental.

1. Perkembangan kepribadian

Perkembangan kepribadian ini meliputi fungsi perkembangan beban kehidupan, perkembangan seksual, dan perkembangan kejiwaan pada masing-masing anak.

2. Perkembangan psikososial

Menurut Nursalam (2008), masalah pada beban hidup saat ini dialami anak pra sekolah ini semakin sulit karena adanya rasa bersalah. Dimana orang yang paling dekat dengan anak saat pra sekolah ini adalah keluarga, anak yang normal sudah bisa menjaga perasaannya, anak juga dapat merasakan rasa kecewa saat orang tua membuat kita merasa jika kreativitas atau imajinasinya belum di diakui dan anak tidak puas pada awal periode. biasanya anak usia 4-6 tahun mempunyai rasa takut dan lebih terlihat ke hal yang membuatnya merasa takut seperti takut di tinggal sendirian pada saat menjelang tidur, takut dengan gelap, perasaan ini datang dari perasaan orang tua. permasalahan utama ini muncul pada perkembangan setian anak yaitu rasa percaya diri. Dan rasa percaya ini akan terus berkembang sejak awal kehidupan. Rasa ketidakpercayaan ini dapat muncul jika ada suatu masalah agar dapat menumbuhkan rasa percaya yang tidak sempurna yaitu

dengan tidak sempurnanya kebutuhan saat beraktivitas baik gerak, ilmu jiwa maupun kehidupan bermasyarakat.

3. Perkembangan psikoseksual

Di fase ini pra sekolah termasuk kedalam tahapan fisik, saat ini genitalia adalah salah satu bagian anggota tubuh yang sensitive (Hidayat, 2007). Tahap falik ini terjadi pada rentang umur antara 3-5 tahun adanya kesenangan pada dan terfokus pada genitalia atau adanya masturbasi di umur ini anak-anak sering mencoba masturbasi hanya kepuasan semata. Anak sekolah saling berpengaruh dengan orang tua tetapi menemui orang tua tersebut, saat seksual ini berkembang maka nilai disiplin akan berubah perhatian tersendiri saat ini lah yang menjadi sebuah ketakutan tersendiri untuk anak .

4. Perkembangan mental

Menurut Whalley dan Wong (2008), saat ini merupakan kesiapan-sediaan untuk seorang anak dalam menghadapi berbagai hal di sekolah maupun pada proses pembelajaran sekolah. Disinilah terdapat sebuah fase yaitu pra operasional (piegetu) usia rentang dari 3-5 tahun. Bagian tersebut masuk kedalam prakonseptual terhadap anak usia 2-4 tahun, dan proses berfikir yang tidak bisa di lawan pada usia 4-7 tahu. Contohnya perubahan ini yaitu terjadi pemindahan dari pikiran egois sehingga menjadi kesadaran social atau bahkan keketerampilan membandingkan.

2.2.3 Tugas perkembangan anak usia pra sekolah

1. perkembangan fisik

Saat masa perkembangan pra sekolah ini individu akan mengalami beberapa perkembangan pada fisik contohnya terletak pada dandanan, ukuran tubuh, tinggi badan yang mengalami kenaikan, dan kemampuan yang dimilikinya. Yaitu pada usia TK sudah terlihat bagian otot tubuh sudah tumbuh sehingga mempengaruhi mereka untuk melakukan berbagai keterampilan. Selain itu dengan adanya gerakan anak juga bisa mengendalikan dengan baik untuk mengangkat tangan saat sedang duduk, tangan di melambai-lambaikan keatas, serta mampu melangkahakan kakinya dengan cara digerakkan (Heny Setiasih, 2017: hal 2.12).

2. perkembangan motorik

pertumbuhan ini merupakan suatu kejadian dimana anak di ajarkan untuk aktif dalam menggunakan bagian anggota tubuhnya. sehingga anak harus mempelajari itu dari gurunya dari berbagai jenis aktivitas yang dilakukan sendiri dan bisa berguna pada ketangkasan, kompetensi, elastisitas, serta ketepatan kerjasama mata dan tangannya (Aisyah, 2019: hal.1.12). pada dasarnya pertumbuhan ini juga dapat mengekspresikan keterampilan dalam hal pengamatan, aktivitas yang baru saja dilaksanakan. Contohnya, anak yang sedang memperhatikan gurunya saat di depan, anak lain atau dirinya sendiri bermain. Maka dia akan belajar untuk mengingat gerakan motorik yang telah dilakukannya anak harus bisa melatih kemampuannya dahulu apakah dia mampu

melakukannya saat beraktivitas sehingga perkembangannya baik lagi.

Ada dua macam gerakan pada perkembangan yaitu motorik halus dan motorik kasar . motorik kasar yaitu suatu keterampilan yang mempengaruhi system kerjasama dari bagian anggota tubuh. sehingga, anak membutuhkan kekuatan yang cukup kuat dan gerakan ini membutuhkan kerjasama antara bagian oto tertentu, sehingga dapat berjalan, bergoyang, memanjat, mendorong sepeda, serta berjalan mundur (Sumantri, 2019: hal 1.13). untuk dapat membangkitkan motorik kasar anak menurut Hadis (2003) dapat dilakukan untuk memberikan pelatihan pada anak untuk berlari, melompat, bersiul, meremas, ekspresi sedih, senang, bahagia, memanjat, menaiki tangga, dan sebagainya. Gerakan ini membutuhkan kekuatan dalam koordinasi antara bagian tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Dalam proses pertumbuhan, motorik kasar ini sudah tumbuh terlebih dulu dibandingkan pada motoric halusnya . bisa dilihat ketika anak sudah bisa berjalan dengan kekuatan otot kakinya. Dan merangkak sebelum dia dapat berjalan dan jari-jari nya sudah bisa digunakan untuk mewarnai dan menggunting kertas.

Sedangkan menurut Sujiono (2019), pertumbuhan motorik kasar adalah perubahan yang terjadi saat usia rentang dari 3-4 tahun memanjat, bermain lari-lai, berdiri dengan satu kaki bahkan belajar mundur. Dan begitu pula dengan motorik halus anak sudah

bisa menggunting kertas, mencuci dan mengelap tangan, memakai baju dan melepas tali sepatu, serta dapat menggambar lingkaran.

2.2.4 Perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik halus adalah suatu aktivitas yang menggunakan otot polos, contohnya keterampilan saat menggunting dengan jari dan aktivitas memindahkan benda dengan energi, namun memerlukan system kerjasama yang baik antara indra penglihatan dan indra peraba (Bambang, 2019: hal.1.14).

Menurut Yudha M dan Rudyanto (2010) mengatakan jika motorik halus merupakan keterampilan seorang anak untuk melakukan kegiatan dalam aktivitas nya dengan menggunakan bantuan otot polos (kecilnya) antara lain mewarnai, melukis, mencoret kertas, menyusun menara dan memasukkan kelereng ke dalam botol. Sedangkan menurut Kartini Kartono (2010) motorik halus adalah suatu kemampuan, pada bagian jari dan bagian pergelangan tangan maupun penyesuaian pada bagian otot yang lainnya.

Motorik halus adalah aktivitas yang melibatkan bagian anggota tubuh tertentu juga dapat menggunakan jari tangan dan pada pergelangan tangan dengan menggunakan otot polos (Sri Tatminingsih,2019).

Gerakan ini membutuhkan kemampuan fisik serta kematangan mental, contohnya ketrampilan melukis. Dengan cara berimajinasi dan selain itu anak juga membutuhkan kemampuan dalam menggerakkan jari-jari tangan, selain itu juga membutuhkan keterampilan kognitif untuk menumbuhkan sebuah imajinasi lukisan. Contohnya pada saat

melukis pohon dia harus ke bentuk pohon yang di inginkan. misalnya pada saat iya belajar menyusun mainan donat-donatan, anak juga membutuhkan kemampuan untuk mengambil donat donatan tadi dan dia harus sudah paham apa yang akan dilakukannya pada donat-donatan tersebut.

Dari hasil bahasan tersebut disimpulkan jika pertumbuhan motorik halus adalah suatu pertumbuhan yang sangat penting untuk anak-anak . Melalui pelatihan yang tepat, gerakan motorik kasar dan halus dapat di tingkatkan dan harus berlangsung secara lancar ataupun terampil menjalankan aktivitas harus diperhatikan untuk menyesuaikan keadaan.

2.2.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus

Kartini Kartono (2010), mengatakan jika aspek yang dapat berpengaruh kepada pertumbuhan motorik halus yaitu:

1. Aspek herediter yaitu faktoryang berasal dari keturunan atau bawaan sejak lahir.
2. Aspek komunitas yaitu faktor yang bisa mempengaruhi bahkan, membahayakan bagi kemampuan untuk manfaat bagi tubuh maupunmanfaat mental seseorang.
3. Kagiatan yang digunakan untuk melakukan sesuatu berdasarkan kemauannya, kemampuan pada dirinya. Rumini dan Sundari (2010), mengatakan jika aspek ini dapat dipercepat dan menghambat suatu pertumbuhan yaitu sebagai berikut:

a. Aspek dasar

Yaitu faktor ini berasal dari anggota keluarga yang salah satu faktor pertumbuhan pada bagian tubuh yang efektif, persyarafan yang normal, dan kecerdasan yang mengakibatkan pertumbuhan motorik pada seseorang secara teratur.

b. Aspek kesulitan saat persalinan

Faktor kesulitan saat persalinan ini merupakan salah satu proses persalinan dengan memakai alat bantuan *vacuum*, maka dari itu bayi akan menghadapi permasalahan pada otaknya dengan itu akan menghambat pertumbuhannya.

c. Status kesehatan gizi

Status gizi harus di mulai dari awal kehidupan persalinan dan berpengaruh kepada perkembangan pada anak.

d. impuls

Adanya sebuah impuls, ini merupakan sebuah pengaruh serta kesempatan pada anak untuk bergerak dan semua anggota tubuh dapat berubah dan berjalan dengan cepat pertumbuhan motorik pada anak.

e. Prematur

Proses persalinan belum pada waktunya atau kondisi belum waktunya untuk dilahirkan ini akan berdampak buruk pada proses pertumbuhan motorik anak.

f. Penyimpangan

Pada masing-masing anak yang akan mengalami berbagai kelainan baik secara psikis, mental, maupun social, yang bisa berakibat pada penghambatan pertumbuhan.

g. Kultur

Adanya budaya pada masing-masing wilayah juga bisa mendorong pada pertumbuhan motorik anak seperti contoh pada wilayah tertentu yang melarang anak perempuan untuk belajar sepeda maka akan berdampak pada individu itu sendiri sehingga dia merasa tidak diberi pelajaran tentang cara naik sepeda.

2.3 Konsep Bermain Meronce

2.3.1 Bermain

Berdasarkan pendapat para ahli, bermain menjadi salah satu kegiatan yang terjadi secara langsung dimana seseorang anak akan terjadi interaksi dengan sesama temannya, barang-barang yang ada, yang dilaksanakan dengan gembira atas keinginan sendiri, dengan menggunakan ide dan panca indra atau bagian tubuh lainnya. Bermain adalah bentuk yang dilaksanakan pada keinginannya sendiri, dilaksanakan dalam berbagai hal untuk bisa bahagia, bukan berorientasi terhadap sebuah pencapaian hasil. Sehingga bermain dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dilaksanakan bukan demi kesenangan orang lain, tetapi kenyataannya untuk keinginan diri sendiri. Oleh karena itu, dengan bermain dapat membuat kita senang dan dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan. (Smith and Pellegrini, 2008).

Menurut Soetjiningsih (2015) mengatakan bahwa bermain adalah unsur terpenting dalam sebuah perkembangan, baik fisik, ketidakmauan, pola piker yang bagus, intelektual, maupun social. Jadi dia mendapatkan kesempatan untuk bermain sehingga mudah untuk menjalin pertemanan, pandai , dan mempunyai pikiran yang cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang pada saat kecil tidak mendapatkan waktu lebih untuk bermain.

Menurut Emmy Budiati (2008) bermain merupakan suatu inginan anak, karena dengan ini anak akan menjadi senang, dan bermain juga memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan anak agar belajar menuju pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat dikatakan jika permainan merupakan bagian dari aktivitas dengan tujuan untuk menyenangkan bagi seseorang, dalam bermain anak dapat mengetahui berbagai aturan, mengembangkan idenya, mempelajari banyak hal, dapat berpetualang, bersosialisai, mampu menempatkan diri, menata emosi, saling bertoleransi dan bekerja sama. Dengan bermain anak dapat mempunyai pengalaman yang dapat berguna untuk perkembangan anak pada usia dini. Bermain juga sangat mempengaruhi terhadap bagian dari pertumbuhan yaitu bagian anggota tubuh, intelektual agama, pandangan hidup agama, social emosional dan seni. Maka dengan bermain lah perkembangan serta minat dan bakatnya bisa dikembangkan. melalui bermain ini juga bisa beradaptasi dengan

lingkungan disekitarnya dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Alfiyanti et al., 2015).

2.3.2 Macam-macam permainan

1. Bermain kognisi

Bermain kognisi menggambarkan tingkat usia anak, pemahaman konsep anak, dan latar, latar belakang pengalaman anak (Isenberg & Jalongo). Melalui bermain kognisi anak tidak akan merasa ditekan meskipun sebenarnya jenis permainan yang ia lakukan adalah permainan yang membutuhkan pengetahuan. Tipe-tipe ini sekaligus menunjukkan tahapan bermain kognisi, meliputi bermain dramatik, fungsional, bermain konstruksi, dan bermain dengan aturan. Meskipun setiap tipe dan tahapan bermain kognisi terjadi pada usia tertentu, dan hal tersebut berkelanjutan sepanjang kehidupan anak. Dengan bermain kognitif ini juga bisa memberikan sebuah pelajaran dalam pengenalan dirinya dan mengerti dunyawinya. Secara umum bermain kognisi dapat di klarifikasikan menurut tipe dan karakteristik anak sebagai berikut (Musfiroh, 2016: hal 2.18-2.19).

Tabel 2.1 Tipe dan Karakteristik bermain kognisi

Tipe	Karakteristik anak
Bermain fungsional (bermain praktik)	Perulangan gerakan dengan atau tanpa objek (seperti, berlari atau memukul).
Bermain konstruktif	Memanipulasi objek atau material (balok, kayu, potongan kertas) untuk dibuat sesuatu.
Bermain dramatik (bermain pura-pura)	Menggunakan imajinasi dalam bermain peran untuk mentransformasi dirinya dan objek tertentu untuk memuaskan kebutuhan.
Bermain dengan aturan	Pengenalan, penerimaan, dan penyesuaian sebelum menentukan

peraturan yang disepakati.

Sumber : (Musfiroh, 2016: hal 2.18-2.19)

a) Bermain fungsional

Bermain fungsional biasanya terjadi pada anak sejak lahir hingga berumur dua tahun. Karakteristik bermain fungsional, yaitu sederhana, menyenangkan, terdapat gerakan suatu benda, manusia, atau percakapan. Melalui bermain fungsional atau bermain praktik, anak merasayakin dan memahami potensi dalam dirinya. sehingga anak mulai melakukan pengamatan dan peniruan terhadap tindakan-tindakan atau benda-benda atau orang-orang yang ada disekitar mereka. Contohnya yaitu dengan menirukan ketika anak sedang memainkan mobil-mobilan.

b) Bermain dramatik

Bermain dramatik dapat dikatakan bermain tidak sungguh-sungguh, khayalan, atau suatu permainan simbolik. Permainan ini menggambarkan perkembangan mental anak untuk membuat gerakan atau kata yang mengandung suatu makna dan fokus pada suatu peran atau interaksi sosial. Menurut Garvey 2010 menambahkan bahwa dalam bermain dramatik, anak bisa membuat perencanaan peran dan bahasa salam aksinya, mengasumsikan peran, dan mengubah objek tindakan untuk mengekspresikan perasaan dan ide mereka. Contohnya anak-anak yang bermain mobil-mobilan ia harus berfikir letak bagian dalam ruangan yang akan digunakan untuk bermain peran alat

juga harus disiapkan mengetahui peran seorang perawat dalam memperhatikan hal lainnya apa saja yang dibutuhkan.

Sosiodrama adalah suatu kegiatan bermain drama yang melibatkan dua atau lebih anak yang berkomunikasi secara langsung tentang jalan cerita dalam drama yang berorientasi pada orang bukan pada objek.

Tabel. 2.2 Karakteristik perilaku bermain dramatik

Perilaku bermain	Karakteristik
Bermain peran	Anak-anak mengharapkan peran yang meyakinkan dan mengekspresikannya dalam tindakan atau kata-kata.
Meniru objek	Anak menirukan gerakan, kata-kata, atau bahan mainan.
Interaksi	Setidaknya terdapat dua pemain yang berinteraksi pasebuah sesi permainan.
Kata-kata yang menunjukkan tindakan atau situasi	Anak-anak memperagakan sebuah aksi atau situasi.
Komunikasi verbal	Beberapa interaksi verbal memiliki kaitan dengan sesi
Pertahanan peran	Anak bertahan dalam peran tertentu pada sebuah permainan peran minimal 10 menit.

Sumber : Menurut Garvey 2010

c) Bermain konstruktif

Dalam bermain konstruktif ini anak-anak dapat membuat sesuatu berdasarkan konsep yang telah dimiliki sebelumnya.

Menurut Tedjasaputra ia mengemukakan bahwa bermain konstruktif merupakan bentuk permainan yang dilakukan dengan beberapa benda dibutuhkan dalam menghasilkan hasil kreasi. Bermain konstruktif juga dapat mengasah kemampuan individu untuk memprediksi, menduga, mencari, mengambil

keputusan, dan menentukan penyelesaian tantangan. Selain itu juga dapat melatih konsentrasi, menambah proses perkembangan motorik halus, ketekunan, dan daya tahan tubuh yang baik. Contohnya mengikuti jejak/maze, menyusun puzzle, menggambar, menggunting, merakit, membuat balok, lego, dan bricks.

d) Bermain dengan aturan

Bermain dengan aturan yaitu suatu permainan yang bergantung pada aturan yang telah disepakati sebelumnya yang menjadi pedoman bagi jalannya permainan. Bermain dengan aturan ini dapat meningkatkan koordinasi fisik anak, membangun konsep kerja sama, mengembangkan kemampuan social, dan bahasa anak. Garvey memberikan beberapa contoh bermain dengan aturan yang bermanfaat bagi anak yaitu, “mematung” sehingga anak dapat mempertahankan posisi hingga sedapat mungkin posisi mereka dapat dipertahankan. Oleh karena itu, melalui bermain aturan ini maka mereka dapat belajar mengukur kemampuan yang mereka punya.

Tabel 2.3 Fokus dan uraian tahapan bermain kognisi AUD Musfiroh, 2016.hal 2.25

Fokus	Uraian
3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajarkan anak bermain peran (berpura-pura menjadi ibu, jadi bayi, jadi dokter dll). 2. Membedakan banyaknya cairan dalam botol. 3. Bermain membuat berbagai jenis warna dari kertas krep. 4. Membaca dongeng dilakukan dengan gambar, buku, atau bahan yang ada (misalnya: piring dan kipas). 5. Memasang gambar kupu dengan bunga.

-
6. Mencocok gambar dan huruf.
 7. Membuat bentuk lego atau balok.
-

Sumber : Musfiroh, 2016.hal 2.25

2. Bermain bahasa

Bermain bahasa merupakan jenis bermain yang menggunakan sumber yang baru didapatkan untuk menciptakan sesuatu. Dengan bermain bahasa ini dapat meningkatkan penambahan berbagai macam bentuk kata yaitu adanya pengetahuan jenis ucapan yang digunakan dalam sebuah permainan hasil horizontal maupun vertikal. Saling mengungkapkan, mengeluarkan ide, menemui titik tengah dari permasalahan dan beregosiasi terlebih dahulu sebelum bermain peran.

3. Bermain sosial

Bermain sosial dapat mengasah kemampuan anak untuk bermain dengan sesama sesuai dengan tingkat usia anak tersebut. Menurut Parten bermain sosial berfokus pada aspek sosial pada permainan selama tahap anak usia dini. Tahap bermain sosial mengacu pada jenis perkembangan kegiatan sebagai berikut:

- a) *Onlooker play* ini biasanya terjadi pada anak yang berusia dua tahun yang bertindak sebagai pengamat dalam kegiatan bermain, anak sudah mulai mengajukan pertanyaan dan belum terlibat dalam aktivitas bermain bersama.
- b) *Unoccupied play* anak tidak dapat melibatkan seseorang dalam sebuah permainan, dan melihat saat anak beraktivitas dalam bermain untuk menyenangkan bagi dirinya.

- c) *Solitary play* anak cenderung melakukan aktifitas bermainnya sendiri tanpa memperhatikan kehadiran temannya dan masih enggan berbagi dengan orang lain.
- d) *Parallel play* ini dapat dilihat dari beberapa anak bermain dengan berbagai permainan yang sama, jika diperhatikan dapat dilihat bahwa mereka belum bisa saling berinteraksi. Contohnya saat anak bermain menyusun puzzle, menggambar, dan permainan lainnya.
- e) *Assosiative play* yaitu interaksi antara anak sudah ditemukan, tetapi belum terdapat keterlibatan antara anak dalam bentuk kerja sama, seperti interaksi anak ketika saling meminjami alat untuk menggambar.
- f) *Cooperative play* ini diawali dengan adanya pengelompokan kewajiban untuk anak-anak sehingga bisa saling bekerja sama atau bisa ada dan saling bersama saat bermain, seperti kegiatan yang membentuk tim.

2.3.3 Bermain meronce

Meronce adalah suatu kegiatan menata benda atau komponen bentuk dengan bantuan benang atau tali yang dirangkai menjadi satu. Penataan bentuk-bentuk yang sama maupun tidak antara benda-benda tersebut secara tidak sengaja menjadikan lebih menarik (Jannah & Halus, 2019).

Menurut Pamadhi (2017) berdasarkan pendapat nya aktivitas meronce merupakan salah satu bagian kegiatan yang menggunakan

system kerjasama antara mata dan tangan dan membutuhkan kelenturan tubuh untuk melatis imajinasi nya dalam merangkai manik-manik dan juga membutuhkan kecermatan dalam mrangkai serta penyusunan manik-manik tadi.

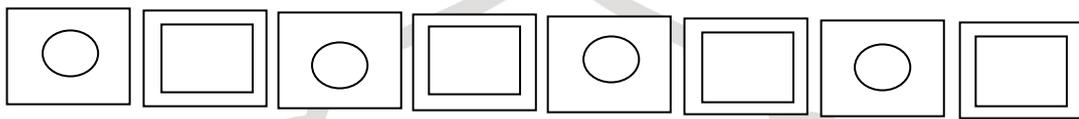
Menurut Edy Purwanto (2007) yang mengatakan bahwa meronce adalah suatu kegiatan menyusun benda mempunyai lubang atau sengaja di berilubang dengan tujuan menghasilkan sebuah rangkaian yang dipergunakan sebagai penghias rumah maupun barang lainnya.

Dengan demikian dikatakan meronce adalah satu contoh permainan yang berfungsi untuk mengembangkan motorik halus yang ditunjukkan untuk menyeimbangkan sistem koordinasi mata dan tangan pada anak, untuk mendapatkan karya ronce yang menarik sehingga anak menjadi mempunyai banyak ide dan keterampilan. Dari teknik merangkai ini anak-anak dapat menyusun benda-benda, pernak-pernik hiasan sesuai dengan keinginan sehingga menghasilkan sebuah karya seni keterampilan yang kreatif. Hasil karya roncean tersebut bisa menjadi kalung, tasbih, hiasan dinding, dan lain-lain.

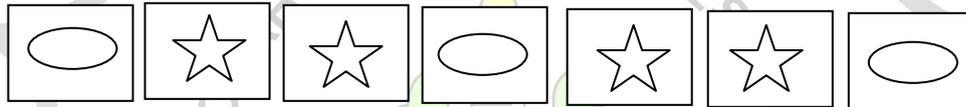
Cara untuk mengidentifikasi (menunjukkan) rumusan meronce kepada anak-anak yaitu dengan cara sebagai berikut:

- a) Memiliki persamaan ukuran bentuk dan warna.
- b) Memiliki persamaan bentuk berbeda ukuran.
- c) Memiliki persamaan warna, perbedaan ukuran, tetapi sama warna.
- d) Perbedaan antara semua komponen bentuk, jenis warna, serta ukurannya.

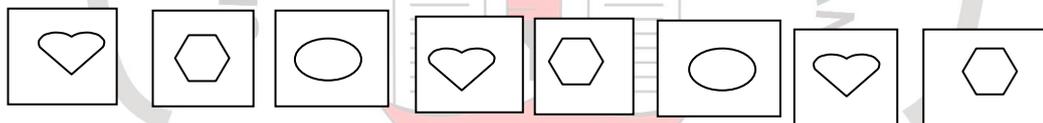
Meronce adalah teknik merangkai benda dengan melihat warna, ukuran, dan berbagai macam bentuk seperti halnya bermain musik yang mempunyai nada tinggi dan rendah dan halus kasarnya nada atau suara. Contohnya meronce dengan tali untuk membuat tasbih berukuran kecil dan besar sehingga dapat membedakan bentuk ukuran serta jenisnya, karena jenis benda yang di ronce tidak sama satu dengan lainnya.



Rumus 1



Rumus 2



Rumus 3

Gambar 2.1 Macam-macam rumus merangkai roncean

2.3.4 Aspek meronce dan merangkai

Kegiatan meronce dan merangkai ini membutuhkan berbagai aspek atau pengetahuan awal untuk melakukannya, di antaranya adalah tujuan dibuatnya dan fungsi apa yang bisa digunakan untuk menyusun dan menataan, aspek bahan, bagian teknik, bagian penyelesaian (*finishing*).

a) Aspek fungsi pembuatan tujuan

Jenis karya yang dibuat ini mempunyai tujuan yang tidak sama dengan menggambar. Karena harus mengetahui proses awal sampai dengan akhir dalam kegiatan meronce manik-manik ini juga harus bisa merangkainya dengan seutas tali.

b) Aspek keindahan

Keindahan ini terletak pada cara penyusunan bahan atau komponen-komponen rangkaian yang bisa membuat orang lain memerikan perhatian. Dengan menggunakan jenis prinsip penataan sebagai berikut:

- 1) Kesatuan, yaitu suatu kegiatan yang mempunyai tujuan untuk menyusun benda sehingga terlihat indah. Kesatuan ini menggunakan rumus keseimbangan: mutlak maupun tersamar, simetris, dan asimetris.
- 2) Keseimbangan yaitu dengan menyesuaikan antara jenis ukuran, bentuk, apakah berupa garis atau yang lain.
- 3) Keselarasan adalah menyusun benda dengan mengamati bentuk benda yang sesuai dari bentuk bulat persegi lonjong dan lain sebagainya musik menggunakan rumus: c-a-c-a-c-a atau b-c-c-b-c yang disusun secara bersamaan yaitu bentuk, contohnya dengan bentuk lonjong dan lingkaran.

c) Aspek ketekunan dalam membuat kerajinan

Aspek ketekunan dalam membuat kerajinan meliputi kemampuan melihat bentuk berdasarkan fungsinya, berdasarkan jenis tujuan pembuatan serta ketelitian dalam menyusun. Karena

aspek ini menuntut ketelitian untuk memberikan pelatihan menyusun, menata yaitu dengan menggunakan sam jenis rangkaian dengan sketsa awal, sehingga bukan untuk dirusak. Seperti contohnya barang tidak mudah rusak, sesuai dengan pemilihan warna dan bentuk, serta sesuai dengan tujuan pembuatnya.

2.4 Penelitian terkait

Penelitian terkait antara lain yaitu pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah yang banyak di bantu dari berbagai sumber yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Wulandari (2019)

Pada penelitian ini dengan judul “PENERAPAN METODE DEMONSTRASI MELALUI KEGIATAN MERONCE UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS”. Dari hasil penelitian ini merupakan suatu penelitian yang berfokus pada individu bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik halus dengan adanya penerapan kegiatan pembelajaran di dalam ruangan yaitu melalui kegiatan meronce. Penelitian tindakan kelas tersebut memakai 2 siklus. Dengan subjeknya yaitu anak kelompok B1 TK Kartika VII-3 Singaraja terdiri dari 19 anak. Instrument penelitian yang digunakan yaitu dengan cara pemantauan. dan dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan jika ada kenaikan pada pertumbuhan motoric halus pada anak usia dini dari penerapan

desain demonstrasi dengan aktivitas ini mencapai 22,43%. Pada siklus I sebesar 59,58% berada pada posisi dan kriteria rendah mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,01% tergolong kriteria tinggi. Sehingga dapat dikatakan jika penetapan ini bisa dilakukan melalui kegiatan meronce dapat menaikkan perkembangan motorik halus pada anak kelompok B1 TK Kartika VII-3 Singaraja.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wardatul Jannah (2019)

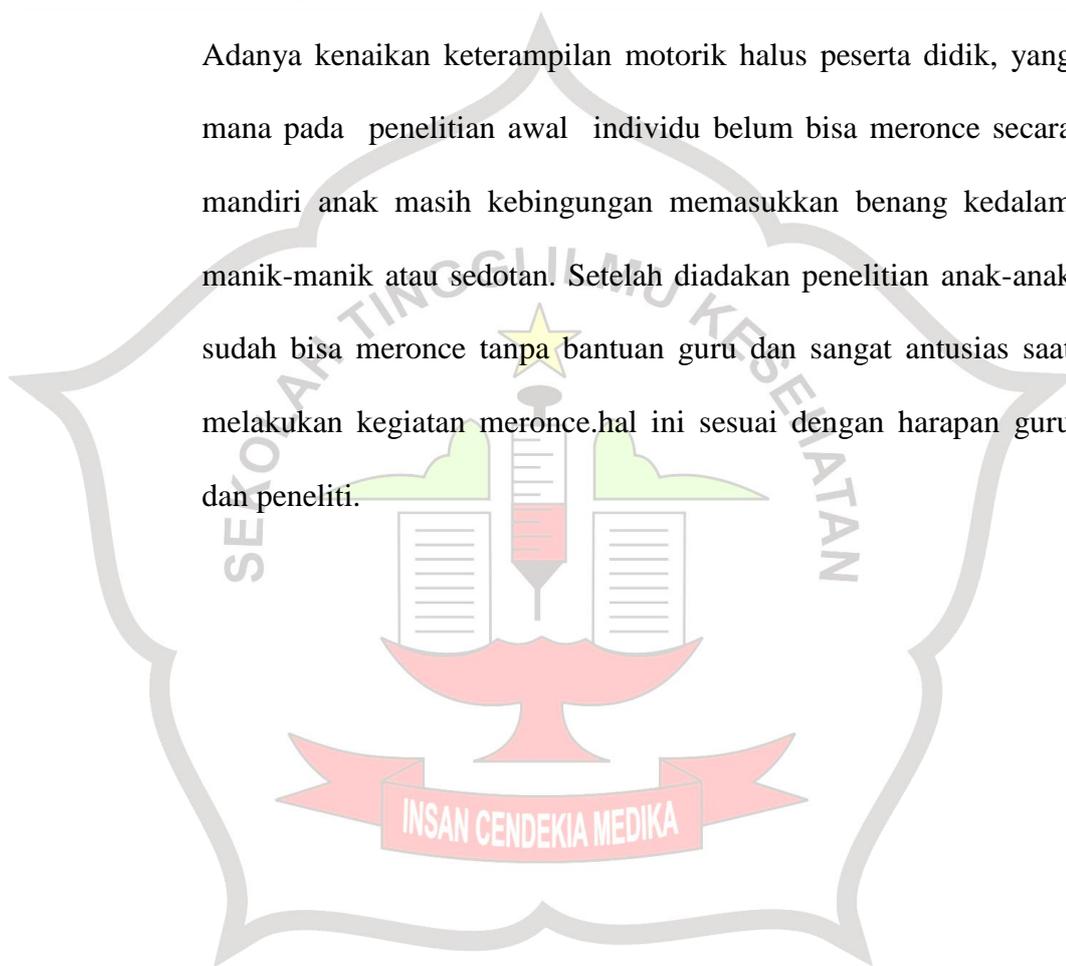
Pada penelitian ini dengan judul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MERONCE BENTUK DAN WARNA PADA KELOMPOK B TK PERTIWI SELONG”. Dari hasil penelitian tersebut bisa bertujuan untuk melihat adanya kenaikan keterampilan motorik halus dengan menggunakan kegiatan Meronce warna dan sesuai dengan bentuk pada kelompok B TK Pertiwi Selong Tahun 2018/2019. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Pertiwi Selong yang berada di kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 20 anak dan terdiri atas 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan dengan usia rata-rata 4-5 tahun. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2019. Dari hasil analisis data pada tiap siklus, dapat dilihat jika hasil dari siklus I ke

siklus II mengalami kenaikan. Dengan adanya pembelajaran ini telah menghasilkan analisis data siklus I, untuk kegiatan anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 30% dan adanya peningkatan pada siklus II menjadi 70%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk kegiatan guru didapatkan nilai rata-rata sebesar 3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Harnik (2019)

Pada penelitian ini dengan judul “PENGARUH KEGIATAN MERONCE PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MIFTAHUL ULUM I KARANGPOH KLUWUT WONOREJO PASURUAN TAHUN AJARAN 2018-2019 “. Pada penelitian ini terdapat beberapa tujuan yaitu untuk meningkatkan motorik halus anak dengan cara mengadakan aktivitas Meronce. Berdasarkan dari hasil observasi fisik motorik halus anak di RA.Miftahul Ulum I Karangpoh, kluwut, wonorejo, Pasuruan belum berkembang dengan baik. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah Anak kelompok A RA Miftahul Ulum I Karangpoh, kluwut, wonorejo, Pasuruan yang berjumlah 25 anak . Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan menggunakan Alat yaitu lembar instrumen observasi. Teknik Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan pada proses pengumpulan data berlangsung dan

berakhir hingga data yang sedang dicari mencapai titik jenuh dan menemukan yang sesungguhnya. Hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti, menyatakan bahwa” metode meronce dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di RA Miftahul Ulum I Karangpoh, kluwut, Wonorejo, Pasuruan. ini dapat terlihat dari Adanya kenaikan keterampilan motorik halus peserta didik, yang mana pada penelitian awal individu belum bisa meronce secara mandiri anak masih kebingungan memasukkan benang kedalam manik-manik atau sedotan. Setelah diadakan penelitian anak-anak sudah bisa meronce tanpa bantuan guru dan sangat antusias saat melakukan kegiatan meronce.hal ini sesuai dengan harapan guru dan peneliti.

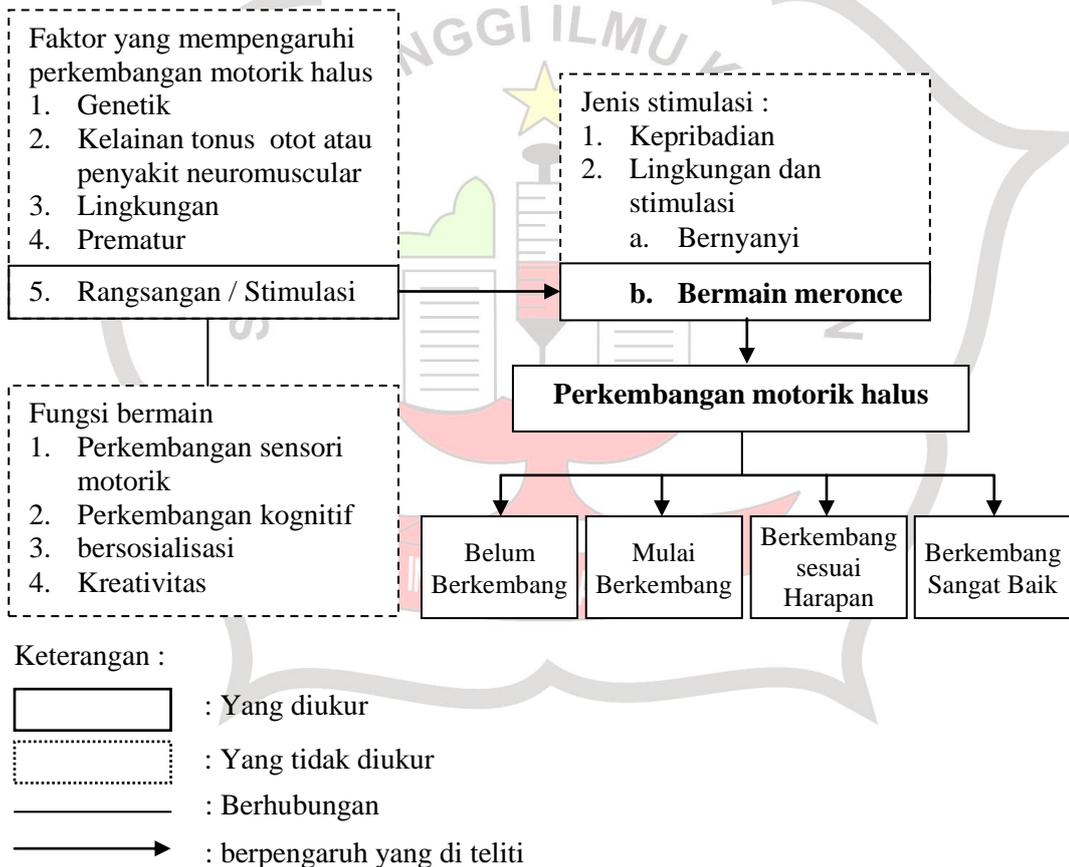


BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual

Dalam kerangka konseptual penelitian ini yaitu adanya keterkaitan antara ikatan dari satu persepsi dengan konsep yang lain, atau adanya variabel satu dengan konsep yang lain, atau pada variable yang satu dengan berbagai variabel yang lain dalam sebuah kejadian yang akan di koreksi (Notoatmodjo,2010).



Gambar 3.1 Kerangka konseptual penelitian pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang.

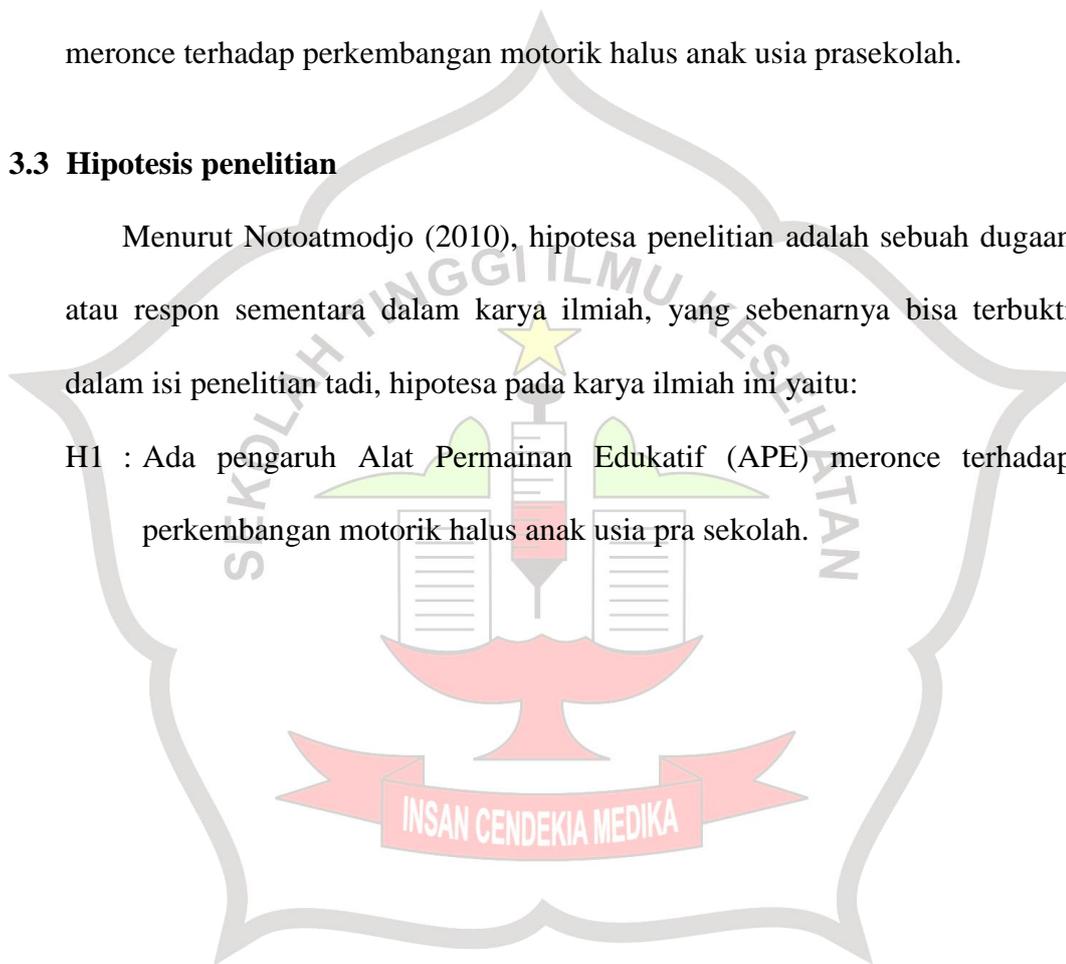
3.2 Keterangan kerangka konsep

Fungsi bermain meliputi perkembangan sensori motorik, perkembangan kognitif, sosialisasi, dan kreativitas adapun faktor yang dapat dipengaruhi adalah perkembangan pada motorik halus yaitu kelainan tonus otot atau penyakit neumuskular, genetik, lingkungan, rangsangan, prematur. Dari beberapa faktor tersebut adakah pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

3.3 Hipotesis penelitian

Menurut Notoatmodjo (2010), hipotesa penelitian adalah sebuah dugaan atau respon sementara dalam karya ilmiah, yang sebenarnya bisa terbukti dalam isi penelitian tadi, hipotesa pada karya ilmiah ini yaitu:

H1 : Ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah.



BAB 4

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah salah satu akses yang dapat memenuhi sebuah karya ilmiah, metodologi penelitian terdapat beberapa yang dibahas seperti variabel, rancangan penelitian, teknik penelitian, hasil penelitian (Hidayat,2017).

4.1 Jenis Penelitian

Dengan memanfaatkan jenis karya ilmiah yaitu pra eksperimen yaitu suatu penelitian yang menggunakan sebuah percobaan dan mempunyai tujuan untuk mengetahui gejala atau pengaruh yang ditimbulkan sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu (Nursalam, 2017).

4.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan suatu bentuk strategi untuk tercapainya tujuan dari suatu penelitian, mempunyai peran sebagai panduan peneliti untuk menjalani kegiatan dalam penelitian (Notoatmodjo, 2018). Desain yang dipergunakan adalah *one group pre test post test design* yang dapat mengetahui hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah di intervensi (Nursalam, 2017).

Subjek	Pre test	Perlakuan	Post test
K	O	I	OI
	Waktu 1	Waktu 2	Waktu 3

Keterangan :

K : Subjek (anak usia pra sekolah)

O : Observasi motorik halus sebelum terapi meronce

I : Perlakuan (terapi meronce)

OI : Observasi motorik halus setelah perlakuan terapi meronce

4.3 Waktu dan Tempat penelitian

4.1.1 Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dimulai dari awal proses pembuatan proposal yaitu awal bulan Februari sampai Juli 2020.

4.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Hikmah Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang.

4.4 Populasi, Sampel, dan Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi adalah suatu objek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti, salah satu objek ini biasanya berupa hewan, tumbuhan, manusia bahkan sebagian dari masalah atau gejala yang sedang berlangsung dalam kelangsungan di lingkungan masyarakat baik didalam alam (Notoajmodjo, 2018). Dalam proses penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh anak usia prasekolah RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang yang berjumlah 38 anak.

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan dilakukan penelitian atau sebagian jumlah dari ciri-ciri pada individu yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2009). Sampel pada penelitian ini

yaitu sebagian dari anak usia prasekolah RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang yang berjumlah 34 anak.

Penentuan sampel < 1000 dengan memakai rumus :

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

Keterangan :

N : Jumlah populasi

n : Jumlah sampel

e : Tingkat signifikan

$$\begin{aligned} n &= \frac{38}{1+38(0,05)^2} \\ &= \frac{38}{1+38(0,0025)} \\ &= \frac{38}{1+0,095} \\ &= \frac{38}{1,095} \\ &= 34 \end{aligned}$$

Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa jumlah sampel yang diambil yaitu sebanyak 34 anak.

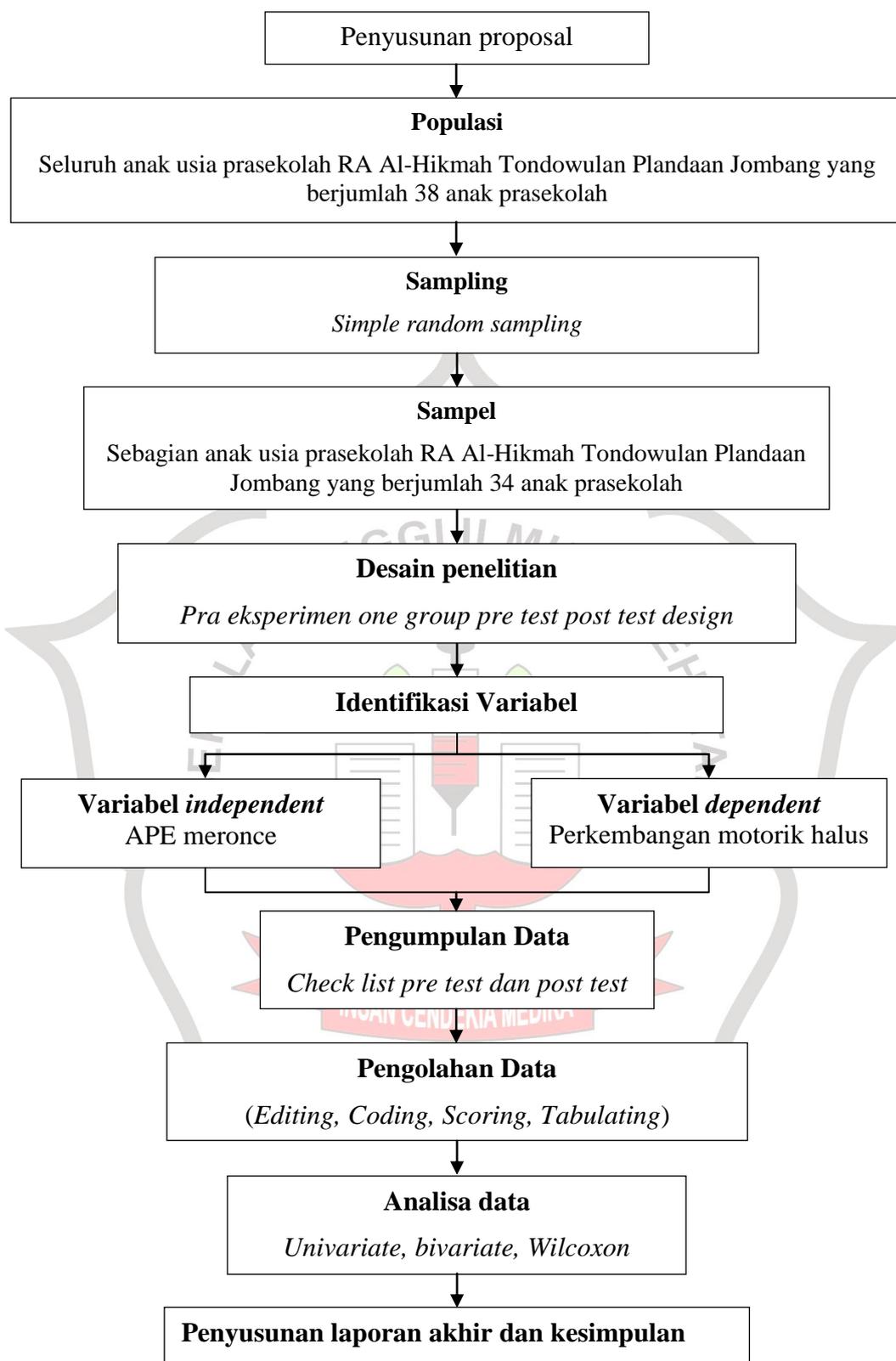
4.2.3 Sampling

Berdasarkan sampel di atas maka dibutuhkan sebuah sampling yaitu suatu pengambilan acak sampel yang digunakan dalam penelitian dari jumlah populasi yang ada (Nursalam, 2017). Pada teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dan tidak memperhatikan strata yang terdapat pada

anggota populasi (Nursalam,2017). Maka cara pengambilan sampel ini dilakukan dengan cara melempar dadu atau mengambil kertas yang sudah diisi dengan nomor.



4.5 Kerangka Kerja (*Frame Work*)



Gambar 4.1 Kerangka kerja pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan.

4.6 Identifikasi Variabel

4.2.4 Variabel

Variabel merupakan suatu perbuatan maupun karakter dengan tujuan untuk menilai perbedaan pada objek tertentu (berupa tumbuhan, objek benda, dan lain-lain) (Nursalam, 2017).

1. Variabel *Independen* (variabel bebas)

Merupakan suatu bentuk variabel yang dijadikan sebagai sebab dari adanya perubahan maupun adanya variabel *dependen* (terikat). Variabel *independen* dalam penelitian tersebut adalah Alat Permainan Edukatif (APE) meronce.

2. Variabel *Dependen* (variabel terikat)

Merupakan suatu bentuk variabel yang dapat berpengaruh pada nilai yang di tentukan oleh variabel lain. Variabel respon dapat berupa penyelewengan variabel-variabel yang berbeda. Pada dasarnya, variabel terikat merupakan dasar dari adanya perlakuan yang diamati pada suatu makhluk hidup yang mendapatkan rangsangan. Variabel *dependen* pada penelitian tersebut berupa pertumbuhan motorik halus anak prasekolah.

4.7 Definisi Oprasional

Pengertian definisi operasional yaitu mengidentifikasi variabel dengan cara berdasarkan karakter yang dapat dilihat, dan bisa digunakan peneliti untuk melakukan sebuah pengamatan maupun penilaian berdasarkan dari suatu objek maupun kejadian (Hidayat,2014).

Tabel 3.1 Definisi Oprasional Penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif Meronce terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel <i>Independen</i> : Alat Permainan Edukatif (APE) meronce	Yaitu salah satu permainan anak-anak untuk bisa mengolah respon motorik pada individu dengan frekuensi 4x pertemuan untuk mengetahui pertumbuhan motorik halus anak prasekolah	<ol style="list-style-type: none"> memberikan manik-manik untuk anak, kemudian meminta untuk meniru cara membuat rangkaian roncean tersebut sesuai dengan yang diperintahkan. permainan meronce ini dilakukan selama 4 kali pertemuan dan masing-masing pertemuan 30 menit. melakukan penilaian dan mengobservasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. 	SOP	-	-
Variabel <i>Dependent</i> : perkembangan motorik halus anak usia prasekolah	Keterampilan yang dimiliki untuk beraktivitas dengan memanfaatkan otot polos (kecil) contohnya meremas, melukis, mengenggam, mewarnai, menata mainan, maupun merangkai roncean	<p>Perkembangan motorik halus:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penggunaan jari jemari Keterampilan tangan Koordinasi tangan dengan mata dalam melakukan kegiatan Hasil kegiatan 	Observasi / lembar <i>check list</i>	Ordinal	<p>Skor :</p> <ol style="list-style-type: none"> Belum Berkembang Mulai Berkembang Berkembang sesuai Harapan Berkembang Sangat Baik <p>Kategorikan :</p> <p>81-100% : Berkembang Sangat Baik</p> <p>61-80 % : Berkembang Sesuai Harapan</p> <p>41-60% : Mulai Berkembang</p> <p>0-40% : Belum Berkembang</p> <p>Notoatmojo, (2018)</p>

4.8 Teknik Pengumpulan data

1. Instrumen

Instrumen penelitian yaitu suatu bagian dari pengumpulan bahan dengan maksud untuk mendapatkan bahan berdasarkan yang dibutuhkan secara kuantitatif atau bahan kualitatif (Nursalam,2017). Pengamatan merupakan suatu teknik akumulasi bahan sebagai cara untuk melakukan pemantauan dengan segera kepada responden penelitian bertujuan untuk mencari adanya metamorfosis atau hal-hal yang akan diteliti. Dalam pengamatan ini, alat yang dipergunakan antara lain : lembar observasi, panduan pemantauan (observasi) atau lembar *check list* (Hidayat,2014).

1. Uji validitas

Mekanisme penelitian akan dinyatakan valid jika instrumen tersebut benar dan tepat dalam mengukur suatu perkembangan pada anak, validitas ini akan tertuju pada produk penilaian yang menjelaskan pertumbuhan maupun keterampilan anak yang akan diukur. Pengujian ini memakai validitas isi (*content validity*), yang mana isi dari suatu instrumen akan diuji kevalidtannya, isi validitas tersebut bisa dilihat pada suatu instrumen dengan kebenarannya untuk mengukur suatu keterampilan maupun perubahan pada anak, terlihat pada setiap penilaian yang digunakan apakah memang tepat atau belum serta memvalidkan sub penilaian pada instrumen yang akan digunakan untuk memperkirakan adanya suatu perubahan atau keterampilan pada anak usia 4-5 tahun.

Percobaan tersebut akan dilakukan kepada ahli yang mempunyai masalah perkembangan anak usia dini dan mengerti pada bagian dari bagian anak prasekolah, maka akan terlihat apakah ada jawaban pada alat tersebut memang valid atau belum dari hasil pada peneliti saat dilakukan pengamatan. percobaan ini berupa pengujian isi pada celah instrumen kepada guru untuk anak usia dini dan masukan untuk penilaian kepada peneliti untuk kesempurnaan petunjuk pada semua variabel yang akan diteliti.

2. Uji reliabilitas

Uji Reabilitas (keandalan) merupakan produk dari adanya penilaian atau adanya pengamatan jika petunjuk maupun kebenaran hidup dapat diukur atau diamati dalam waktu yang berbeda-beda. Untuk menilai ataupun mengamati mempunyai peranan yang sesuai dalam waktu yang bersamaan (Nursalam, 2013). Reliabilitas ini terlihat dalam keadaan maupun keyakinan pada hasil ukur yang berarti kecermatan pengukuran. Lembar observasi akan dinyatakan reliabel bahkan benar jika jawaban seseorang pada pernyataan merupakan kesesuaian maupun konstan pada suatu periode. dalam mencari reliabilitas instrumen digunakan rumus *Alpha* (Arikunto,2010). Suatu kuesioner dikatakan reliabel bila nilai *Cronboach Alpha* $> 0,6$.

Rumus untuk menghitung koefisien reabilitas instrument pada penelitian ini dengan memakai rumus *Cronbach Alpha* adalah sebagai berikut:

$$R11 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

R11 : Reliabilitas instrumen

K : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

2. Prosedur penelitian

Untuk melaksanakan proses penelitian ini, prosedur yang digunakan yaitu:

1. Peneliti mengajukan hasil dari judul penelitian kepada dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2
2. Peneliti mengurus surat pengantar penelitian dari Stikes Icme Jombang.
3. Peneliti langsung mengajukan surat pengantar penelitian kepada sekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang.
4. Melakukan study pendahuluan dengan wawancara dan observasi di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang.
5. Meminta izin penelitian kepada kepala sekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang.
6. Peneliti menguraikan penjelasan kepada calon responden dalam proses penelitian dan bila bersedia menjadi responden dipersilahkan untuk menjawab (SETUJU) pada *informed consent* yang sudah peneliti berikan melalui group WA kelas yang sudah

dibuatkan oleh peneliti atas izin dari guru kelas (dalam bentuk daring).

7. Peneliti meminta bantuan kepada orang tua responden dalam pelaksanaan penelitian ini mulai dari cara membuat rangkaian roncean sesuai dengan SOP (*Standart Operasional Prosedur*) yang sudah peneliti berikan dalam bentuk video atau gambar dengan (metode daring). Sebelumnya peneliti menjelaskan kepada orang tua masing-masing responden tentang keterbatasan yang sedang dialami karena adanya wabah pademi yang sedang terjadi saat ini melalui group WA.
8. Peneliti melakukan observasi perkembangan motorik halus melalui observasi (*Pre test*) sebelum diberikan terapi permainan meronce pada anak pra sekolah yaitu melalui kegiatan belajar melipat kertas untuk menilai perkembangan motorik halus pada anak dengan metode daring (dalam bentuk video atau gambar). Seperti contoh anak mengerjakan tugas yang sudah di berikan oleh peneliti melalui metode daring kemudian orang tua menunjukkan kepada anaknya lalu anak akan mengikuti instruksi yang di katakana oleh orang tua. Peneliti akan melakukan observasi untuk penggunaan jari jemari, keterampilan tangan, koordinasi tangan dengan mata dalam melakukan kegiatan melipat kertas, dan hasil melipat kertas anak dalam belajar untuk meningkatkan motorik halus nya.
9. Peneliti melakukan observasi perkembangan motorik halus melalui lembar check list (*Post test*) sesudah diberikan terapi permainan

meronce pada anak pra sekolah dengan metode daring (dalam bentuk video atau gambar). Dengan cara meminta bantuan kepada guru piket dalam pelaksanaan penelitian ini sebelumnya peneliti menjelaskan kepada guru piket tentang penelitian yang akan dilakukan. Peneliti memberikan alat, bahan dan lembar SOP permainan meronce kepada guru piket kemudian diberikan kepada masing-masing orang tua murid saat orang tua murid datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas mingguan. Setelah itu responden di bantu oleh orang tua nya masing-masing di rumah untuk mengikuti instruksi yang sudah diberikan oleh peneliti. responden membuat roncean sesuai dengan SOP (*Standart Operasional Prosedur*). Peneliti akan menilai hasil video atau gambar yang sudah dikirimkan oleh masing-masing orang tua untuk di observasi.

10. Setelah semua data observasi terkumpul dalam bentuk video atau gambar peneliti akan melakukan tabulasi dan analisis data.

11. Penyusunan laporan hasil penelitian.

4.9 Pengelolaan Dan Analisa Data

1. Pengelolaan data

Menurut Hidayat (2014) pada proses ini data yang sudah ada, maka akan dilakukan pengolahan data dengan cara sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing adalah suatu kegiatan dalam mengetahui adanya fakta pada hasil yang didapatkan dan yang sudah ada. *Editing* bisa

dibuat dengan cara akumulasi data yang belum ada maupun sudah ada.

2. Coding

Coding adalah bagian dari pemberian kode angka pada data terbagi menjadi beberapa bagian. Dalam pemberian kode perlu dan dianjurkan untuk mempermudah dalam pengolahan dan analisis data dengan computer. Pada pemberian kode juga perlu diperhatikan untuk daftar kode beserta artinya dalam satu buku (*code book*) digunakan untuk mempermudah melihat dan mengartikan suatu variabel tertentu.

a. Responden

Responden 1 = R1

Responden 2 = R2

Responden 3 = R3

b. Usia anak

4 tahun = U1

5 tahun = U2

c. Jenis kelamin

Laki-laki = L1

Perempuan = L2

d. Kriteria perkembangan motorik halus

Berkembang Sangat Baik 4

Berkembang Sesuai Harapan 3

Mulai Berkembang 2

Belum Berkembang 1

3. Scoring

Scoring merupakan suatu kegiatan evaluasi dalam hasil dari respon yang digunakan dalam menilai perubahan motorik halus menggunakan skala likert (Notoatmojo, 2018).

1. Berkembang Sangat Baik : Dengan skor penilaian 4
2. Berkembang sesuai Harapan : Dengan skor penilaian 3
3. Mulai Berkembang : Dengan skor penilaian 2
4. Belum Berkembang : Dengan skor penilaian 1

4. Tabulating

Tabulating merupakan pencampuran antara fakta pada satu tabel yang tertentu berdasarkan karakter yang dipunyai. Dengan bahan ini dikatakan jika data sudah diolah sehingga dapat segera bisa disusun ke dalam suatu bentuk format yang sudah dirancang sebelumnya.

Ini adalah salah satu hasil data yang 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)

2. Analisa Data

1. Analisa *univariate*

Jika semua data sudah terkumpul dan bisa segera di prosentasikan frekuensinya yaitu dengan cara menjumlah frekuensi di bagi jumlah responden dan dikalikan 100%. Hasilnya berupa presentase rumus (Arikunto, 2010).

$$N = \frac{SP}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

N = Nilai yang didapat

SP = Skor yang didapat

SM = Skor maksimum

2. Analisis *bivariate*

Analisis *bivariate* dapat dilihat pada dua variabel yang dianggap saling berpengaruh maupun berkorelasi (Notoatmojo, 2018). Contohnya pada parameter permainan meronce dan perkembangan motorik halus. Agar dapat dilihat adanya ikatan pada dua variabel ini apakah signifikansi atau tidak signifikan atau kebenaran 0,05 dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dengan *software* SPSS, dimana $p < \alpha = 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa terdapat akibat dari alat permainan edukatif meronce terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang. Sedangkan jika $p > \alpha = 0,05$ maka tidak ada pengaruh alat permainan edukatif meronce

terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah di RA al-hikmah Tondowulan Plandaan Jombang.

4.10 Etika penelitian

1. *Informed consent* (persetujuan)

Informed consent yang dimaksud adalah suatu perjanjian dari orang yang dijadikan responden dengan peneliti itu sendiri. *Informed consent* ini akan dibagikan sebelum dilakukan pengamatan menggunakan cara yaitu dengan menyebar lembaran persetujuan sebagai responden. Tujuan *Informed consent* ini yaitu supaya responden bisa paham dengan tujuan atau maksud dari pengamatan yang akan dilaksanakan ini, dan mengetahui apa saja dampaknya.

2. *Anonimity* (tanpa nama)

Masalah etika adalah suatu permasalahan akan menjadikan taruhan pada responden penelitian dengan cara menjamin kerahasiaan atau tidak membagikan atau menuliskan nama asli. Dan pada penelitian ini peneliti hanya menuliskan kode saja pada lembar data atau hasil penelitian.

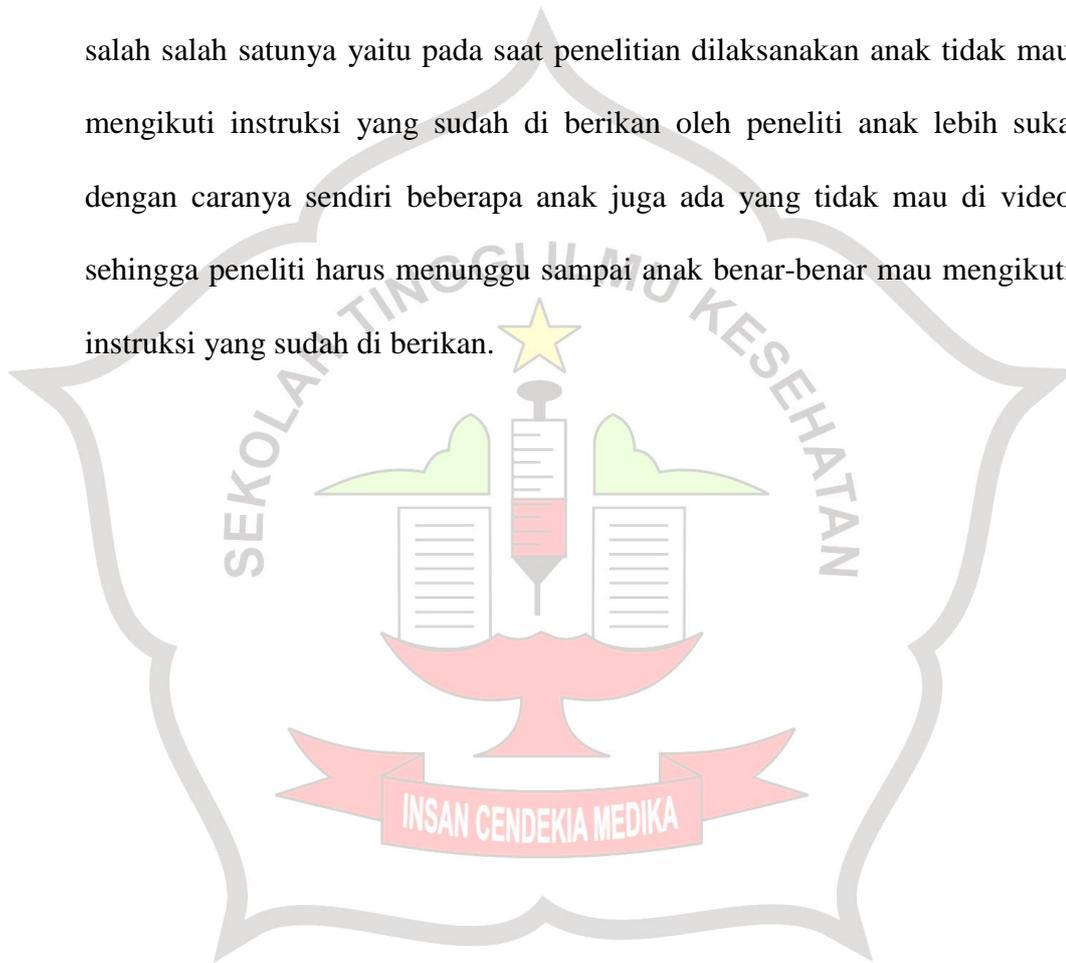
3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Untuk kerahasiaan ini akan di jamin oleh peneliti bahwa mereka akan memberikan jaminan kerahasiaan permasalahan yang ada. Seluruh laporanyang sudah terkumpulkan akan diamankan kerahasiaannya oleh peneliti, dan peneliti membutuhkan bagian

data tertentu saja yang dijadikan sebagai hasil riset atau laporan (Hidayat, 2014).

4.11 Keterbatasan penelitian

Dalam proses penelitian ini peneliti mendapatkan beberapa kendala pada penilaian perkembangan motorik halus dikarenakan penelitian ini dilakukan secara online dan kurang mendapat respon cepat dari responden. salah satunya yaitu pada saat penelitian dilaksanakan anak tidak mau mengikuti instruksi yang sudah di berikan oleh peneliti anak lebih suka dengan caranya sendiri beberapa anak juga ada yang tidak mau di video sehingga peneliti harus menunggu sampai anak benar-benar mau mengikuti instruksi yang sudah di berikan.



BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan jika penelitian ini dilakukan di RA AL-Hikmah Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang pada tanggal 10 Juni – 25 Juni 2020 dengan responden 34 orang. Hasil penelitian peneliti telah menyajikan data umum dan data khusus. Data umum mulai terdiri dari umur, jenis kelamin, data khusus terdiri dari perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberi terapi bermain meronce dan perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan terapi bermain meronce serta tabel silang yang menggambarkan pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) bermain meronce terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA AL-Hikmah Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran lokasi penelitian

Data Demografi yang berada RA AL-Hikmah Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang. Penelitian ini dilakukan di RA AL-Hikmah Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang. Jumlah siswa adalah 38 anak, terdiri dari group A 20 responden laki-laki dan 18 responden perempuan.

5.1.2 Data umum

1. Karakteristik responden berdasarkan umur

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden karakteristik responden berdasarkan umur di RA AL-HIKMAH Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang pada tanggal 24 April 2020

No	Usia	Frekuensi	Persentase %
1	4 tahun	14	41,2
2	5 tahun	20	58,8
Total		34	100,0

Sumber : Data primer 2020

Berdasarkan tabel 5.1 dapat dilihat jika ada sebagian besar dari siswa di RA AL-HIKMAH Tondowulan dari 34 responden sebanyak 20 anak umurnya 5 tahun (58,8%).

2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang tanggal 24 April 2020

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase %
1	Perempuan	15	44,1
2	Laki-laki	19	55,9
Total		34	100,0

Sumber : Data primer 2020

Berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa sebagian dari responden di RA AL-HIKMAH sebanyak 19 anak dengan jenis kelamin laki-laki (55,9%).

5.1.3 Data khusus

1. Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum diberikan

Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum dan sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang tanggal 10 Juni 2020

No	Perkembangan Motorik Halus	Sebelum terapi		Sesudah terapi	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Belum Berkembang	19	55,9	2	5,9
2	Mulai Berkembang	5	14,7	2	5,9
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	20,6	6	17,6
4	Berkembang Sangat Baik	3	8,8	24	70,6
Total		34	100,0	34	100,0

Sumber : Data primer 2020

Berdasarkan table 5.3 menjelaskan jika sebagian besar responden yaitu 19 anak perkembangan motoric halus anak prasekolah sebelum diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce adalah Belum Berkembang (55,9%) dan setelah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce sebesar sebagian besar dari responden yaitu 24 anak adalah Berkembang Sangat baik (70,6%).

2. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce

Tabel 5.4 Tabulasi silang perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum dan sesudah di berikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang tanggal 25 Juni 2020

Perkembangan Motorik Halus Sebelum Terapi	Perkembangan Motorik Halus Seudah Terapi								Total	
	Belum berkembang		Mulai berkembang		Berkembang sesuai harapan		Berkembang sangat baik			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Belum Berkembang	2	5,9	2	5,9	2	5,9	13	38,2	19	55,9
Mulai Berkembang	0	0,0	0	0,0	1	2,9	4	11,8	5	20,6
Berkembang sesuai harapan	0	0,0	0	0,0	3	8,8	4	11,8	7	14,7
Berkembang Sangat Baik	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3	8,8	3	8,8
Jumlah	2	5,9	2	5,9	6	17,6	24	70,6	34	100

UJI STATISTIK WILCOXON $p \text{ value } 0,000 < \alpha 0,05$

Sumber : Data primer 2020

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa dari 52 responden hampir setengahnya (38,2%) perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) meronce mengalami perubahan dari motorik halus yang belum berkembang menjadi motorik halus yang berkembang sangat baik sejumlah 13 anak.

$p \text{ value}$ yang diperoleh, dapat dilihat pada Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $p \text{ value} = 0,000$, dimana nilai $p \text{ value} < \alpha (0,05)$. Dari hasil hitung $p \text{ value} 0,000$ lebih kecil dari $\alpha 0,05$ maka H_0 ditolak. sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif meronce terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA Al-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang

5.2 Pembahasan

Kemudian dilakukan analisa data dan pengujian hasil penelitian dengan menggunakan uji Wilcoxon dan didapatkan hasil yang cukup bervariasi dan memerlukan pembahasan tentang tercapainya perubahan perkembangan motorik halus dan pengaruh terapi APE Meronce terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

5.2.1 Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan terapi APE Meronce

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 19 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan APE Meronce adalah (55,9 %) Belum Berkembang.

Menurut peneliti responden masih belum bisa meniru melipat kertas sesuai dengan contoh dan jari jemarinya masih kaku saat proses melipat kertas. Selain itu anak-anak juga menemui hambatan dalam konsentrasi kerjasama antara mata dan tangan saat melipat kertas. Anak juga cepat bosan dan mudah menyerah saat melipat kertas dan responden masih meminta bantuan kepada orang tua.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wardatul Jannah (2019) terdapat juga beberapa kendala dalam perkembangan motorik halus pada anak prasekolah misalnya yaitu permasalahan saat mendengarkan, mudah beralih, mudah jenuh, jari jemari masih belum kuat, dan tidak kuatnya kerjasama antara indra penglihatan dan indra peraba yang biasanya terjadi pada masa awal kanak-kanak. Yaitu sekitar umur 4 sampai dengan 5 tahun. Saat usia ini

anak yang mendapatkan perhatian lebih baik agar bisa mengembangkan rasa yakin akan kemampuannya.

Hal ini juga diperkuat oleh Yuningsih (2013) upaya untuk melatih perkembangan motorik halus anak prasekolah masih terdapat kendala diantaranya yaitu hambatan saat berfikir, mudah merasakan jenuh, dan anak mudah mengalihkan pandangannya, dan kurangnya sistem kerjasama antara mata dan tangan serta kekuatan jari jemari saat melipat kertas masih kurang. Mengingat kondisi tersebut kemampuan gerak motorik halus anak lebih di tingkatkan agar memiliki kemampuan motoric halus agar dapat berkembang dengan baik maka perlu adanya bentuk kegiatan yang bertujuan agar perkembangan motorik halus anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce manik-manik.

Aspek yang bisa berpengaruh dalam hal ini adalah jenis kelamin berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa sebagian dari responden di RA AL-HIKMAH sebanyak 19 anak jenis kelamin laki-laki (55,9%).

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

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Umi Harnik (2019) yaitun ada beberapa aspek yang berpengaruh dalam perkembangan motorik halus anak diantaranya aspek ini termasuk dalam motorik halus anak yaitu jenis kelamin atau genetic bahwa anak perempuan menunjukkan kurang aktif dibandingkan dengan anak laki-

laki pada saat bermain bersama. Semua ini berakibat adanya perbedaan perlakuan kepada anak perempuan dan anak laki-laki, karena anak perempuan kurang diberi kesempatan agar bisa mandiri.

Hal ini juga diperkuat oleh Sujiono, 2019 yang mengatakan bahwa perkembangan motoric ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya yaitu hambatan kemampuan bermain dengan teman sebayanya sehingga anak perempuan jarang diberikan kebebasan untuk bergaul bersama teman sebayanya dan anak perempuan menjadi kurang aktif.

5.2.2 Perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce

Berdasarkan table 5.4 telah membuktikan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 17 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce pada pertemuan pertama adalah Belum Berkembang (50%).

Sedangkan Berdasarkan table 5.5 membuktikan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 22 anak perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce adalah Berkembang Sangat baik (64,7%).

Menurut peneliti meronce adalah satu alternatif bermain anak yang bertujuan untuk melatih kreativitas serta perkembangan motorik halus pada anak dan merupakan permainan yang banyak sekali manfaatnya serta tidak membosankan karena disini anak sehingga otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan agar dapat berkembang dengan baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ari Wulandari (2019) didapatkan bahwa dengan kegiatan meronce ini bisa dijadikan sebagai media bermain dan belajar untuk anak. Meronce sangat penting dalam membantu kreativitas anak, dan bertujuan melatih perkembangan motoric halus anak selain itu juga sebagai sarana bermain yang banyak manfaatnya dan menyenangkan. Hal ini juga diperkuat oleh (Sumantri 2019) bahwa pada usia ini anak mulai mengembangkan kreativitasnya dengan melalui berbagai aktivitas dengan menggunakan otot-otot polosnya dan diimbangi dengan koordinasi mata dan tangan dengan baik.

Faktor yang mempengaruhi dalam hal ini adalah usia berdasarkan tabel 5.1 dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa di RA AL-HIKMAH Tondowulan sebanyak 20 anak umurnya 5 tahun (58,8%) dari 34 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motoric halus responden pada penelitian mendapatkan perubahan dimana pada perkembangan anak ini terjadi sesuai dengan usia terdapat sebanyak 20 responden. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan berperan baik dan bermanfaat untuk mengasah dan melatih perkembangan anak, dimana dengan pemberian Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce ini dapat meningkatkan ketrampilan perkembangan motorik anak.

Perkembangan motoric halus anak usia 4 tahun keterampilan motoric halus anak mulai mengalami kemajuan dan

gerakannya sudah lebih cepat. Dan anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan koordinasi gerakan motorik halus nya. (Fauziddin, 2018) Pada usia 5 tahun ke atas koordinasi gerak motorik halus anak sudah berkembang. Karena anak sudah mulai bisa mengatur pergerakan mata dan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan.

5.2.3 Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce sebelum dan sesudah terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

Berdasarkan table 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 19 anak perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce adalah Belum Berkembang (55,9%). Dan sebagian besar perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce adalah sejumlah 17 anak hasil awal adalah Belum Berkembang (50%). Dan sejumlah 22 anak pada hasil akhir adalah Berkembang Sangat baik (64,7%).

Hasil uji statistic Wilcoxon diperoleh angka signifikan atau nilai probabilitas (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,005 atau ($p < \alpha$), maka data H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang.

Alat Permainan Edukatif meronce juga bisa menjadi metode agar melatih motorik halus dan untuk melatih kreativitas guna meningkatkan kemampuan motoriknya, dengan melalui Alat Permainan Edukatif

merangkai manik-manik ini anak bisa melatih gerak tangan dan mengasah otak anak agar bisa memahami warna atau bentuk yang diinginkan. Jadi jika anak sering diberikan rangsangan maka anak akan cepat paham daripada anak yang tidak mendapatkan rangsangan dari sekitar, dan dengan cara bermain meronce manik-manik ini dapat mengembangkan perkembangan motorik halus anak.

Salah satu bentuk keuntungan pemberian permainan meronce ini adalah dapat meningkatkan kreativitas dan ketrampilan anak sehingga perkembangan anak akan semakin terasah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan jika anak yang banyak mendapatkan rangsangan yang di dapatkan dari gurunya dan pihak lain baik pembelajaran maupun di fasilitas lainnya, dimana rangsangan tersebut anak akan semakin terasah dan perkembangannya akan semakin baik dan saling serasi dengan batas usia pada anak. Sedangkan bagi anak yang mengalami perkembangan meragukan atau belum berkembang terjadi karena responden tidak atau kurang mempunyai kesempatan yang banyak dalam melatih kreativitas mereka selama sekolah dan juga selama dirumah karena responden jarang di berikan stimulasi atau latihan dari keluarga untuk memberikan rangsangan pertumbuhan motorik halus pada anak.

Menurut Maryunani (2010), bahwa anak mendapatkan rangsangan cepat mengalami perkembangan dan berbanding terbalik dengan anak yang kurang mendapatkan rangsangan maka ia tidak bisa berkembang dengan normal. Dan perubahan ini akan berjalan dengan baik jika bisa

di kembangkan melalui permainan secara tidak sadar untuk mendapatkan atau memperoleh kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak dalam melakukan aktivitas nya sehari-hari bahkan dia akan merasa senang jika keinginanya dapat dipenuhi.



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menyajikan hasil penelitiannya berupa kesimpulan dan saran pada penelitiannya yang berjudul pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Dari hasil pembahasan yang sudah peneliti lakukan di tanggal dan bulan, 10 Juni – 25 Juni 2020 di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut:

6.1 Kesimpulan

1. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum terapi bermain meronce di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang sebagian besar adalah Belum Berkembang.
2. Perkembangan motorik halus anak prasekolah sesudah terapi bermain meronce di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang sebagian besar adalah Berkembang Sangat Baik.
3. Ada pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan Jombang.

6.2 Saran

Berdasarkan data lampiran maka penulis ajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi dosen Stikes ICMe

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan keperawatan anak atau dijadikan atau dijadikan materi

pembelajaran tentang APE Meronce menjadi salah satu metode untuk mengatasi masalah pada perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

2. Bagi guru RA

Peneliti menyarankan bagi guru RA untuk melakukan kegiatan penyuluhan kepada orang tua agar orang tua dapat menerapkan kegiatan meronce menjadi media Alat peraga edukatif di kegiatan belajar mengajar di rumah dan guru RA harus meningkatkan perkembangan belajar mengajar tentang alat permainan edukatif (APE) kepada anak usia prasekolah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus baik melalui buku maupun informasi lainnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, mengenai pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M. (2018). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Sumantri,(2019). *Materi pokok metode pengembangan fisik. Cet.28; Ed.1.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Masitoh, Henny & Ochi (2017) *Materi pokok strategi pembelajaran TK. Cet.27; Ed.1.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.hal 1.16
- Kemenkes RI. 2018. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembanganak tingkat pelayanan kesehatan dasar.* Jakarta: Kementrian Kesehatan RI. Diakses tanggal 20 maret 2020.
- Badan Pusat Statistika Provinsi Jawa Timur. 2019. Data Anak Usia Sekolah Tahun 2019. <http://jatim.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/105>. Diakses pada tanggal 15 maret 2020.
- Aisyah Siti, (2019). *Metode pengembangan fisik.*Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Pamadhi Hajar. (2017). *Materi pokok seni keterampilan anak. Cet.19; Ed.1.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kurikulum TK dan RA (2004). *Standar Kompetensi. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan SD, Dirwektorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Departement Pendidikan Nasional.*
- _____.(2003). *Petunjuk Pelaksanaan, Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak.*Jakarta:Depdiknas.
- _____.(2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak.*Depdiknas.
- Masitoh, Ochi & Henny (2017). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh dkk. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Pra-Sekolah.*Jakarta.Universitas Terbuka.
- Hurlock. (2010). *Fungsi perkembangan motorik halus*,<http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 19 maret 2020.
- Febriani. (2019) *Pengaruh permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-6 tahun) di taman kanak-kanak kanisius genuk, ungaran barat Kabupaten Semarang.* Jurnal skripsi diakses tanggal 21 maret 2020.

- Yuhana. (2017). Pengaruh bermain paper toys terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK bina insani Jombang. Jurnal Skripsi diakses tanggal 27 februari 2020
- Kartono. (2010). Perkembangan motorik halus. <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2>. Diakses tanggal 6 April 2020
- Nursalam.(2017). Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis,(P. P.Lestari,Ed) (4thed). Salemba Medika: Jakarta
- Notoatdmojo. Soekitdjo (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Salemba Medika
- Hidayat, Alimul. Aziz. (2014). Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data. Jakarta: Salemba Medika.
- Soetjningsih, (2015) Tumbuh Kembang Anak. Jakarta. EGC.
- Arikunto.(2012). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.Rineka Cipta:Jakarta.
- Bambang Sujiono dkk.(2019). Materi Pokok Metode Pengembangan Fisik. Cet.28;Ed.1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.



Lampiran 1

SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Calon Responden

TK AL-HIKMAH Di Tondowulan

Dengan Hormat,

Saya yang membuat surat ini adalah mahasiswa program studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.

Nama : Alfin Lutfiana

Nim : 16321003

Saat ini sedang mengadakan penelitian dengan judul : “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain meronce 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 menyetujui, maka saya mohon kesediaannya untuk menjawab lembar persetujuan ini dengan jawaban “SETUJU” untuk pelaksanaan penelitian saya. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya mengucapkan banyak terimakasih.

Hormat Saya

(Alfin Lutfiana)

LEMBAR PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN

Judul Penelitian : Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”.

Peneliti : Alfin Lutfiana

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 untuk mengundurkan diri dari penelitian tanpa ada sanksi atau kehilangan hak.

Saya mengerti, bahwa catatan penelitian ini akan dirahasiakan dan di jamin 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

(.....)

Keterangan :

Bisa diisi dengan jawaban (SETUJU) di group WA karena keterbatasan jarak yang tidak memungkinkan untuk bertemu dengan responden karena wabah pandemi yang sedang terjadi saat ini.

Lampiran 3



YAYASAN PENDIDIKAN RIYADLATUL FALLAH AL HIKMAH
RA AL-HIKMAH
TONDOWULAN-PLANDAAN-JOMBANG
Jln Klampisan No 14 Tondowulan Plandaan Jombang Telp. 081249982569

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

No. 02/RA AL.H/TND/V/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anis Mukhayyarah S.Pd.I

NIP/NUPTK: 5439 7546 5730 0002

Jabatan : Kepala sekolah RA AL-HIKMAH Tondowulan

Dengan ini memberikan rekomendasi/ izin kepada :

Nama : Alfin Lutfiana

NIM : 163210003

Semester : VIII

Untuk melaksanakan penelitian / oservasi dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 29 April 2020
Kepala RA AL-HIKMAH
AL-HIKMAH
KAB. JOMBANG
Anis Mukhayyarah S.Pd.I

Lampiran 4



**YAYASAN SAAMODRA ILMU CENDEKIA
SEKOLAH TNGGI ILMU KESEHATAN**

Hal : Permohonan Bantuan Penelitian

Kepada
Yth. Guru piket RA Al-Hikmah Tondowulan
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Melihat pandemik virus COVID-19 yang penyebarannya semakin meluas di wilayah Kabupaten Jombang. Peneliti memiliki keterbatasan tertentu dalam melakukan penelitian. Untuk menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di RA AL-Hikmah Tondowulan Plandaan Jombang” peneliti mengharapkan ketersediaan pihak guru piket dalam membantu jalannya penelitian. Maka dengan ini peneliti mengajukan permohonan bantuan penelitian yang meliputi pemberian alat bahan dan SOP permainan meronce ini kepada orang tua responden pada saat orang tua responden datang untuk mengumpulkan tugas mingguan ke sekolah,

Demikian permohonan ini untuk dapat dipertimbangkan dan diterima. Atas partisipasinya saya ucapkan terimakasih.

Jombang, April 2020

Pemohon

Alfin Lutfiana

Lampiran 5



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG
SCHOOL OF HEALTH SCIENCE INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

**“ETHICAL APPROVAL”
NO. 009/KEPK/ICME/VI/2020**

Komite Etik Penelitian Kesehatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

The Ethics Committee of the School of Health Science Insan Cendekia Medika Jombang with regards of the protection of human rights and welfare in medical research, has carefully reviewed the research protocol entitled :

**Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap
Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di RA AL-Hikmah
Tondowulan Plandaan Jombang**

Peneliti Utama : Alfin Lutfiana
Principal Investigator

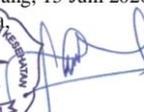
Nama Institusi : STIKES Insan Cendekia Medika Jombang
Name of the Institution

Unit/Lembaga/Tempat Penelitian : Perum Puri Mojobaru Kabupaten Mojokerto
Setting of Research

**Dan telah menyetujui protokol tersebut diatas.
And approved the above - mentioned protocol.**



Jombang, 15 Juni 2020
Ketua


Leo Yosdinyati Romli, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIK. 01.14.764

Lampiran 6

**STANDART OPERASIONAL PROSEDUR
PERMAINAN MERONCE**

Topik : Terapi bermain
 Sub Topik : Alat Permainan Edukatif (APE) *meronce*
 Sasaran : Sebagian siswa yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus
 Tempat : RA AL-HIKMAH Tondowulan Plandaan
 Waktu : 30 menit

No.	Komponen Kinerja
I	<p>Pengertian Melakukan pembelajaran dengan bermain untuk meningkatkan perkembangan motorik halus</p>
II	<p>Tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 : <ol style="list-style-type: none"> a. Gerakan motorik halusnya lebih terarah b. Berkembang kognitifnya c. Dapat merangkai manik-manik dengan baik d. Dapat berkomunikasi dengan baik
III	<p>Alat dan Bahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alat-alat yang digunakan (Media) <ol style="list-style-type: none"> a. Manik-manik b. Benang karet c. Gunting 2. SOP 3. Lembar <i>check list</i>
IV	<p>Prosedur Pelaksanaan Tahap pra interaksi</p>

1. Menyiapkan alat yang sudah peneliti berikan
2. Mengkondisikan ruangan yang ada di rumah masing-masing responden karena keterbatasan yang saat ini terjadi karena wabah pandemi

Tahap Orientasi

3. Memberikan salam sebagai pembukaan yang di wakikan oleh masing-masing orang tua responden
4. Membacakan prosedur dan tujuan tindakan yang dibacakan oleh orang tua masing-masing
5. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum permainan dilakukan

Tahap Kerja

1. Menjaga suasana tetap tenang dan nyaman
2. Memastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain
3. Siapkan bahan manik-manik yang disiapkan oleh orang tua masing-masing
4. Perlihatkan gambar meronce kepada anak sebagai contoh
5. Meminta anak untuk mengungkapkan pengertian sesuai dengan pengetahuannya
6. Kemudian anak dianjurkan untuk mulai merangkai manik-manik tadi sesuai dengan bentuk yang disukai
7. Setelah selesai merangkai roncean, anak dibantu orang tua masing-masing untuk mengikatnya (jika anak sudah bisa mengikat sendiri biarkan saja)

Tahap Terminasi

1. Mengevaluasi hasil permainan
3. Berpamitan dan mengakhiri vidio

Tahap Dokumentasi

1. Catat waktu pelaksanaan tindakan
2. Catat respon anak terhadap permainan *meronce*

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI
CHECK LIST
Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra sekolah**

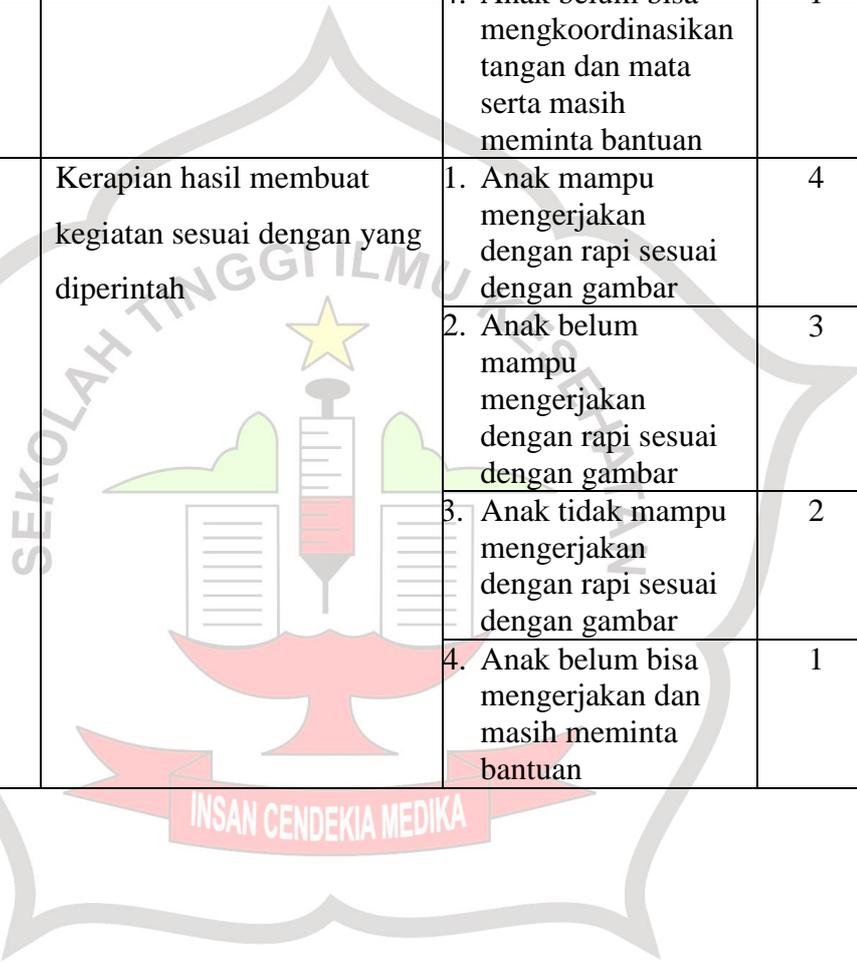
Nama responden :

Hari dan tanggal :

Umur :

Aspek	Indikator	Penilaian	Skor
Penggunaan jari jemari	Penggunaan jari jemari saat melakukan kegiatan	1. Jika anak dapat melakukan kegiatan dengan benar dan rapi	4
		2. Jika anak sudah bisa melakukan kegiatan tapi masih belum rapi	3
		3. Anak belum bisa melakukan kegiatan sesuai dengan perintah	2
		4. Anak belum mampu melakukan kegiatan dan masih dibantu	1
Keterampilan tangan	Ketepatan tangan saat melakukan kegiatan	1. Anak mampu melakukan kegiatan dengan ketepatan tangan dan rapi	4
		2. Anak mampu melakukan kegiatan dengan ketepatan tangan tapi belum rapi	3
		3. Anak tidak mampu melakukan kegiatan dengan baik sesuai harapan	2
		4. Anak belum mampu melakukan kegiatan dan masih butuh bantuan	1

Koordinasi tangan dengan mata dalam melakukan kegiatan	Koordinasi tangan dengan mata saat melakukan kegiatan	1. Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata	4
		2. Anak belum mampu mengkoordinasikan tangan dan mata	3
		3. Anak tidak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata	2
		4. Anak belum bisa mengkoordinasikan tangan dan mata serta masih meminta bantuan	1
Hasil dari membuat kegiatan	Kerapian hasil membuat kegiatan sesuai dengan yang diperintah	1. Anak mampu mengerjakan dengan rapi sesuai dengan gambar	4
		2. Anak belum mampu mengerjakan dengan rapi sesuai dengan gambar	3
		3. Anak tidak mampu mengerjakan dengan rapi sesuai dengan gambar	2
		4. Anak belum bisa mengerjakan dan masih meminta bantuan	1





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

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

SURAT PERNYATAAN
Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : ALFIN LUTFIANA
NIM : 163210003
Prodi : S 1 Keperawatan
Tempat/Tanggal Lahir : Jombang / 17 Januari 2007
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Dsn. Bulutawa, Ds. Purisemanding, Kec. Plandaan, Jombang
No. Tlp/HP : 085895437339
email : alfinlutfiana17@gmail.com
Judul Penelitian : Pengaruh alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

Menyatakan bahwa judul LTA/Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut **tidak ada** dalam data sistem informasi perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul LTA/Skripsi.

Mengetahui

Ka. Perpustakaan

Dwi Nuriana, M.IP
NIK.01.08.112

Lampiran 9

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. : 124/KTI/BAAK/K31/073127/III/2020
Lamp. : -
Perihal : Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian

Kepada :

Yth. KEPALA SEKOLAH RA. AL-HIKMAH PLANDAAN

di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan Studi di Program Studi **S1 Ilmu Keperawatan** Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian kepada Mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : ALFIN LUTFIANA

NIM : 163210003

Judul Penelitian : Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Untuk meminta Data guna melengkapi penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah sebagaimana tersebut di atas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jombang, 18 Maret 2020

Ketua,

H. Mami Fatoni, SKM., MM
NRC 03304-022

Jl. Halmahera 33 Jombang
Jl. Kemuning 57 Jombang
Telp. 0321-8494886, Fax. 0321 8494335

Lampiran 10

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ALFIN LUTFIANA
 NIM : 163210003
 Judul Skripsi : Pengaruh alat permainan edukatif (APE) Meronce terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah
 Nama Pembimbing : Hindiyah Ike S., M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	26/2	layu m...	
2	28/2	carai jimat reker (Ate tema)	
3	3/3	Ate tema (tambak sus APE)	
4	4/3 20	V-depanah → sama & jalan	
5	20/3 20	Revisi BAB I penambahan kronologis	
6	30/3 20	Revisi BAB I Penulisan S-P-O	
7	03/04 20	ACC BAB I lanjut BAB II	
8	13/04 20	Revisi BAB II	
9	15/04 20	Revisi BAB II Penambahan hasil penelitian terkait	
10	16/04 20	ACC BAB II lanjut BAB III	
11	17/04 20	Revisi BAB III perbaiki arah paragraf	

Lampiran 11

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

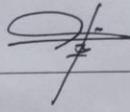
Nama Mahasiswa : ALFIN LUTHIANA
 NIM : 163110003
 Judul Skripsi : Pengaruh Alat Permainan Educatif (APE)
 Meronce terhadap perkembangan motorik
 halus anak usia prasekolah.
 Nama Pembimbing : Hurdayah tke S.,M.Kep.

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
12.	21/2020 04	Acc BAB 3 lanjut BAB 4	
13.	24/2020 04	Perbaiki Bab 4	
14.	28/2020 04	Perbaiki tabel BAB 4	
15.	06/2020 05	Revisi BAB 4	
16.	12/2020 05	Acc BAB 4 lanjut ujian seminar	
17.	27/2020 05	Ujian Proposal	
18.	20/Juli 2020	Revisi BAB 5	
19.	24/2020 07	Acc BAB 5 lanjut BAB 6	
20.	30/2020 07	Pacc Abstrak dan BAB 6	
21.	22/Agus 2020	Ujian hasil	

Lampiran 12

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ALFIN LUFFIANA
 NIM : 163210003
 Judul Skripsi : Pengaruh alat permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan motorik halus anak usia Prasekolah
 Nama Pembimbing : Nining Mustika Ningrum, M.Pd

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1.	3/2020 3	Acc tema penelitian	
2.	30/2020 03	Revisi BAB 1	
3.	06/2020 04	Revisi BAB 1 - 4	
4.	11/2020 04	Revisi BAB 1-4 (penulisan)	
5.	13/2020 04	Penambahan lampiran	
6.	14/2020 04	ACC BAB 1-4 lanjut ujian seminar	
7.	27/2020 05	Ujian Proposal	
8.	31/2020 07	Revisi BAB 5 dan 6	
9.	04/2020 08	Acc BAB 5 dan 6	
10.	25/2020 08	Acc Abstrak	
11.	22/2020 08	Ujian hasil	

Lampiran 14



15	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
16	Erni Yuniati. "P", Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate, 2019 Publication	<1 %
17	dwidollymp.wordpress.com Internet Source	<1 %
18	adoc.tips Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1 %

20	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
21	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
22	ebookinga.com Internet Source	<1 %
23	Anna, Riski Annisa, Robi Parwandar. "PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN EDUKASI BERBASIS ANDROID", SINTECH (Science and Information Technology) Journal, 2020 Publication	<1 %
24	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
25	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.unusa.ac.id Internet Source	<1 %
27	ejournal.stikestelogorejo.ac.id Internet Source	<1 %
28	poltekkesmajapahit.ac.id Internet Source	<1 %
29	ejr.stikesmuhkudus.ac.id Internet Source	<1 %

30	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
31	edoc.pub Internet Source	<1 %
32	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
33	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
34	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
35	Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang Student Paper	<1 %
36	ejurnal.poltekkesjakarta3.ac.id Internet Source	<1 %
37	journal.mercubaktijaya.ac.id Internet Source	<1 %
38	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
39	edoc.site Internet Source	<1 %
40	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %

41	nuerhalim.blogspot.com Internet Source	<1 %
42	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
43	lib.ui.ac.id Internet Source	<1 %
44	Erni Yuniati. "Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi", Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate, 2018 Publication	<1 %
45	opac.say.ac.id Internet Source	<1 %
46	Nur Tanfidiyah. "PERKEMBANGAN AGAMA	<1 %

Lampiran 14

Data Umum

No Responden	Umur	Jenis Kelamin
R1	U1	L1
R2	U2	L2
R3	U2	L2
R4	U1	L1
R5	U2	L2
R6	U2	L1
R7	U2	L1
R8	U1	L2
R9	U2	L2
R10	U1	L1
R11	U2	L2
R12	U2	L2
R13	U1	L1
R14	U2	L1
R15	U2	L1
R16	U2	L1
R17	U2	L1
R18	U2	L2
R19	U1	L2
R20	U2	L2
R21	U1	L2
R22	U2	L2
R23	U1	L1
R24	U2	L1
R25	U1	L1
R26	U2	L1
R27	U1	L1
R28	U2	L1
R29	U1	L1
R30	U2	L1
R31	U1	L1
R32	U2	L2
R33	U1	L2
R34	U1	L2

Keterangan

R : Responden

U1 : Umur 4 tahun

U2 : Umur 5 tahun

L1 : Laki-laki

L2 : Perempuan

Lampiran 15

Data Khusus PRE TEST

Sebelum Terapi meronce				
Melipat kertas				
BSB 4	BSH 3	MB 2	BB 1	Skor
	3			3
		2		2
			1	1
	3			3
			1	1
		2		2
			1	1
	3			3
			1	1
			1	1
	3			3
			1	1
		2		2
			1	1
	3			3
			1	1
			1	1
		2		2
			1	1
	3			3
			1	1
	3			3
4				4
4				4

			1	1
			1	1
			1	1
			1	1
4				4
			1	1
			1	1
			1	1
			1	1
		2		2

POST TEST

Pertemuan 1 meronce acak					Pertemuan 2 meronce acak				
BS B 4	BS H 3	M B 2	B B 1	Skor	BS B 4	BSH 3	M B 2	BB 1	Skor
4				4		3			3
			1	1				1	1
		2		2	4				4
			1	1				1	1
4			1	4	4				4
			1	1	4		2		4
	3			3			2		2
			1	1				1	1
		2		2	4				4
			1	1				1	1
	3			3				1	1
			1	1		3		1	3
			1	1				1	1
	3			3	4				4
			1	1			2		2
			1	1				1	1
			1	1				1	1
			1	1			2		2
4				4	4				4
			1	1				1	1
			1	1				1	1
			1	1		3			3
4				4	4				4
4				4				1	1
		2		2				1	1

			1	1		3			3
			1	1			2		2
			1	1				1	1
	3			3			2		2
		2		2				1	1
			1	1	4				4
	3			3				1	1
			1	1	4				4

Lampiran 16

Pertemuan 3 meronce sesuai bentuk dan ukuran					Pertemuan 4 meronce sesuai bentuk dan ukuran				
BSB 4	BSH 3	MB 2	BB1	Skor	BSB 4	BSH 3	MB 2	BB 1	Skor
4				4	4				4
	3			3	4				4
4				4	4				4
4				4	4				4
4				4	4				4
4				4	4				4
4				4	4				4
4				4	4				4
			1	1	4				4
4				4	4				4
	3			3	4	3			3
4				4	4				4
4				4	4	3			3
			1	1	4				4
4				4	4	3			3
4				4	4				4
	3			3	4				4
	3			3	4				4
	3			3		3			3
4				4		3			3
4				4	4				4
4				4	4				4
		2		2	4				4
4				4	4				4
			1	1				1	1
		2		2	4				4
4				4	4				4

4		2		4				1	1
4				4	4				4
4				4			2		2
		2		2			2		2
4				4		3			3
		2		2	4				4
4				4	4				4

Lampiran 17

Hasil skor sebelum dan sesudah intervensi

No	Sebelum	Kategori	Sesudah SIKLUS I	Kategori	Sesudah SIKLUS II	Kategori
1	3	BSH	4	BSB	4	BSB
2	2	MB	2	MB	4	BSB
3	1	BB	1	BB	4	BSB
4	3	BSH	3	BSH	4	BSB
5	2	BB	1	BB	3	BSH
6	2	MB	2	MB	4	BSB
7	1	BB	2	MB	3	BSH
8	3	BSH	4	BSB	4	BSB
9	1	BB	1	BB	2	MB
10	1	BB	1	BB	4	BSB
11	4	BSB	3	BSH	4	BSB
12	1	BB	2	MB	3	BSH
13	2	MB	1	BB	4	BSB
14	1	BB	3	BSH	4	BSB
15	4	BSB	4	BSB	4	BSB
16	1	BB	1	BB	4	BSB
17	1	BB	1	BB	4	BSB
18	3	BSH	4	BSB	3	BSH

19	1	BB	1	BB	1	BB
20	4	BSB	3	BSH	4	BSB
21	1	BB	1	BB	4	BSB
22	3	BSH	4	BSB	4	BSB
23	2	MB	1	BB	1	BB
24	2	MB	1	BB	4	BSB
25	1	BB	1	BB	3	BSH
26	1	BB	1	BB	2	MB
27	1	BB	1	BB	2	MB
28	1	BB	3	BSH	4	BSB
29	3	BSH	4	BSB	4	BSB
30	1	BB	1	BB	1	BB
31	1	BB	2	MB	4	BSB
32	1	BB	3	BSH	4	BSB
33	1	BB	1	BB	4	MB
34	1	BB	1	BB	4	BSB

Hasil terapi melipat kertas (sebelum perlakuan)

No	Terapi melipat kertas	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	BSB (Berkembang Sangat baik)	4	11,8 %
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	5	14,7%
3	MB (Mulai Berkembang)	6	17,6%
4	BB (Belum Berkembang)	19	55,9%
	Jumlah	34	100%

Hasil terapi Meronce SIKLUS I (sesudah perlakuan)

No	Terapi meronce acak SIKLUS I	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	BSB (Berkembang Sangat baik)	6	17,6%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	6	17,6%
3	MB (Mulai Berkembang)	5	14,7%
4	BB (Belum Berkembang)	17	50%
	Jumlah	34	100%

Hasil terapi Meronce SIKLUS II (sesudah perlakuan)

No	Terapi meronce acak SIKLUS II	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	BSB (Berkembang Sangat baik)	22	64,7%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	5	14,7%
3	MB (Mulai Berkembang)	4	11,8%
4	BB (Belum Berkembang)	2	5,9%
	Jumlah	34	100%

Lampiran 18

Frequency Table

Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid U1	14	41,2	41,2	41,2
U2	20	58,8	58,8	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Jenis kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid L1	19	55,9	55,9	55,9
L2	15	44,1	44,1	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Sebelum

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid belum berkembang	19	55,9	55,9	55,9
mulai berkembang	5	14,7	14,7	70,6
sesuai harapan	7	20,6	20,6	91,2
sangat baik	3	8,8	8,8	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Sesudah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid belum berkembang	2	5,9	5,9	5,9
mulai berkembang	2	5,9	5,9	11,8
sesuai harapan	6	17,6	17,6	29,4
sangat baik	24	70,6	70,6	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Crosstabs

Umur * Sebelum Crosstabulation

		Sebelum				Total	
		belum berkembang	mulai berkembang	sesuai harapan	sangat baik		
Umur	U1	Count	7	2	3	2	14
		% within Umur	50,0%	14,3%	21,4%	14,3%	100,0%
		% of Total	20,6%	5,9%	8,8%	5,9%	41,2%
	U2	Count	12	3	4	1	20

	% within Umur	60,0%	15,0%	20,0%	5,0%	100,0%
	% of Total	35,3%	8,8%	11,8%	2,9%	58,8%
Total	Count	19	5	7	3	34
	% within Umur	55,9%	14,7%	20,6%	8,8%	100,0%
	% of Total	55,9%	14,7%	20,6%	8,8%	100,0%

Jenis kelamin * Sebelum Crosstabulation

		Sebelum				Total	
		belum berkembang	mulai berkembang	sesuai harapan	sangat baik		
Jenis kelamin	L1	Count	11	2	3	3	19
		% within Jenis kelamin	57,9%	10,5%	15,8%	15,8%	100,0%
		% of Total	32,4%	5,9%	8,8%	8,8%	55,9%
	L2	Count	8	3	4	0	15
		% within Jenis kelamin	53,3%	20,0%	26,7%	0,0%	100,0%
		% of Total	23,5%	8,8%	11,8%	0,0%	44,1%
Total	Count	19	5	7	3	34	
	% within Jenis kelamin	55,9%	14,7%	20,6%	8,8%	100,0%	
	% of Total	55,9%	14,7%	20,6%	8,8%	100,0%	

Umur * Sesudah Crosstabulation

		Sesudah				Total	
		belum berkembang	mulai berkembang	sesuai harapan	sangat baik		
Umur	U1	Count	1	1	2	10	14
		% within Umur	7,1%	7,1%	14,3%	71,4%	100,0%
		% of Total	2,9%	2,9%	5,9%	29,4%	41,2%
	U2	Count	1	1	4	14	20
		% within Umur	5,0%	5,0%	20,0%	70,0%	100,0%
		% of Total	2,9%	2,9%	11,8%	41,2%	58,8%
Total	Count	2	2	6	24	34	
	% within Umur	5,9%	5,9%	17,6%	70,6%	100,0%	
	% of Total	5,9%	5,9%	17,6%	70,6%	100,0%	

Jenis kelamin * Sesudah Crosstabulation

		Sesudah				Total	
		belum berkembang	mulai berkembang	sesuai harapan	sangat baik		
Jenis kelamin	L1	Count	2	2	2	13	19
		% within Jenis kelamin	10,5%	10,5%	10,5%	68,4%	100,0%
		% of Total	5,9%	5,9%	5,9%	38,2%	55,9%
	L2	Count	0	0	4	11	15
		% within Jenis kelamin	0,0%	0,0%	26,7%	73,3%	100,0%
		% of Total	0,0%	0,0%	11,8%	32,4%	44,1%
Total	Count	2	2	6	24	34	
	% within Jenis kelamin	5,9%	5,9%	17,6%	70,6%	100,0%	
	% of Total	5,9%	5,9%	17,6%	70,6%	100,0%	

Crosstabs

Sebelum * Sesudah Crosstabulation

			Sesudah				Total
			belum berkembang	mulai berkembang	sesuai harapan	sangat baik	
Sebelum	belum berkembang	Count	2	2	2	13	19
		% within Sebelum	10,5%	10,5%	10,5%	68,4%	100,0%
		% of Total	5,9%	5,9%	5,9%	38,2%	55,9%
	mulai berkembang	Count	0	0	1	4	5
		% within Sebelum	0,0%	0,0%	20,0%	80,0%	100,0%
		% of Total	0,0%	0,0%	2,9%	11,8%	14,7%
	sesuai harapan	Count	0	0	3	4	7
		% within Sebelum	0,0%	0,0%	42,9%	57,1%	100,0%
		% of Total	0,0%	0,0%	8,8%	11,8%	20,6%
	sangat baik	Count	0	0	0	3	3
		% within Sebelum	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	0,0%	0,0%	0,0%	8,8%	8,8%
Total	Count	2	2	6	24	34	
	% within Sebelum	5,9%	5,9%	17,6%	70,6%	100,0%	
	% of Total	5,9%	5,9%	17,6%	70,6%	100,0%	

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah - Sebelum	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	26 ^b	13,50	351,00
	Ties	8 ^c		
	Total	34		

a. Sesudah < Sebelum

b. Sesudah > Sebelum

c. Sesudah = Sebelum

Test Statistics^a

Sesudah - Sebelum	
Z	-4,541 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 19

No	Kegiatan	Bulan																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pendaftaran Skripsi			■																									
2.	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																
3.	Pendaftaran Ujian Proposal																												
4.	Bimbingan Skripsi <i>Literature Review</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5.	Pendaftaran Ujian Hasil																												
6.	Ujian Hasil																												
7..	Revisi Skripsi																												
8.	Penggandaan dan Pengumpulan Skripsi																												

