

SKRIPSI

**TEKNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN POLA NAFSU
MAKAN PADA ANAK PRA SEKOLAH**

(Studi Di RA Al-Hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang)



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

**TEKNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN POLA NAFSU
MAKAN PADA ANAK PRA SEKOLAH**

(Studi Di RA Al-Hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang)

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan
Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang



**ALI FIRDAUS AL IDRUS
133210004**

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALI FIRDAUS AL IDRUS

NIM : 133210004

Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 23 Oktober 1995

Institusi : STIKes “ICME” Prodi S1 Keperawatan Jombang

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “TEKNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN POLA NAFSU MAKAN PADA ANAK PRA SEKOLAH (Studi Di RA Al-Hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang)”. Adapun skripsi ini bukan milik orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumber. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Jombang, Juni 2017

Mahasiswa

ALI FIRDAUS AL IDRUS

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : TEHNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK
MENINGKATKAN POLA NAFSU MAKAN ANAK PRA
SEKOLAH (Studi Di RA Al-Hidayah Dusun Gempol Garut Desa
Menganto Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang)

Nama Mahasiswa : Ali Firdaus Al Idrus

NIM : 133210004

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING

PADA TANGGAL:


Muarrofah S.Kep., Ns., M.Kes
Pembimbing Utama


Dwi Prasetyaningati S.Kep., Ns., M.Kep
Pembimbing Anggota

Mengetahui,

Ketua STIKes ICME

Ketua Program Studi


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


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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diajukan oleh:

Nama Mahasiswa : ALI FIRDAUS AL IDRUS

NIM : 133210004

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul : "TEKNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK
MENINGKATKAN POLA NAFSU MAKAN PADA
ANAK PRA SEKOLAH (Studi Di RA Al-Hidayah
Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang) .

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

Komisi Dewan Penguji,

Ketua Dewan Penguji : Hindyah Ike S, S.Kep.,Ns., M.Kep

()

Penguji I : Muarrofah S.Kep., Ns., M.Kes

()

Penguji II : Dwi Prasetyaningati S.Kep., Ns., M.Kep

()

Ditetapkan di : JOMBANG

Pada tanggal : Juni 2017

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

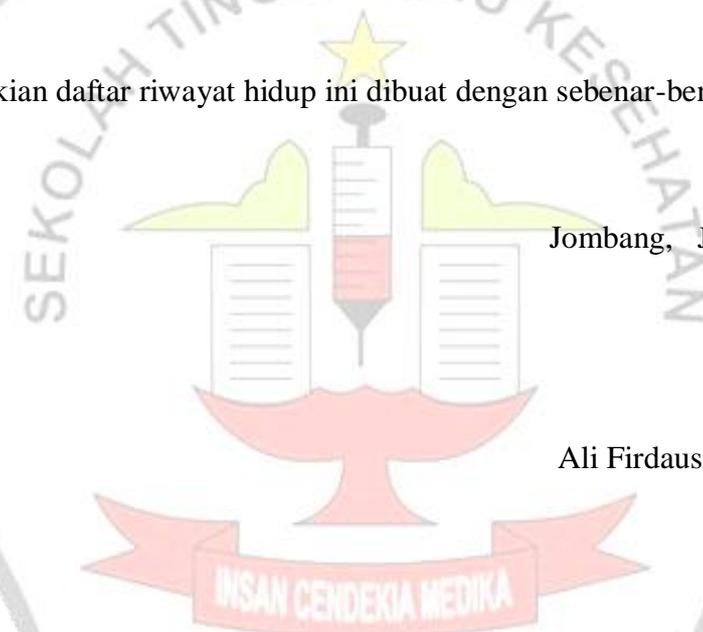
Peneliti dilahirkan di Jombang 23 Oktober 1995, peneliti merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Nur Salim dan Ibu Khusnul Khotimah.

Pada tahun 2007 peneliti lulus dari MI Al-Hidayah, pada tahun 2010 peneliti lulus dari MTS Miftahul Ulum, pada tahun 2013 peneliti lulus dari MA Sunan Bonang, Dan pada tahun 2013 peneliti lulus seleksi masuk STIKes “Insan Cendekia Medika” Jombang melalui jalur PMDK II. Peneliti memilih program studi S1 Keperawatan dari tiga pilihan Program Studi yang ada di STIKes “ICMe” Jombang.

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jombang, Juni 2017

Ali Firdaus Al Idrus



MOTTO

Dalam meraih kesuksesan kemauan anda untuk sukses harus lebih besar dari ketakutan akan kegagalan



PERSEMBAHAN

Dengan hati yang tulus ku ucapkan rasa syukur kepada-Mu Ya Allah...

Serta saya haturkan shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Engkau yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, kesabaran, dan ketabahan kepadaku serta membukakan pintu pikiranku dalam penyusunan skripsi ini. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pihak. Dengan penuh kecintaan dan rasa bangga, saya persembahkan karya kecil ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta. Bapak Nur Salim dan Ibu Chusnul Khotimah atas semua dukungan, doa, kasih sayang serta motivasi baik secara spiritual dan materil yang tak terhingga yang begitu luar biasa hebatnya.
2. Bapak dan Ibu dosen STIKes ICMe, terutama Ibu Muarrofah S.Kep., Ns., M.Kes dan Dwi Prasetyaningati S.Kep., Ns., M.Kep atas kesabaran dalam membimbing skripsi dan mengarahkan saya selama ini.
3. Semua dosen terima kasih atas bimbingannya selama ini.
4. Abang rozak yang selalu memberi dukungan moril dan banyak meluangkan waktunya untuk mendengar keluh kesahku dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Teman-teman S1 Keperawatan STIKes ICMe Jombang seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terimakasih atas kebersamaan dan kekompakkan selama kuliah.

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan terhadap kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan secara tepat waktu skripsi dengan judul “TEKHNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN POLA NAFSU MAKAN PADA ANAK PRA SEKOLAH (Studi Di RA Al-Hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang)”, tanpa adanya rintangan yang berarti. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Keperawatan STIKes ICMe Jombang.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyak kepada: H. Bambang Tutuko, SH.,S.Kep., Ns., MH. selaku Ketua STIKes ICMe Jombang, Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Ketua Program Studi Keperawatan STIKes ICMe Jombang, Muarrofah S.Kep., Ns., M.Kes selaku pembimbing utama yang memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini dengan tekun dan penuh rasa tanggung jawab, Dwi Prasetyaningati S.Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing anggota yang memberikan motivasi dan dukungan moral kepada peneliti.

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

Jombang, Juni 2017

ALI FIRDAUS AL IDRUS

ABSTRAK

TEKNIK BERMAIN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN POLA NAFSU MAKAN PADA ANAK PRASEKOLAH

(Studi di RA Alhidayah Mojowarno Kab. Jombang)

Ali firdaus al idrus* Muarrofah ** Dwi Prasetyaningati****

ABSTRAK

Anak usia pra sekolah sering mengalami fase sulit makan. Dalam penyediaan makanan dalam jumlah yang cukup dan beraneka ragam jenisnya belum menjamin akan dikonsumsi oleh anak. menurunnya nafsu makan anak sebagian sudah mengembangkan jenis makanan yang disukai dan tidak disukai Pola makan pada anak usia pra sekolah berperan penting dalam proses pertumbuhan pada anak, jika pola makan tidak tercapai dengan baik maka masa pertumbuhan akan terganggu. Menganalisis pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Alhidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Desain penelitian ini *Pra eksperimen*, Jenis penelitian ini menggunakan *one group pre test-post test design*. Populasi pada penelitian ini semua ibu dan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang dan sampel sebanyak 31 dengan teknik *non probability sampling* dengan jenis *Simple random sampling* dan sampel 28 responden. Variabel *Independent* teknik bermain boneka tangan dan variabel dependen pola nafsu makan anak pra sekolah. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Pengolahan data melalui tahapan *Editing, Coding, Scoring, dan Tabulating*. Analisa data menggunakan uji *Wilcoxon* dengan tingkat signifikan 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum bermain boneka tangan sebagian kecil pola nafsu makan anak Baik (14,3 %) dan setelah di lakukan bermain boneka tangan sebagian besar anak pola nafsu makannya baik (75,0 %). Hasil uji *Wilcoxon* didapatkan $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya ada pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang.

Tenaga kesehatan di harapkan memberikan penyuluhan kepada ibu tentang pentingnya terapi bermain pada anak usia pra sekolah untuk meningkatkan pola nafsu makan anak.

Kata Kunci : Anak prasekolah, *Bermain boneka tangan, pola nafsu makan*

ABSTRACT

THE PLAYING TECHNIQUE OF HAND DOLL TO INCREASE APPETITE PATTERN ON PRESCHOOL CHILDREN

(Studied in the RA Alhidayah Mojowarno Jombang regency)

Ali firdaus al idrus* Muarrofah ** Dwi Prasetyaningati***

ABSTRACT

Pre-school age children often experience a difficult phase of eating. In the provision of food in sufficient quantities and varieties of the type is not guaranteed to be consumed by the child. Decreased appetite of children some have developed the type of food that is liked and disliked Diet in pre-school age children plays an important role in the process of growth in children, if the diet is not achieved well then the growth period will be disrupted.

Analyzing the influence of playing technique of hand doll to increase appetite pattern on preschool children in the RA Al-hidayah Mojowarno Jombang regency.

In this research, the writer used research design of Pra exsperiment, the research type used was one group pre test-post test design. The population in this research was all maternals and preschooler children in the RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang was a number of 31 with technique of non probability sampling and the type of Simple random sampling and the samples were 28 respondents. The Independent variable in this research was the technique of playing hand doll and the depedent variable in this research was the appetite pattern of preschool children, the instrument in this research used questionnaire. The data analyzing used test of Wilcoxon with significant level 0,05.

Based on the research result showed that's before playing hand doll partially the appetite pattern was good 4 (14,3 %) and after being conducted playing hand doll most of good appetite pattern of children were 21 (75,0 %).

The test result of Wilcoxon was obtained p value = $0,000 < 0,05$ so H_1 was accepted which meant there was the effect of playing hand doll technique to increase appetite pattern of preschooler children in the RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang.

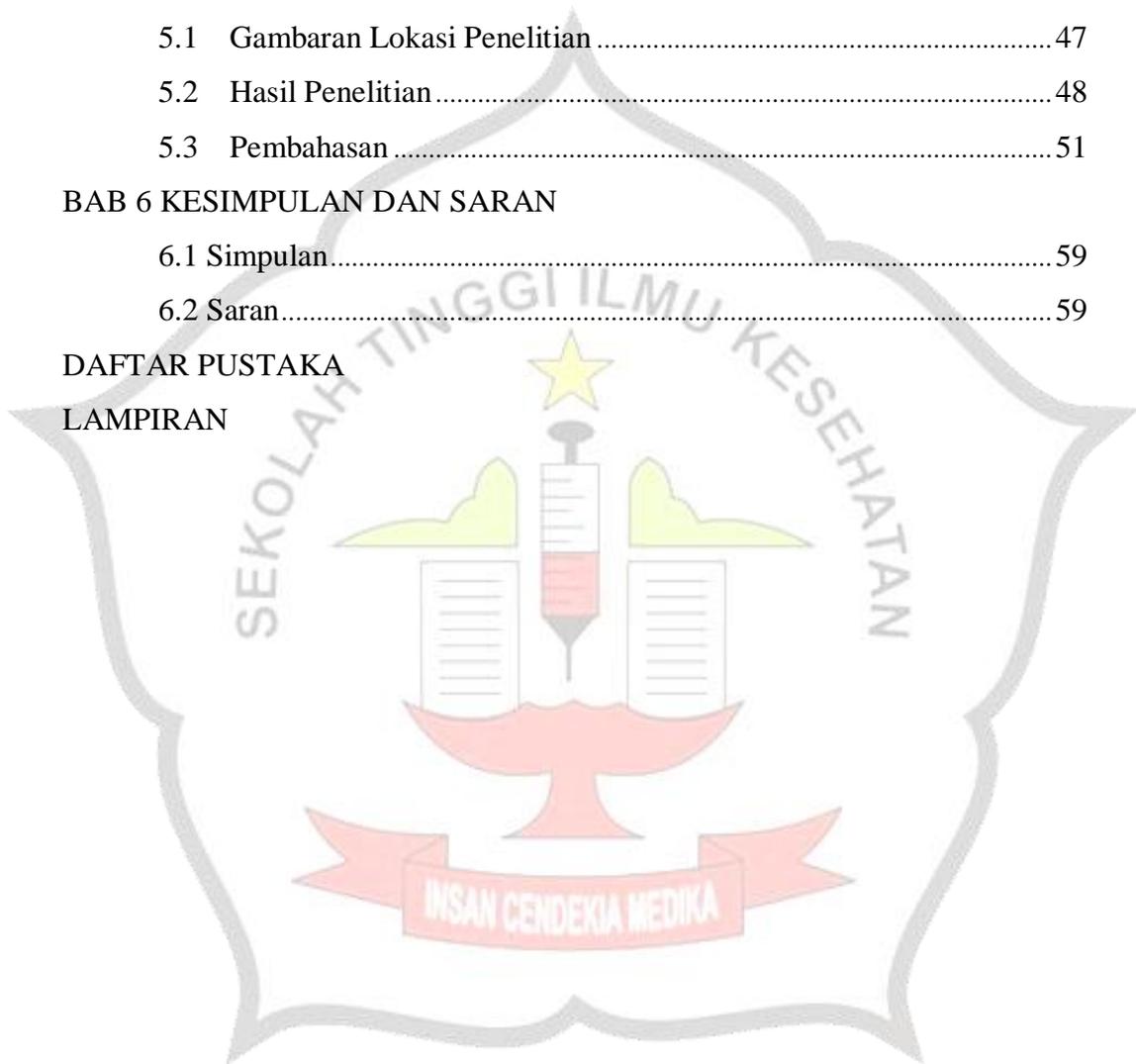
The health workers were expected to give counseling to maternal about the important of playing therapy on children preschool age to increase the appetite pattern of children.

Keyword : playing hand doll, Appetite pattern, preschooler

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG	xvii
DAFTAR SINGKATAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Bermain	6
2.2 Konsep Pola nafsu makan.....	19
2.3 Konsep anak pra sekolah	26
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL	
3.1 Kerangka Konseptual	33
3.2 Hipotesis.....	34
BAB 4 METODE PENELITIAN	
4.1 Desain Penelitian	35
4.2 Waktu dan Tempat Penelitian	36

4.3	Populasi, Sampel dan Sampling	36
4.4	Kerangka Kerja	38
4.5	Identifikasi Variabel.....	39
4.6	Definisi Operasional.....	39
4.7	Tekhnik Pengumpulan Data	40
4.8	Pengolahan dan Analisa Data.....	44
4.9	Etika Penelitian	45
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
5.1	Gambaran Lokasi Penelitian	47
5.2	Hasil Penelitian.....	48
5.3	Pembahasan	51
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Simpulan.....	59
6.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Definisi operasional.....	40
Tabel 4.2	Interprestasi nilai r	45
Tabel 5.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Ibu di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang	48
Tabel 5.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu Responden di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang	48
Tabel 5.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang	48
Tabel 5.4	Karakteristik Responden Berdasarkan respon anak saat dilakukan bermain boneka di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang	49
Tabel 5.5	Karakteristik Pola nafsu makan anak sebelum dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang	49
Tabel 5.6	Karakteristik Pola nafsu makan anak sesudah dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang.	50
Tabel 5.7	Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang	50
Tabel 5.8	Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang.	51

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Kerangka Konseptual pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang 33
- Gambar 4.1 Kerangka kerja Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang 38



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2 : Surat Ijin Studi Pendahuluan & Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 5 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 6 : Lembar persetujuan menjadi responden
- Lampiran 7 : Kuesioner
- Lampiran 8 : Kisi-kisi kuesioner
- Lampiran 9 : SOP
- Lampiran 10 : Dialog
- Lampiran 11 : Hasil Tabulasi Data Umum & Data Khusus
- Lampiran 12 : Hasil Uji SPSS
- Lampiran 13 : Lembar Bimbingan Skripsi



DAFTAR LAMBANG

1. H_0 : Hipotesis Nol
2. H_1/H_a : Hipotesis Alternatif
3. % : Persentase
4. α : Alfa (tingkat signifikasi)
5. : Standart Deviasi
6. $<$: Kurang Kecil
7. $>$: Lebih Besar
8. \leq : Kurang Dari
9. \geq : Lebih Dari



DAFTAR SINGKATAN

ICME : Insan Cendekia Medika Jombang

Kemenkes : Kementrian Kesehatan

Dinkes : Dinas Kesehatan

RA : Raudhatul Adhfal

TV : Television

Depkes : Departemen Kesehatan

SD : Sekolah Dasar

SMA : Sekolah Menengah Atas

SMP : Sekolah Menengah Pertama Negeri

STIKES : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan

PT : Perguruan Tinggi

IRT : Ibu Rumah Tangga

RI : Republik Indonesia

WHO : World Health Organization

TK : Taman Kanak



BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Anak-anak usia pra sekolah sering mengalami fase sulit makan. Dalam penyediaan makanan dalam jumlah yang cukup dan beraneka ragam jenisnya belum menjamin akan dikonsumsi oleh anak. menurunnya nafsu makan anak sebagian sudah mengembangkan jenis makanan yang disukai dan tidak disukai Pola makan pada anak usia pra sekolah berperan penting dalam proses pertumbuhan pada anak, jika pola makan tidak tercapai dengan baik maka masa pertumbuhan akan terganggu (Proverawati, 2014). Adapun beberapa faktor kecil yang mengakibatkan anak yang cenderung menyemburkan makanan yang dia makan atau hanya ingin mengemut saja. Hal ini memang wajar dilakukan oleh anak pada umumnya, adapun hal tersebut dapat disebabkan oleh anak yang tiba-tiba kehilangan selera makan, kondisi ini sifatnya relatif, tidak semua anak mengalaminya, untuk meningkatkan selera makan anak orang tua harus mempunyai cara tersendiri untuk mengembalikan nafsu makan anak. Adapun cara mengembalikan nafsu makan anak dengan cara terapi bermain dan jadikan saat makan menyenangkan, saat bermain orang tua mengawasi dan menganalisa bagaimana pola bermain anak. Lewat terapi bermain, konflik permasalahan anak ditelusuri kemudian diatasi sesuai penyebabnya (Asmani, 2013).

Data WHO menunjukkan bahwa kasus usia pra sekolah di dunia sebesar 15,7% (WHO, 2013). Secara nasional prevalensi berat kurang pada tahun 2013 adalah 19,6% (Kemenkes 2013). Pada tahun 2013 prevalensi

berat kurang pada anak usia pra sekolah di Jawa Timur sedikit lebih rendah dibandingkan dengan prevalensi Nasional. Di Kabupaten Jombang terdapat 11,92% anak usia pra sekolah dengan berat kurang (Dinkes Jatim, 2013). Di Jawa Timur tahun 2010 yang menyebutkan pada anak pra sekolah usia 2-3 tahun, didapatkan prevalensi kesulitan makan sebesar 33,6%. Sebagian besar 79,2% telah berlangsung lebih dari 3 bulan. Secara umum penyebab umum kesulitan makan pada anak dibedakan dalam 3 faktor, diantaranya adalah hilangnya nafsu makan, gangguan fungsi saluran cerna, dan gangguan proses makan atau gangguan oral motor. (Joko Widodo, 2012).

Bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama sehingga anak dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa 2012).

Sulit makan menjadi masalah yang sering diungkapkan oleh orangtua ketika membawa anaknya ke dokter. Keluhan ini terjadi hampir merata tanpa membedakan jenis kelamin, etnis, dan status sosial ekonomi. Beberapa masalah makan yang sering muncul antara lain: rewel, muntah, terlalu pemilih, fobia makan, makan lambat, dan penolakan makanan (Marmi, 2014). Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk masuknya (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Setelah memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang digunakan untuk menstimulus keterampilan dan kemampuan pada anak usia dini. Dalam kegiatan bermain, anak

membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep lingkungan yang ada didekatnya sehingga seluruh perkembangan anak dapat distimulus dengan optimal (Mutiah, 2012 : 107).

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Alhidayah Mojowarno Kab. Jombang.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-hidayah Mojowarno Kab. Jombang?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-hidayah Mojowarno Kab. Jombang

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi pola nafsu makan anak pra sekolah sebelum diberikan bermain boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kab. Jombang
2. Mengidentifikasi pola nafsu makan anak pra sekolah sesudah diberikan bermain boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kab. Jombang
3. Menganalisis pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-hidayah Mojowarno Kab. Jombang

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi) belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak, serta suara (Wong, 2013).

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu kesehatan anak sehingga dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan metode pembelajaran pada anak pra sekolah. Meningkatkan wawasan untuk meningkat kualitas dalam proses belajar mengajar . Dan sebagai salah satu bahan

rujukan dan bacaan sehingga diharapkan dapat menambah sumber-sumber referensi, teori-teori tentang pengaruh tehnik bermain peran boneka untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah, dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk memberikan asuhan keperawatan pada anak untuk mendeteksi dini tumbuh kembang anak dengan menggunakan tehnik bermain peran boneka .



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Bermain

2.1.1 Definisi

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi) belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak, serta suara (Wong, 2013).

2.1.3 Tujuan Bermain

1. Menambah perbendaharaan kata untuk berkomunikasi dan mampu mengungkapkan pendapat pada orang lain.
2. Pengembangan daya pikir atau kecerdasan.
3. Pengembangan daya cipta atau kreativitas
4. Mengekspresikan diri melalui daya ciptanya.
5. Pengembangan perasaan atau emosi, disiplin, mengenal dirinya dan orang lain.
6. Pengembangan kemandirian, melayani dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Wong, 2013).

2.1.3 Manfaat bermain

Menurut Schaefer dan Reid (2012) bahwa bermain memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Sarana diagnosis
2. Kesenangan/ kegembiraan

3. Mengandung unsur-unsur terapi
4. Ekspresi diri
5. Peningkatan ego
6. Pengetahuan sosialisasi

2.1.4 Jenis permainan untuk anak terdiri dari:

1. Permainan aktif.

a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut pasti menimbulkan kesenangan pada anak. Dalam permainan ini anak melakukan percobaan dan mengenal hal yang terbaru.

b. Drama.

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata.

c. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan anak untuk bertingkah laku sosial, yaitu bermain dengan teman sebayanya dalam memproduksi musik atau memainkan alat musik.

d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu.

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Disamping itu mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi

dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama dan bersaing

e. Permainan olah raga.

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga dapat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu kegiatan ini mendorong anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dengan kemampuannya secara realistis dan sportif.

2. Permainan pasif

a. Membaca.

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreatifitas dan kecerdasannya.

b. Mendengarkan radio.

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan dan hal-hal negatif lainnya.

c. Menonton televisi.

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatif. (Syuropati, 2012).

2.1.6 Syarat bermain

1. Pastikan bahwa lingkungan bermain di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*) bersih, aman, nyaman, dan menyenangkan.
2. Kegiatan bermain yang dipilih adalah kegiatan bermain yang mampu menstimulasi dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
3. Alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, tahapan perkembangan, dan lingkungan anak.
4. Alat dan bahan main disiapkan sebaik mungkin sebelum kegiatan bermain dilaksanakan, baik untuk kelompok kecil, kelompok sedang, maupun kelompok besar.
5. Alat dan bahan main serta buku ditata pada tempat yang mudah dijangkau oleh anak.
6. Semua proses dan karya anak dikumpulkan sebagai bahan penilaian (asesmen) ketercapaian pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil karya anak dapat dipajang sesuai dengan keperluan (Wong, 2013).

2.1.7 Syarat penataan sarana prasarana bermain

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan sarana/prasarana bermain, antara lain:

1. Sesuai dengan kebutuhan anak
2. Tipe atau jenis program yang akan dikembangkan (misalnya pada sentra bahan alam, sentra main peran, sentra olah tubuh, sentra imtaq, sentra seni, sentra balok, sentra persiapan)
3. Keselamatan isi dan penggunaan sarana/prasarana bermain
4. Variasi sarana dan alat bermain dari berbagai aspek

5. Fleksibilitas (keluwesan) dalam menggunakan, mengubah, memindahkan atau memanipulasi
6. Pertimbangan dana yang ada (Supartini, 2013).

2.1.7 Faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain

Faktor –faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain antara lain (Supartini, 2013) :

1. Tahap perkembangan anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Status kesehatan anak

Untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi, walaupun demikian bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang sakit. Kebutuhan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa.

3. Jenis kelamin anak

Dalam melaksanakan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas dan kemampuan sosial anak.

4. Lingkungan yang mendukung

Terselenggaranya aktivitas bermain yang baik untuk perkembangan anak salah satunya dipengaruhi oleh nilai moral, budaya dan lingkungan fisik rumah. Fasilitas bermain tidak selalu harus yang dibeli di toko atau mainan jadi, tetapi lebih diutamakan yang dapat menstimulasi imajinasi

dan kreativitas anak, bahkan sering kali mainan tradisional yang dibuat sendiri dari atau berasal dari benda-benda di sekitar kehidupan anak yang lebih merangsang anak untuk kreatif.

5. Alat dan jenis permainan yang cocok

Orang tua harus bijaksana dalam memberikan alat permainan untuk anak. Pilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

2.1.8 Prinsip-Prinsip Dalam Aktivitas Bermain

Soetjiningsih (2012) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut ini :

1. Perlu energi ekstra

Bermain memerlukan energi ekstra yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (*intake*) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang cukup, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh. Pada anak yang sakit, keinginan untuk bermain umumnya menurun karena energi yang ada digunakan untuk mengatasi penyakitnya. Aktivitas bermain anak sakit yang bisa dilakukan adalah bermain pasif, misalnya dengan menonton TV, mendengar musik, dan menggambar.

2. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal.

3. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruang untuk bermain

Ruang tidak usah terlalu lebar, dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman bahkan di ruang tidurnya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya oleh orang lain. Cara yang terbaik adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak mendapat keuntungan lain lebih banyak.

6. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Ada saat-saat tertentu anak bermain sendiri agar anak dapat menentukan kebutuhannya sendiri. Kegiatan bermain yang dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

2.1.9 Klasifikasi Bermain

Ada beberapa jenis permainan, baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosial. Berdasarkan isi permainan, ada *social affective*

play, sense-pleasure play, skill play, games, uncocoped behaviour, dan dramatic play. Apabila ditinjau dari karakter, ada social play, solitary play, dan paralel play.

1. Berdasarkan isi permainan

a. *Social affective play*

Inti dari permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain.

b. *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan.

c. *Skill play*

Permainan ini akan meningkatkan ketrampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus.

d. *Games atau permainan*

Jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan dan atau skor.

e. *Unoccupied behaviour*

Anak tidak memainkan alat permainan tertentu tetapi situasi atau objek yang ada disekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan.

f. *Dramatic play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya.

2. Berdasarkan karakter sosial

a. *Onlooker play*

Pada jenis permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan.

b. *Solitary play*

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

c. *Parallel play*

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak toddler, pada permainan ini anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara anak yang satu dengan anak lain yang terjadi kontak satu sama lain sehingga antara anak satu dengan yang lain tidak ada sosialisasi satu sama lain.

d. *Associative play*

Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin yang memimpin permainan, dan tujuan permainan tidak jelas.

e. *Cooperative play*

Aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas pada permainan jenis ini, juga tujuan dan pemimpin permainan (Dariyo, 2008).

2.1.10 Bermain boneka Tangan

1. Pengertian

Boneka adalah tiruan anak untuk permainan (Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, 2010). Sedangkan tangan adalah anggota badan dari siku sampai ke ujung jari (Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, 2010). Suhartono (2010) menyatakan bahwa boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka merupakan model manusia atau yang menyerupai manusia atau hewan.

Boneka yang biasa digunakan, sebaiknya boneka yang digunakan adalah boneka khusus yang diperuntukan untuk pagelaran panggung boneka. Ringan, tidak terlalu besar dan gampang dimainkan. Namun tidak di larang apabila team atau pemain ingin menggunakan boneka yang lain atau membuat sendiri. Boneka mewakili karakter dalam pertunjukan, berperan sangat penting, boneka inilah yang akan dimainkan oleh pemain (Gowen, 2012).

Ada 3 macam bentuk boneka secara umum yang biasanya digunakan untuk pagelaran panggung boneka (Dariyo, 2008):

a. Boneka tangan berlubang bawah

Boneka ini yang biasa atau umum dimainkan menggunakan panggung.

b. Boneka Tangan berlubang belakang

Boneka semacam ini biasanya digunakan untuk story telling, dan tidak perlu sebuah panggung, hanya meja kecil, namun bisa di kalaborasi dengan boneka panggung boneka.

c. Boneka biasa yang di jual di toko umum seperti boneka binatang dan boneka ini bisa membantu sebagai property atau peran pembantu

2. Jenis-jenis Boneka

Musfiroh (2010) mengemukakan bahwa ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan sebagai alat peraga bercerita yakni boneka gagang (termasuk di dalamnya wayang), boneka gantung, boneka tangan, dan boneka tempel. Setiap boneka memerlukan tumpuan keterampilan tangan sendiri - sendiri.

a. Boneka gagang mengandalkan keterampilan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri. Satu tangan dituntut untuk dapat mengatasi tiga gerakan sekaligus sehingga satu adegan guru dapat memainkan dua tokoh sekaligus.

b. Boneka gantung mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti

kayu, lidi, atau atap panggung boneka. Sepintas terlihat mudah, namun sebenarnya cukup sulit untuk membuat gerakan yang pas sesuai dengan kadar gerak yang dituntut cerita. Pencerita kadang membuat gerakan yang berlebihan, sehingga terlihat dibuat-buat dan hal semacam itu cenderung membosankan.

c. Boneka tempel mengandalkan keterampilan memainkan gerakan tangan. Kebanyakan boneka tempel tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi.

d. Boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan bisa digunakan tanpa alat bantu yang lain. Boneka ini dapat dibuat sendiri oleh guru, dan dapat juga dibeli di toko-toko. Suhartono (2010) membagi beberapa jenis boneka dilihat dari bentuk dan cara memainkannya, antara lain:

- 1) Boneka jari. Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, dan bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari. Dapat juga dibuat dari semacam sarung tangan, di mana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian pencerita tinggal memainkannya.

- 2) Boneka tangan. Boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain. Boneka ini dibuat sendiri oleh guru dan dapat dibeli di toko-toko.
- 3) Boneka tongkat. Disebut boneka tongkat karena cara memainkannya dengan menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka.
- 4) Boneka tali. Boneka tali mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau atap panggung boneka. Sepintas terlihat mudah, namun sebenarnya cukup sulit untuk membuat gerakan yang pas sesuai dengan kadar gerak yang dituntut cerita. Pencerita kadang-kadang membuat gerakan boneka yang berlebihan, sehingga terkesan dibuat-dibuat dan hal semacam itu cenderung membosankan.

3. Tujuan bermain boneka tangan

- a. Mengasah keterampilan motorik halus

Dengan dilibatkan cerita atau dongeng dengan menggunakan jari tangan dapat melatih keterampilan motorik halus pada anak. Oleh karena itu kita harus mengetahui cara membuat boneka tangan dengan baik.

b. Meningkatkan keterampilan berbahasa

Boneka jari merupakan mainan yang pantas diajak berbicara. Anak berinteraksi seolah olah anak mengenal dunia yang di hadapinya serta melatih pembiasaan berbicara.

c. Meningkatkan keterampilan sosial

Boneka dapat dimainkan secara kelompok, bisa saling kerja sama dan saling mengenal peran yang dimilikinya tidak hanya mengetahui perannya sendiri, disitulah anak – nak mulai belajar bersosialisasi dan saling mengenal.

d. Melatih kemandirian

Anak – anak tidak suka di ajarai memperlakukan bonekanya, tapi mereka mempunya rasa mandiri menjaga boneknya dengan baik, dan teru merawatnya agar tidak kena kotoran, dan orang tua tidak ikut terlibat hanya meperhatikan anak

2.2 Konsep Pola Nafsu Makan

2.2.1 Definisi

Nafsu makan dalam tinjauan gizi seimbang, dapat dikatakan baik dan dan dapat juga dapat dikatakan tidak baik, bila nafsu makan dikatakan baik maka proses makan guna memenuhi kebutuhan gizi tubuh terutama keseimbangan energi akan berjalan maksimal. Namun jika nafsu makan dikatakan tidak baik, ada dua hal kemungkinan akan terjadi, *pertama* ; nafsu makan yang berlebihan (rakus) dan yang *kedua* ; adalah nafsu makan berkurang atau hilang (Almatsier, 2012).

Nafsu makan yang berlebihan (terlihat rakus) artinya intake makanan akan melebihi kebutuhan tubuh akibatnya adalah peningkatan berat badan yang tidak dikehendaki dan beberapa akibat lainnya. Sebaliknya nafsu makan berkurang/hilang akan mengakibatkan penurunan berat badan yang tidak dikehendaki dan beberapa akibat lainnya, kemungkinan kedua ini sering dikatakan sebagai kesulitan makan (*Picky Eaters*) yang mana penyebabnya sangat dipengaruhi oleh gangguan proses makan (fisiologis) dan pengaruh psikologis (Almatsier, 2012).

2.2.2 Pola makan sehat

Pola makan sehat dalam penelitian yang akan saya lakukan mengandung pengertian sebagai suatu cara atau usaha dalam pengaturan jumlah dan jenis makanan dengan maksud tertentu seperti mempertahankan kesehatan, status nutrisi, mencegah atau membantu kesembuhan penyakit. Dalam pola makan sehari-hari seseorang harus menjaga dan berhubungan dengan kebiasaan kesehariannya.

Agar pola makan anak dapat terbentuk dengan baik, berikut ini disampaikan tips membentuk dan menjaga pola makan yang sehat, (Almatsier, 2012).

1. Jangan memberikan makanan lain sebelum anak makan makanan utama (pagi, siang, sore/malam).
2. Jangan mulai membiasakan anak mengkonsumsi makanan pembuka atau selingan yang tinggi kalori (manis).
3. Mengusahakan anak mengkonsumsi makanan 4 sehat 5 sempurna tiap hari.

4. Membiasakan menu bervariasi, sehingga anak terbiasa dengan bermacam cita rasa.
5. Membiasakan anak makan pada tempat yang semestinya (ruang makan atau duduk di kursi makan).
6. Jangan membiasakan anak makan sambil digendong, berjalan-jalan di depan rumah, dan sebagainya.
7. Memberi contoh positif dengan menghentikan kebiasaan jajan orang tua.
8. Membiasakan anak makan pagi agar dapat menghindarkan kebiasaan jajan.
9. Jangan mulai menuruti semua permintaan anak terhadap makanan kecil.
10. Kalau tidak terpaksa, jangan membiasakan anak makan makanan siap saji karena gizi makanan ini kurang seimbang (terlalu banyak lemak dan kalori).
11. Mengembangkan sikap tegas, terbuka, dan logis ketika menolak permintaan anak dengan mencoba memberikan alternatif.
12. Membiasakan menanyakan pendapat anak seperti menanyakan mau makan apa hari ini. Ini merupakan awal proses pendidikan agar anak dapat memilih dan bertanggung jawab atas pilihannya.
13. Menyediakan wadah makan yang menarik sesuai ketertarikan anak, misalnya dunia binatang, boneka, bunga, robot, pesawat terbang dan lain-lain.

14. Mengusahakan agar siapa saja yang menemani anak makan mempunyai koleksi cerita-cerita menarik yang bisa memikat anak.

2.2.3 Pedoman pola makan sehat

Pedoman pola makan sehat untuk masyarakat secara umum yang sering digunakan adalah pedoman Empat Sehat Lima Sempurna, Makanan Triguna, dan pedoman yang paling akhir diperkenalkan adalah 13 Pesan dasar Gizi Seimbang. Pengertian makanan triguna adalah bahwa makanan atau diet sehari-hari harus mengandung: 1) karbohidrat dan lemak sebagai zat tenaga, 2) protein sebagai zat pembangun, 3) vitamin dan mineral sebagai zat pengatur (Dirjen Binkesmas Depkes RI, 2012).

2.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Pola Makan

Pola makan yang terbentuk sangat erat kaitannya dengan kebiasaan makan seseorang. Secara umum faktor yang mempengaruhi terbentuknya pola makan adalah faktor ekonomi, sosial budaya, agama, pendidikan, dan lingkungan (Sulistyoningsih, 2015).

1. Faktor ekonomi

Variabel ekonomi yang cukup dominan dalam meningkatkan peluang untuk membeli pangan dengan kuantitas dan kualitas yang lebih baik, sebaliknya penurunan pendapatan akan menyebabkan menurunnya daya beli pangan baik secara kualitas maupun kuantitas.

Meningkatnya taraf hidup (kesejahteraan) masyarakat, pengaruh promosi melalui iklan serta kemudahan informasi, dapat menyebabkan perubahan gaya hidup dan timbulnya kebutuhan psikogenik baru di kalangan masyarakat ekonomi menengah ke atas.

Tingginya pendapatan yang tidak diimbangi pengetahuan gizi yang cukup, akan menyebabkan seseorang menjadi sangat konsumtif dalam pola makannya sehari-hari, sehingga pemilihan suatu bahan makanan lebih didasarkan kepada pertimbangan selera dibandingkan aspek gizi. Kecenderungan untuk mengonsumsi makanan impor, terutama jenis siap santap (fast food), seperti ayam goreng, pizza, hamburger dan lain-lain, telah meningkat tajam terutama di kalangan generasi muda dan kelompok masyarakat ekonomi menengah ke atas (Sulistyoningsih, 2015).

2. Faktor Sosiol Budaya

Pantang dalam mengonsumsi jenis makanan tertentu dapat dipengaruhi oleh faktor budaya/kepercayaan. Pantangan yang didasarkan oleh kepercayaan pada umumnya mengandung perlambang atau nasihat yang dianggap baik ataupun tidak baik yang lambat laun akan menjadi kebiasaan/adat. Kebudayaan suatu masyarakat mempunyai kekuatan yang cukup besar untuk mempengaruhi seseorang dalam memilih dan mengolah pangan yang akan dikonsumsi. Kebudayaan menuntun orang dalam cara bertingkah laku dan memenuhi kebutuhan dasar biologinya, termasuk kebutuhan terhadap pangan. Budaya mempengaruhi seseorang dalam menentukan apa yang akan dimakan, bagaimana pengolahannya, persiapan dan penyajiannya, serta untuk siapa dan dalam kondisi bagaimana pangan tersebut dikonsumsi. Kebudayaan juga menentukan kapan seseorang boleh dan tidak boleh mengonsumsi suatu makanan (dikenal dengan istilah tabu). Tidak

sedikit hal yang di tabukan merupakan hal yang baik jika di tinjau dari kesehatan, salah satu contohnya adalah anak balita tabu mengkonsumsi ikan laut karena dikhawatirkan akan menyebabkan kecacingan. Padahal dari sisi kesehatan berlaku sebaliknya mengkonsumsi ikan sangat baik bagi balita karena memiliki kandungan protein yang sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan. Terdapat 3 kelompok anggota masyarakat yang biasanya memiliki pantangan terhadap makanan tertentu, yaitu balita, ibu hamil, dan ibu menyusui (Sulistyoningsih, 2015).

3. Agama

Pandangan yang didasari agama, khususnya islam disebut haram dan individu yang melanggar hukumnya berdosa adanya pantangan terhadap makanan/minuman tertentu dari sisi agama dikarenakan makanan/minuman tersebut membahayakan jasmani dan rohani bagi yang mengkonsumsinya. Konsep halal dan haram sangat mempengaruhi pemilihan bahan makanan yang akan dikonsumsi (Sulistyoningsih, 2015)..

4. Pendidikan

Pendidikan dalam hal ini biasanya dikaitkan dengan pengetahuan, akan berpengaruh terhadap pemilihan bahan makanan dan pemenuhan kebutuhan gizi salah satu contoh, prinsip yang dimiliki seseorang dengan pendidikan rendah biasanya adalah yang penting mengenyangkan, sehingga porsi bahan makanan sumber karbohidrat lebih banyak di bandingkan dengan kelompok bahan

makanan lainnya. Sebaliknya kelompok dengan orang pendidikan tinggi memiliki kecenderungan memilih bahan makanan sumber protein dan akan berusaha menyeimbangkan dengan kebutuhan gizi lain (Sulistyoningsih, 2015).

5. Lingkungan

Faktor lingkungan cukup besar pengaruhnya terhadap pembentukan perilaku makan. Lingkungan yang di maksud dapat berupa lingkungan keluarga, serta adanya promosi melalui media elektronik maupun cetak, kebiasaan makan dalam keluarga sangat berpengaruh besar terhadap pola makan seseorang, kesukaan seseorang terhadap makanan terbentuk dari kebiasaan makanan yang terdapat dalam keluarga (Sulistyoningsih, 2015).

Lingkungan sekolah, termasuk di dalamnya para guru, teman sebaya dan keberadaan tempat jajan sangat mempengaruhi terbentuknya pola makan, khususnya bagi siswa sekolah. Anak yang mendapatkan informasi yang tepat tentang makanan sehat dari para gurunya dan di dukung oleh tersediaannya kantin atau tempat jajan yang menjual makanan yang sehat akan membentuk pola makan yang baik pada anak (Sulistyoningsih, 2015).

2.2.5 Jenis makanan anak Pra sekolah

Pada anak usia pra sekolah seharusnya sudah boleh makan makanan keluarga. Walau bagaimanapun, di tahap usia ini pertumbuhan kanak-kanak adalah perlahan dan begitu juga selera makannya. Pada tahap

usia ini juga, kanak-kanak perlukan lebih kasih sayang, kesabaran dan kesabaran.

Alam kanak-kanak adalah masa yang kritikal kerana ini adalah masa dimana mereka memupuk tabiat kesukaan kepada sesuatu makanan. Tabiat pemakanan yang betul perlu dititik beratkan di peringkat ini. Berikut adalah panduan pemakanan untuk kanak-kanak:

1. Berikan kanak-kanak makanan seimbang mengikut. Bukan setiap hidangan perlu mengandungi semua kumpulan makanan tetapi hidangan hendaklah seimbang dan mengandungi pelbagai jenis makanan setiap hari.
2. Pada usia ini, pengambilan susu berkurangan. Jadi, adalah penting untuk memberikan makanan yang sesuai daripada jenis makanan lain.
3. Awali dengan memperkenalkan jadwal waktu makan 3 kali sehari dan makanan snek antara waktu makan.
4. Tambah jenis makanan baru secara perlahan-lahan agar anak tidak merasai berbagai rasa pada masa yang sama.
5. Ketika memasak makanan untuk keluarga, asingkan sebagian untuk anak sebelum menambahkan rempah rempah.

2.3 Konsep anak pra sekolah

2.3.1 Pengertian Anak Pra Sekolah

Anak usia pra sekolah adalah masa anak-anak awal, terbentang antara umur 4 – 5 tahun (Hurlock, 2013). Usia Taman kanak-kanak atau pra sekolah (4 – 5 tahun) merupakan usia pertengahan antara “masa bebas

di rumah” dan “masa terikat di sekolah” tidak heran kalau anak-anak ini takut, kurang menyukai bahkan benci kepada guru mereka, terutama pada awal tahun pengajaran. (Dariyo, 2012).

2.3.2 Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah

Menurut Ali dan Asrori (2012) perkembangan pada anak usia pra sekolah meliputi:

1. Perkembangan motorik. Dengan bertambah matangnya Perkembangan otak yang mengatur sistem saraf-saraf otot (neuromuskular) memungkinkan anak-anak usia ini lebih lincah dan aktif bergerak. Pada perkembangan motorik kasar diawali dengan kemampuan untuk berdiri satu kali selam 1-5 detik, Melompat dengan satu kaki, Berjalan dengan tumit dan berjalan dengan bantuan.
2. Perkembangan motorik halus Mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, mampu menjepit benda, melambaikan tangan, makan sendiri, minum dari cangkir dengan bantuan, makan dengan jari, membuat coretan diatas kertas.
3. Perkembangan kognitif. Sudah mulai menunjukkan perkembangan dan anak sudah mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah dan tampak sekali kemampuan anak belum mampu menilai sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat dan anak membutuhkan pengalaman belajar dengan lingkungan dan orang tuanya
4. Perkembangan komunikasi. Pada usia ini dapat ditunjukkan dengan perkembangan bahasa anak dengan kemampuan anak sudah mampu

memahami kurang lebih 10 kata. Pada tahun kedua sudah mampu 200-300 kata dan masih terdengar kata-kata ulangan. Pada usia 4 tahun anak sudah mampu menguasai 900 kata.

5. Perkembangan psikologis. Pada usia 4 tahun seorang anak mulai melihat kemampuan tertentu dalam dirinya. Sikap terhadap orang lain mulai berubah. Disatu pihak membutuhkan orang tua, Dilain pihak kekakuannya mulai tumbuh dan ingin mengikuti kehendak – kehendaknya sendiri. Ia sering membantah, masa ini disebut juga sebagai masa negatifitas yang pertama, masa negatifitas tumbuh pada usia 4 sampai 5 tahun. Anak dalam perkembangan kepribadiannya selalu membutuhkan seorang tokoh untuk identifikasi.
6. Perkembangan moral. Pada masa ini anak sudah memiliki dasar-dasar dari sikap-sikap moralitas terhadap kelompoknya. Kalau sebelumnya anak diajarkan tentang apa yang benar dan apa yang salah maka pada masa ini lebih ditunjukkan mengenai bagaimana ia harus bertingkah laku, anak harus dapat merasakan akibat yang menyenangkan dari tingkah lakunya yang sesuai kelompok sosial.
7. Perkembangan perilaku sosial. Dunia pergaulan anak menjadi sangat luas keterampilan dan penguasaan dalam bidang fisik, motorik, emosi sudah lebih meningkat. Anak makin ingin melakukan bermacam-macam kegiatan. Pada masa ini anak di hadapkan pada tuntutan sosial dan susunan emosi baru. Bila orang tua dan lingkungan memberi kebebasan dan kesempatan untuk melakukan kegiatan, mereka mau menjawab pertanyaan anak dan tidak menghambat fantasi dan kreasi

dalam bermain. Dalam diri anak akan berkembang inisiatif. Sebaliknya karena pada masa ini mulai juga terpupuk kata hati. Maka bila ajaran moral disiplin ditanamkan terlalu keras dan kaku pada anak akan timbul rasa bersalah.

2.3.3 Fase Perkembangan Pada Masa Pra sekolah

Menurut Syamsu (2012) pada masa usia pra sekolah ini dapat diperinci lagi menjadi 2 masa, yaitu masa vital dan masa estetik.

1. Masa Vital

Pada masa ini, individu menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Untuk masa belajar, Freud menamakan tahun pertama dalam kehidupan individu ini sebagai masa oral, karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan. Anak memasukkan apa saja yang dijumpai ke dalam mulutnya, tidaklah karena mulut merupakan sumber kenikmatan utama tetapi karena waktu itu mulut merupakan alat untuk melakukan eksplorasi dan belajar. Pada tahun kedua telah belajar berjalan, dengan mulai berjalan anak akan mulai belajar menguasai ruang. Mula-mula ruang tempatnya saja, kemudian ruang dekat dan selanjutnya ruang yang jauh. Pada tahun kedua ini umumnya terjadi pembiasaan terhadap kebersihan (kesehatan). Melalui latihan kebersihan ini, anak belajar mengendalikan impuls-impuls atau dorongandorongn yang datang dari dalam dirinya (umpamanya buang air kecil dan air besar).

2. Masa Estetik

Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik disini dalam arti bahwa pada masa ini perkembangan anak yang terutama adalah fungsi panca inderanya. Pada masa ini, panca indera masih peka karena itu Montessori menciptakan bermacam – macam alat permainan untuk melatih panca inderanya.

2.3.4 Tugas Perkembangan Pada Masa Pra sekolah

Tugas perkembangan adalah merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal maka akan menyebabkan ketidak bahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya. Tugas perkembangan ini berkaitan dengan sikap, perilaku atau keterampilan yang seyogyanya dimiliki oleh individu sesuai dengan usia atau fase perkembangannya, seperti tugas yang berkaitan dengan perubahan kematangan, persekolahan, pekerjaan, pengalaman beragama dan hal lainnya sebagai prasyarat untuk pemenuhan dan kebahagiaan hidupnya.

1. Menurut Hurlock (2013) tugas-tugas perkembangan pada usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:
 - a. Belajar berjalan
 - b. Belajar memakan makanan padat

- c. Belajar berbicara
 - d. Belajar buang air kecil dan buang air besar
 - e. Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin
 - f. Mencapai kestabilan jasmaniah fisiologis membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana kenyataan sosial dan alam
 - g. Belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua, saudara / orang lain
 - h. Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk (mengembangkan kata hati).
2. Menurut Elizabeth Hurlock (2013) tugas-tugas perkembangan anak usia 4 - 5 tahun adalah sebagai berikut:
- a. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum
 - b. Membangun sikap yang sehat mengenal diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh
 - c. Belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya
 - d. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat
 - e. Mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
 - f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
 - g. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral dan tingkatan nilai
 - h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga

- i. Mencapai kebebasan pribadi
3. Suherman (2012) menjelaskan secara ringkas tugas-tugas perkembangan anak usia 4 – 5 tahun sebagai berikut:
- a. Berdiri dengan satu kaki (gerakan kasar)
 - b. Dapat mengancingkan baju (gerakan halus)
 - c. Dapat bercerita sederhana (bahasa bicara dan kecerdasan)
 - d. Dapat mencuci tangan sendiri (bergaul dan mandiri)

2.3.5 Stimulasi Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Suherman (2012) stimulasi perkembangan anak usia 4 – 5 tahun antara lain:

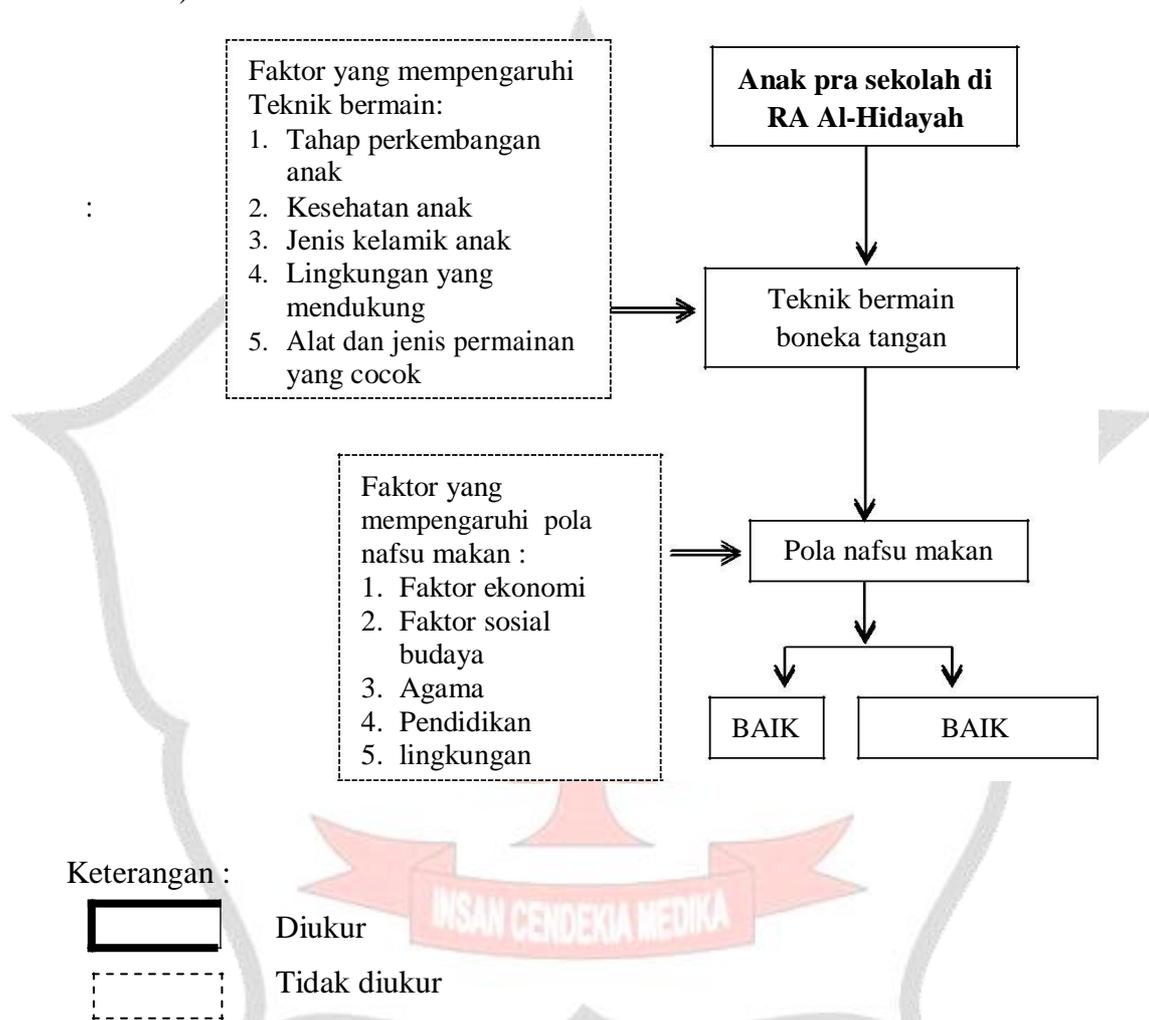
1. Gerakan kasar, dilakukan dengan memberi kesempatan anak melakukan permainan yang melakukan ketangkasan dan kelincahan.
2. Gerakan halus, dirangsang misalnya dengan membantu anak belajar menggambar.
3. Bicara bahasa dan kecerdasan, misalnya dengan membantu anak mengerti satu separuh dengan cara membagikan kue
4. Bergaul dan mandiri, dengan melatih anak untuk mandiri, misalnya bermain ke tetangga

BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka konseptual

Kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antara konsep yang diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilaksanakan (Notoatmodjo, 2010).



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-hidayah Mojowarno Kab. Jombang.

3.2 Hipotesis

H₁ : Ada pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-hidayah Mojowarno Kab. Jombang.



BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah sesuatu yang vital dalam penelitian yang memungkinkan memaksimalkan suatu kontrol beberapa faktor yang bisa mempengaruhi validiti suatu hasil. Desain riset sebagai petunjuk peneliti dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian untuk mencapai suatu tujuan atau menjawab suatu pertanyaan (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan desain penelitian Pra eksperimen yaitu suatu rancangan penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat dengan adanya keterlibatan penelitian dalam melakukan manipulasi terhadap variabel bebas (Sugiyono, 2015). Jenis penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yang merupakan rancangan eksperimen dengan cara dilakukan *pre test* terlebih dahulu sebelum diberikan intervensi kemudian setelah diberi intervensi dilakukan *post test* (Sugiyono, 2015). Prosedur pra eksperimental meliputi :

Subjek	Pre test	Perlakuan	Post test
K I	0	1	01
	Waktu 1	Waktu 2	Waktu 3

K : Subjek

1 : observasi Pola nafsu anak sebelum bermain Peran boneka

2 : Bermain Peran boneka

01 : observasi Pola nafsu anak sesudah bermain Peran boneka

4.2 Waktu dan Tempat Penelitian

4.2.1 Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada Bulan Februari sampai Bulan Mei 2017.

4.2.2 Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Al-Hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang.

4.3 Populasi, Sampel, dan Sampling

4.3.1 Populasi

Populasi adalah objek penelitian atau objek yang akan diteliti (Riduwan, 2015). Populasinya adalah semua ibu dan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang sejumlah 31 anak

4.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Riduwan, 2015). Pada penelitian ini sampelnya adalah sebagian ibu dan anak pra sekolah kelas A di RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang sebanyak 31 Anak. Menurut (Rahmat, 2015) dalam penentuan besar sampel dapat digunakan rumus :

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

Keterangan :

n = jumlah sampel

N= jumlah populasi

d= tingkat signifikansi = 5 % = 0,05

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

$$n = \frac{31}{31,05 + 1}$$

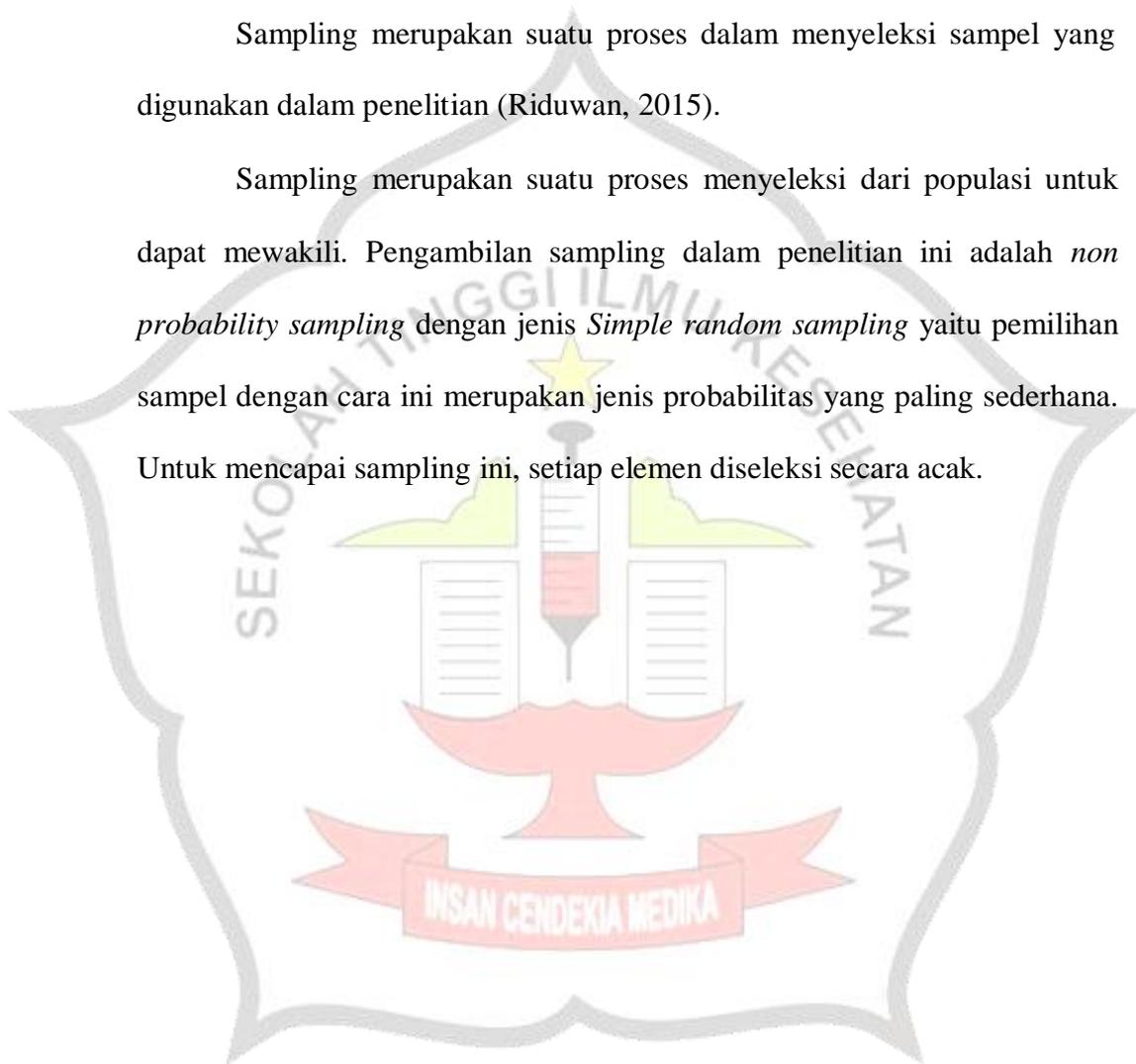
$$n = \frac{31}{1,0775}$$

$$n = 28 \text{ Anak}$$

4.3.3 Sampling

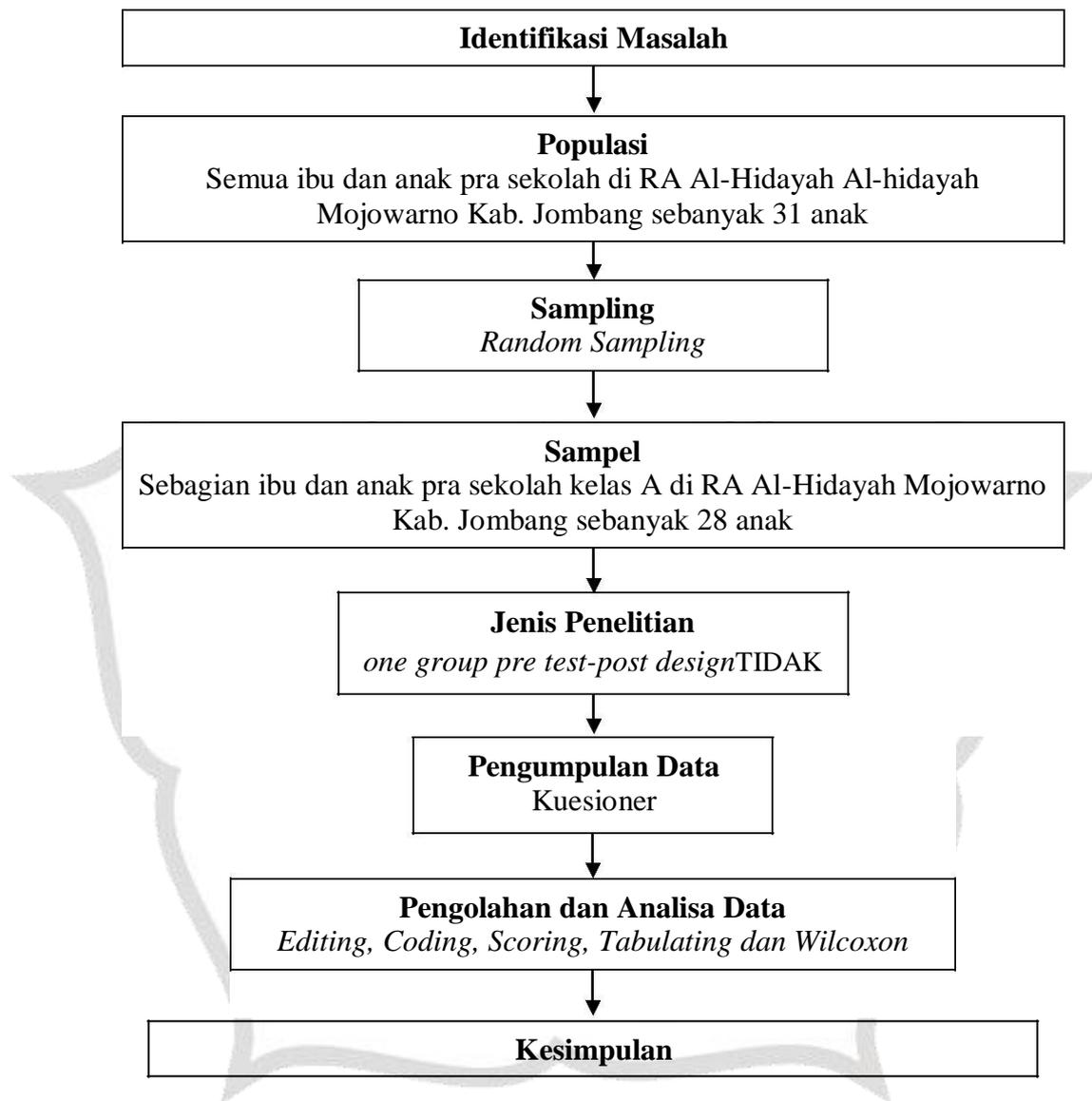
Sampling merupakan suatu proses dalam menyeleksi sampel yang digunakan dalam penelitian (Riduwan, 2015).

Sampling merupakan suatu proses menyeleksi dari populasi untuk dapat mewakili. Pengambilan sampling dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis *Simple random sampling* yaitu pemilihan sampel dengan cara ini merupakan jenis probabilitas yang paling sederhana. Untuk mencapai sampling ini, setiap elemen diseleksi secara acak.



4.4 Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian yang berbentuk kerangka hingga analisis datanya (Riduwan, 2015).



Gambar 4.1 Kerangka kerja Pengaruh teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang

4.5 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional

4.5.1 Identifikasi Variabel

Variabel adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat, atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu (Notoatmodjo, 2012).

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Hidayat, 2012). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Teknik bermain boneka tangan.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas (Hidayat, 2012). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pola nafsu makan anak prasekolah

4.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik (variabel) yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2013).

Tabel 4.1 Definisi Operasional pengaruh Teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak prasekolah RA Al-Hidayah Mojoagung Jombang

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Kriteria
<i>Independent</i> tekhnik bermain boneka tangan	tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang	1.Mengasah keterampilan 2.Meningkatkan keterampilan sosial 3.Meningkatkan keterampilan bahasa 4.Melatih kemandirian	SOP	- -	
<i>Dependent</i> : pola nafsu makan anak pra sekolah	Dikatakan pola nafsu makan pada anak itu baik jika nafsu makan dalam tinjauan gizi seimbang, memenuhi kebutuhan gizi tubuh terutama keseimbangan energi akan berjalan maksimal	1.Makanan empat sehat lima sempurna harus mengandung triguna: a. Mengandung karbohidrat b. Protein c. Vitamin dan mineral 2.Pola makan sehat 3.Pedoman pola makan sehat	Lembar Kuesioner	O R D I N A L	Kriteria hasil menggunakan skala <i>guttman</i> 1. Ya (1) 2. Tidak (0) (Riduwan, 2015) Pola nafsu makan dikriteriakan menjadi : Baik : 76-100 % Cukup : 56-75 % Kurang : < 56 % (Nursalam, 2013)

4.6 Tehnik Pengumpulan Data

4.6.1 Instrumen

Instrumen adalah alat ukur pengumpulan data (Hidayat, 2012).

Instrumen yang digunakan untuk Pola nafsu makan yaitu dengan menggunakan Kuesioner

4.6.2 Bahan penelitian

Pada penelitian ini bahan peneliti menggunakan bahan penelitian kesioner.

4.6.3 Prosedur Penelitian

Pengumpulan data merupakan kegiatan penelitian untuk melakukan pengumpulan data yang akan digunakan untuk penelitian (Notoatmodjo, 2012). Adapun proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Meminta surat Ijin penelitian dari STIKES ICME dan Kepala RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang
2. Mengadakan pendekatan dan memberikan penjelasan kepada calon responden (orang tua) dan responden dipersilahkan untuk mengisi surat persetujuan.
3. Responden diberikan penjelasan tentang tujuan dari peneliti.
4. Memberikan bermain boneka tangan
5. Melakukan observasi dengan kembali setelah diberikan bermain kelompok
6. Setelah semua data terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan data.

4.7 Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilakukan di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang pada tanggal.....

4.8 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka dilakukan pengolahan data melalui tahapan *Editing*, *Coding*, *Scoring*, dan *Tabulating*.

4.8.1 *Editing*

Adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk meneliti kembali apakah isian pada lembar pada pengumpulan data (kuesioner) sudah cukup baik

sebagai upaya menjaga kualitas data agar dapat diproses lebih lanjut (Nazir, 2012). Pada saat melakukan penelitian, apabila ada soal yang belum di isi oleh responden, maka responden diminta untuk mengisi kembali dan apabila ada jawaban ganda pada kuesioner maka dianggap salah.

4.8.2 Coding

Adalah Mengklasifikasikan jawaban dari responden menurut kriteria tertentu. Klasifikasi pada umumnya ditandai dengan kode tertentu yang biasanya berupa angka (Nazir, 2012). Dalam penelitian ini peneliti memberikan kode berupa angka yaitu:

Data umum

1. Umur ibu

< 20 tahun	kode 1
20 – 35 tahun	kode 2
> 35 tahun	kode 3

2. Pendidikan ibu

SD	kode 1
SMP	kode 2
SMA	kode 3
PT	kode 4

3. Pekerjaan ibu

Petani	kode 1
Swasta	kode 2
Wiraswasta	kode 3
PNS	kode 4

- 26 % - 49 % = Hampir dari setengahnya
- 1 % - 25 % = Sebagian kecil dari responden
- 0 % = Tidak ada satupun dari responden (Ari Kunto, 2010).

4.8.5 Analisis data

1. Univariat

Untuk menjelaskan dan mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Bentuk analisa univariat tergantung jenis datanya. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel (Notoatmodjo, 2010). Pola Nafsu Makan dianalisa dengan rumus prosentase

Keterangan :

P : Prosentase

f : Jumlah jawaban benar

N : Jumlah soal (Budiarto, 2010) Pola

Nafsu Makan dikriteriakan menjadi:

Baik: 76-100%

Cukup : 56-75%

Kurang : < 56%

(Nursalam, 2013)

2. Analisis Bivariat

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel, dilakukan uji statistik *wilcoxon* dengan tingkat signifikan 0,05 menggunakan SPSS 16 for windows untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel

yaitu variabel bebas dan variabel tergantung yang berskala ordinal (Sugiyono, 2015). Jika $\rho < 0,05$ maka H_1 (diterima) H_0 (ditolak), artinya ada pengaruh tehnik bermain peran boneka untuk meningkatkan pola nafsu makan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang. Sedangkan jika $\rho > 0,05$ maka H_1 (ditolak) H_0 (diterima), artinya tidak ada pengaruh tehnik bermain peran boneka untuk meningkatkan pola nafsu makan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang

Untuk memberikan interpretasi terhadap kuat lemahnya hubungan antara variabel yang dituju, digunakan pedoman menurut Sugiyono (2012) sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya Nilai x	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,000	Sangat kuat
Antara 0,600 – 0,799	Kuat
Antara 0,400 – 0,599	Cukup
Antara 0,200 – 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 0,199	Sangat rendah

4.9 Etika Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengajukan permohonan kepada institusi Prodi SI Keperawatan Stikes ICME Jombang untuk mendapatkan persetujuan. Setelah itu baru melakukan penelitian pada responden dengan menekankan pada masalah etika yang meliputi :

4.9.1 *Informed Consent* (Lembar persetujuan)

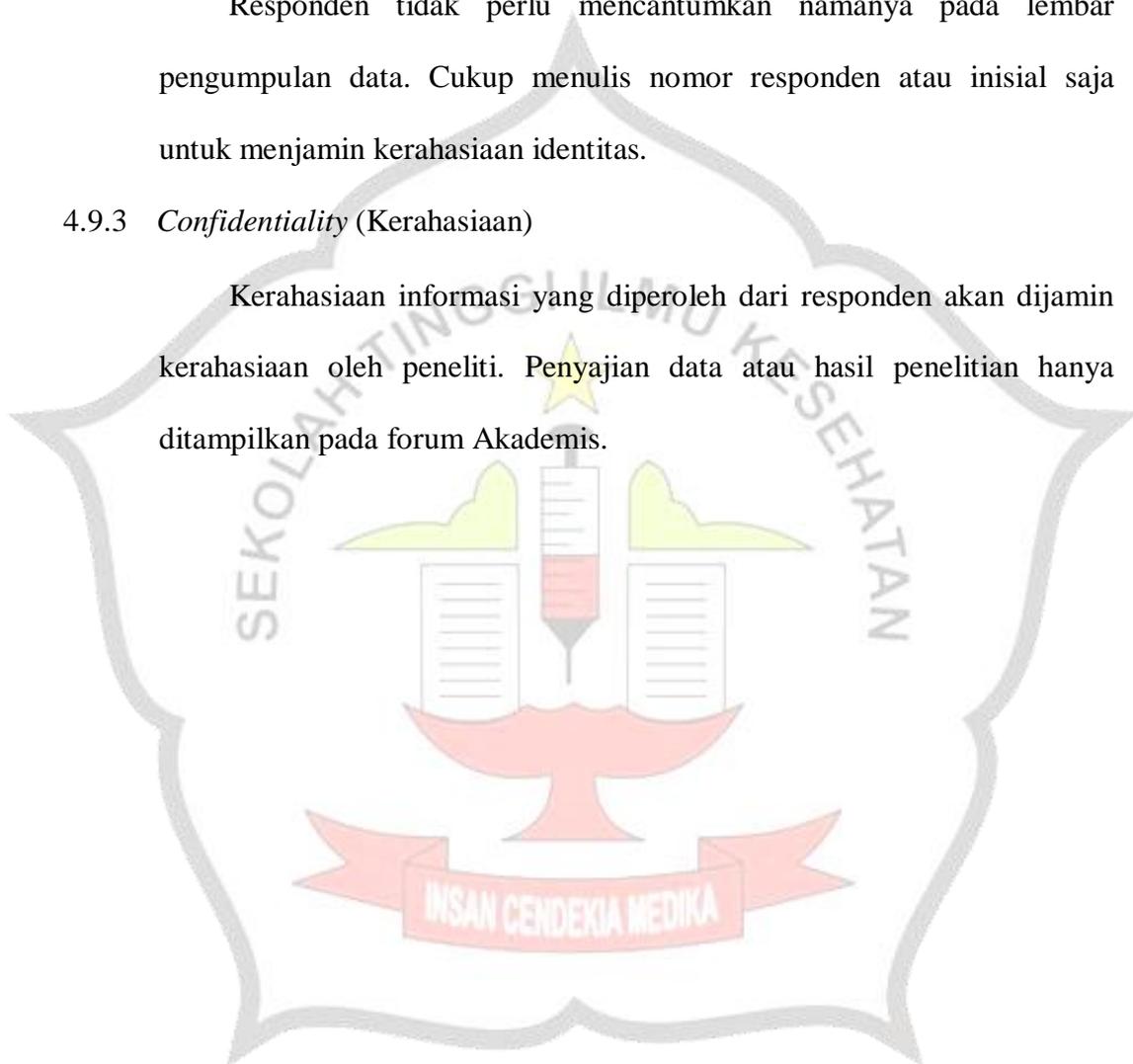
Informed Consent diberikan sebelum penelitian dilakukan pada subjek penelitian. Subjek diberi tahu tentang maksud dan tujuan penelitian. Jika subjek bersedia responden menandatangani lembar persetujuan.

4.9.2 *Anonimity* (Tanpa nama)

Responden tidak perlu mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data. Cukup menulis nomor responden atau inisial saja untuk menjamin kerahasiaan identitas.

4.9.3 *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang diperoleh dari responden akan dijamin kerahasiaan oleh peneliti. Penyajian data atau hasil penelitian hanya ditampilkan pada forum Akademis.



BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilaksanakan di RA AL-Hidayah Dusun Gempol Garut Desa Menganto Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang sejumlah 28 anak. Hasil penelitian disajikan dalam dua bagian yaitu data umum dan data khusus. Dalam data umum dimuat karakteristik responden berdasarkan umur, pendidikan dan pekerjaan. Sedangkan data khusus adalah Pola nafsu makan anak dan Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak prasekolah di RA Al-Hidayah Dusun Gempol Garut Desa Menganto Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang. Data-data tersebut disajikan dalam bentuk tabel.

5.1 Gambaran Lokasi Penelitian

RA Al-Hidayah Dusun Gempol Garut Desa Menganto Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang, RA AL-Hidayah terletak Di Dusun Gempol Garut Berdekatan dengan pasar sebelah Timur Desa Menganto, sebelah Barat Dusun Dongeng dan sebelah selatan desa Gedangan Dan sebelah Utaranya Dusun Ngemplak. RA Al-Hidayah berdiri pada tahun 1994, Kepala Sekolah RA Al-Hidayah Ibu Imroatul Hamidah S.Pd.I, jumlah murid RA Al-Hidayah sebanyak 115 siswa, pada tanggal 01 -02-2010 terakreditasi B.

5.2 Hasil Penelitian

5.2.1 Data Umum

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Ibu

Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Ibu di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

No	Umur	Jumlah	Persentase (%)
1.	20-35 tahun	13	46,4
2.	> 35 Tahun	15	53,6
Total		64	100%

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa Sebagian besar dari responden berumur >35 tahun sebanyak 15 orang (53,6%).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu.

Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu Responden di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

No	Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
1	SD	1	3,6
2.	SMP	5	17,9
3.	SMA	18	64,3
4.	Akademi/PT	4	14,2
Total			100%

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan tabel 5.2 dapat menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berpendidikan SMA sebanyak 18 orang (64,3%)

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang.

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase (%)
1.	Petani	5	17,9
2.	Swasta	3	10,7
3.	Wiraswasta	8	28,6
4.	IRT	12	42,8
Total		28	100%

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan tabel 5.3 dapat menunjukkan bahwa hampir dari setengahnya responden adalah Ibu Rumah Tangga 12 Orang (42,8 %).

4. Karakteristik responden terhadap Respon anak saat dilakukan bermain

Boneka

Tabel 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan respon anak saat dilakukan bermain boneka di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang.

No	Respon Anak	Jumlah	Persentase (%)
1	Sangat merespon	14	50,0
2.	Merespon	12	42,9
3.	Tidak merespon	2	7,1
Total		28	100%

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan tabel 5.4 dapat menunjukkan setengah responden anak sangat merespon terhadap permainan boneka tangan sebanyak 14 anak (50,0 %).

5.2.2 Data Khusus

1. Pola nafsu makan anak sebelum dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Tabel 5.5 Karakteristik Pola nafsu makan anak sebelum dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang.

No	Nafsu makan	Jumlah	Persentase (%)
1	Baik	4	14,3
2.	Cukup	9	32,1
3.	Kurang	15	53,6
Total		28	100%

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan tabel 5.5 dapat menunjukkan bahwa sebagian besar dari anak nafsu makannya kurang tidak baik sebanyak 15 (53,6%).

2. Pola nafsu makan anak sesudah dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Tabel 5.6 Karakteristik Pola nafsu makan anak sesudah dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang.

No	Nafsu makan	Jumlah	Persentase (%)
1	Baik	21	75,0
2.	Cukup	5	17,9
3.	Kurang	2	7,1
	Total	28	100%

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan Tabel 5.6 dapat menunjukkan bahwa sebagian besar dari anak Nafsu makannya baik sebanyak 21 anak (75,0 %).

3. Tabulasi Silang Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang

Tabel 5.7 Tabulasi Silang Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Pola nafsu makan Nosebelum bermain boneka tangan	Pola nafsu makan sesudah bermain boneka tangan							
	Baik		Cukup		Kurang		Jumlah	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Baik	4	14,3 %	0	0 %	0	0 %	4	14,3 %
Cukup	7	25,0 %	2	7,1 %	0	0 %	9	32,1 %
Kurang	10	35,7 %	3	10,7 %	2	7,1 %	15	53,6 %
Jumlah	21	75,0 %	5	17,9 %	2	7,1 %	28	100 %

Sumber Data: Primer, 2017

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa sebelum bermain boneka tangan sebagian kecil pola nafsu makan anak Baik 4 (14,3 %) dan setelah di lakukan bermain boneka tangan sebagian besar anak pola nafsu makannya baik 21 (75,0 %)

4. Data hasil uji statistik

Tabel 5.8 Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

	Pol nafsu makan anak pra sekolah sebelum bermain boneka tangan-Pola nafsu makan anak pra sekolah sesudah bermain boneka tangan
Z	-4.038 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan Hasil SPSS menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan p value = 0,000 < 0,05 maka H1 diterima artinya ada pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang.

5.3 Pembahasan

5.3.1 Pola nafsu makan anak sebelum dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Berdasarkan tabel 5.5 dapat menunjukkan bahwa sebagian besar dari anak pola nafsu makannya kurang hal ini di dukung oleh kuesioner pola nafsu makan anak nomer 1 dan 2 yang mengulas tentang porsi makan anak sebanyak 15 (53,6 %).

Pada anak usia pra sekolah seharusnya sudah boleh makan makanan keluarga. Walau bagaimanapun, di tahap usia ini pertumbuhan anak berubah perlahan dan begitu juga dengan selera makannya. Pada tahap usia ini juga, anak-anak perlukan kasih sayang, perhatian, dan

kesabaran. anak-anak adalah masa yang kritis karena ini adalah masa dimana mereka memupuk tabiat kesukaan kepada sesuatu makanan. Tabiat makanan yang betul perlu dititik beratkan diperingkat ini. Berikut adalah panduan makanan untuk anak-anak. di masa kanak-kanak jarang anak nafsu makannya baik tanpa terkecuali beberapa faktor yang bisa merubah nafsu makan anak menjadi baik dengan cara di ajak bermain sebelum makan, karena masa usia anak prasekolah lebih suka bermain dibandingkan dengan makan.

Tugas perkembangan adalah merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal maka akan menyebabkan ketidak bahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya. Tugas perkembangan ini berkaitan dengan sikap, perilaku atau keterampilan yang seyogyanya dimiliki oleh individu sesuai dengan usia atau fase perkembangannya, seperti tugas yang berkaitan dengan perubahan kematangan, persekolahan, pekerjaan, pengalaman beragama dan hal lainnya sebagai prasyarat untuk pemenuhan dan kebahagiaan hidupnya

Nafsu makan dalam tinjauan gizi seimbang, dapat dikatakan baik dan dapat juga dikatakan tidak baik, bila nafsu makan dikatakan baik maka proses makan memenuhi kebutuhan gizi tubuh terutama keseimbangan energi akan berjalan maksimal. Namun jika nafsu makan

dikatakan tidak baik, ada dua hal kemungkinan akan terjadi, *pertama* : nafsu makan yang berlebihan (rakus) dan yang *kedua* : adalah nafsu makan berkurang atau hilang (Almatsier, 2012) Nafsu makan yang berlebihan (terlihat rakus) artinya intake makanan akan melebihi kebutuhan tubuh akibatnya adalah peningkatan berat badan yang tidak dikehendaki dan beberapa akibat lainnya. Sebaliknya nafsu makan berkurang/hilang akan mengakibatkan penurunan berat badan yang tidak dikehendaki dan beberapa akibat lainnya, kemungkinan kedua ini sering dikatakan sebagai kesulitan makan (*Picky Eaters*) yang mana penyebabnya sangat dipengaruhi oleh gangguan proses makan (fisiologis) dan pengaruh psikologis (Almatsier, 2012).

Pedoman pola makan sehat untuk masyarakat secara umum yang sering digunakan adalah pedoman Empat Sehat Lima Sempurna, Makanan Triguna, dan pedoman yang paling akhir diperkenalkan adalah 13 Pesan dasar Gizi Seimbang. Pengertian makanan triguna adalah bahwa makanan atau diet sehari-hari harus mengandung: 1) karbohidrat dan lemak sebagai zat tenaga, 2) protein sebagai zat pembangun, 3) vitamin dan mineral sebagai zat pengatur (Dirjen Binkesmas Depkes RI, 2012).

Pola makan yang terbentuk sangat erat kaitannya dengan kebiasaan makan seseorang. Secara umum faktor yang mempengaruhi terbentuknya pola makan adalah faktor ekonomi, sosial budaya, agama, pendidikan, dan lingkungan (Sulistyoningsih, 2015).

5.3.2 Pola nafsu anak sesudah dilakukan permainan boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Berdasarkan Tabel 5.6 dapat menunjukkan bahwa sebagian besar dari anak Nafsu makannya baik hal ini di dukung oleh kuesioner pola nafsu makan anak nomer 1, 2 dan 10 yang mengulas tentang porsi makan anak sebanyak 21 anak (75,0 %).

Menurut peneliti Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong nafsu makan seorang anak lebih meningkat dikarenakan boneka faktor utama untuk meningkatkan berian anak sehingga nafsu akan anak bertambah, di masa kanak-kanak jarang anak nafsu makannya baik tanpa terkecuali beberapa faktor yang bisa merubah nafsu makan anak menjadi baik dengan cara di ajak bermain sebelum makan, karena masa usia anak prasekolah lebih suka bermain dibandingkan dengan makan.

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi) belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak, serta suara (Wong, 2013),

Berbeda dengan saat sebelum dilakukan bermain boneka tangan, nafsu makan anak pra sekolah lebih rendah di bandingkan ketika sesudah dilakukan bermain boneka tangan, karena anak lebih memahami pentingnya makan makanan yang baik melalui (disampaikan) saat bermain karena selain untuk menyenangkan anak bermain mengandung unsur-unsur terapi buat anak.

Bermain boneka tangan selain dikemas dalam bentuk permainan, juga di ceritakan tentang pentingnya makanan Gizi seimbang untuk eningkat kesehatan tubuh anak. Pelaksanaan permainan ini di lakukan di dalam kelas, kondisi ini cukup menyenangkan dan diharapkan tidak menimbulkan trauma bagi anak dan di harapkan mersespon apa yang sudah di sampaikan melalui boneka tangan.

Variabel ekonomi yang cukup dominan dalam meningkatkan peluang untuk membeli pangan dengan kuantitas dan kualitas yang lebih baik, sebaliknya penurunan pendapatan akan menyebabkan menurunnya daya beli pangan baik secara kualitas maupun kuantitas.

Meningkatnya taraf hidup (kesejahteraan) masyarakat, pengaruh promosi melalui iklan serta kemudahan informasi, dapat menyebabkan perubahan gaya hidup dan timbulnya kebutuhan psikogenik baru di kalangan masyarakat ekonomi menengah ke atas. Tingginya pendapatan yang tidak diimbangi pengetahuan gizi yang cukup, akan menyebabkan seseorang menjadi sangat konsumtif dalam pola makannya sehari-hari, sehingga pemilihan suatu bahan makanan lebih di dasarkan kepada pertimbangan selera dibandingkan aspek gizi. (Sulistyoningsih, 2015).

Berdasarkan tabel 5.3 dapat menunjukkan bahwa sebagian besar Ibu responden adalah Ibu Rumah Tangga 12 Orang (42,8 %), di sini lah seorang ibu sangat berperan penting karena kebanyakan pekerjaan ibu adalah Ibu rumah tangga tanpa ada kesibukan apapun dan bertemu sama anak 24 jam, ibu sangat berperan penting dalam menambah nafsu makan anak dengan cara bercerita atau bermain terlebih dahulu sebelum anak makan, karena anak lebih suka atau senang dengan cara bermain di bandingkan dengan cara pemaksaan pada anak.

Anak usia pra sekolah adalah masa anak-anak awal, terbentang antara umur 4 – 5 tahun (Hurlock, 2013). Usia Taman kanak-kanak atau pra sekolah (4 – 5 tahun) merupakan usia pertengahan antara “masa bebas di rumah” dan “masa terikat di sekolah” tidak heran kalau anak-anak ini takut, kurang menyukai bahkan benci kepada guru mereka, terutama pada awal tahun pengajaran. (Dariyo, 2012).

5.3.3 Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak prasekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang

Hasil analisa data SPSS menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan $p = 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 ditolak artinya ada pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang.

Menurut peneliti bermain merupakan hal yang paling penting pada masa anak pra sekolah untuk menambah semangat anak melakukan aktivitas khususnya untuk meningkatkan pola nafsu makan anak, jika

seorang anak tidak dituruti apa yang diinginkan oleh seorang anak khususnya bermain maka dampaknya anak akan cenderung pasif dan sulit untuk melakukan aktivitas apapun, Adapun beberapa faktor kecil yang mengakibatkan anak yang cenderung menyemburkan makanan yang dia makan atau hanya ingin mengemut saja. Hal ini memang wajar dilakukan oleh anak pada umumnya, adapun hal tersebut dapat disebabkan oleh anak yang tiba-tiba kehilangan selera makan, kondisi ini sifatnya relatif, tidak semua anak mengalaminya, untuk meningkatkan selera makan anak orang tua harus mempunyai cara tersendiri untuk mengembalikan nafsu makan anak. Adapun cara mengembalikan nafsu makan anak dengan cara terapi bermain dan jadikan saat makan menyenangkan, saat bermain orang tua mengawasi dan menganalisa bagaimana pola bermain anak. Lewat terapi bermain. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak prasekolah. Hal ini didasarkan pada hasil pemberian *pre-test* dan *post-test design* yang memiliki perbedaan. Hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa terjadi perubahan terhadap pola nafsu makan anak yang Baik setelah diberikan bermain boneka tangan sehingga menunjukkan terjadinya peningkatan pola nafsu anak yang baik.

Sulit makan menjadi masalah yang sering diungkapkan oleh orangtua ketika membawa anaknya ke dokter. Keluhan ini terjadi hampir merata tanpa membedakan jenis kelamin, etnis, dan status sosial ekonomi. Beberapa masalah makan yang sering muncul antara lain: rewel, muntah, terlalu pemilih, fobia makan, makan lambat, dan penolakan makanan

(Marmi, 2014). Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk masuknya (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Setelah memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang digunakan untuk menstimulus keterampilan dan kemampuan pada anak usia dini. Dalam kegiatan bermain, anak membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep lingkungan yang ada didekatnya sehingga seluruh perkembangan anak dapat distimulus dengan optimal (Mutiah, 2012 : 107).

Bermain merupakan terapi untuk menghilangkan rasa jenuh seorang anak bermain memerlukan energi ekstra yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang seimbang. Asupan (intake) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang cukup, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh. Pada anak yang sakit, keinginan untuk bermain umumnya menurun karena energi yang ada digunakan untuk mengatasi penyakitnya. Aktivitas bermain anak sakit yang bisa dilakukan adalah bermain pasif, misalnya dengan menonton TV, mendengar musik, dan menggambar. Dengan adanya terapi bermain tersebut nafsu makan anak meningkat.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pola nafsu makan anak sebelum diberikan bermain boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang adalah Nafsu makan tidak baik.
2. Pola nafsu makan anak sesudah diberikan bermain boneka tangan di RA Al-Hidayah Mojowarno Kabupaten Jombang adalah Nafsu makan anak baik.
3. Ada pengaruh tehnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak pra sekolah di RA Al-Hidayah Mojowarno Jombang yang dibuktikan dari hasil uji *Wilcoxon*.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian kiranya penulis dapat menyarankan:

1. Bagi Guru

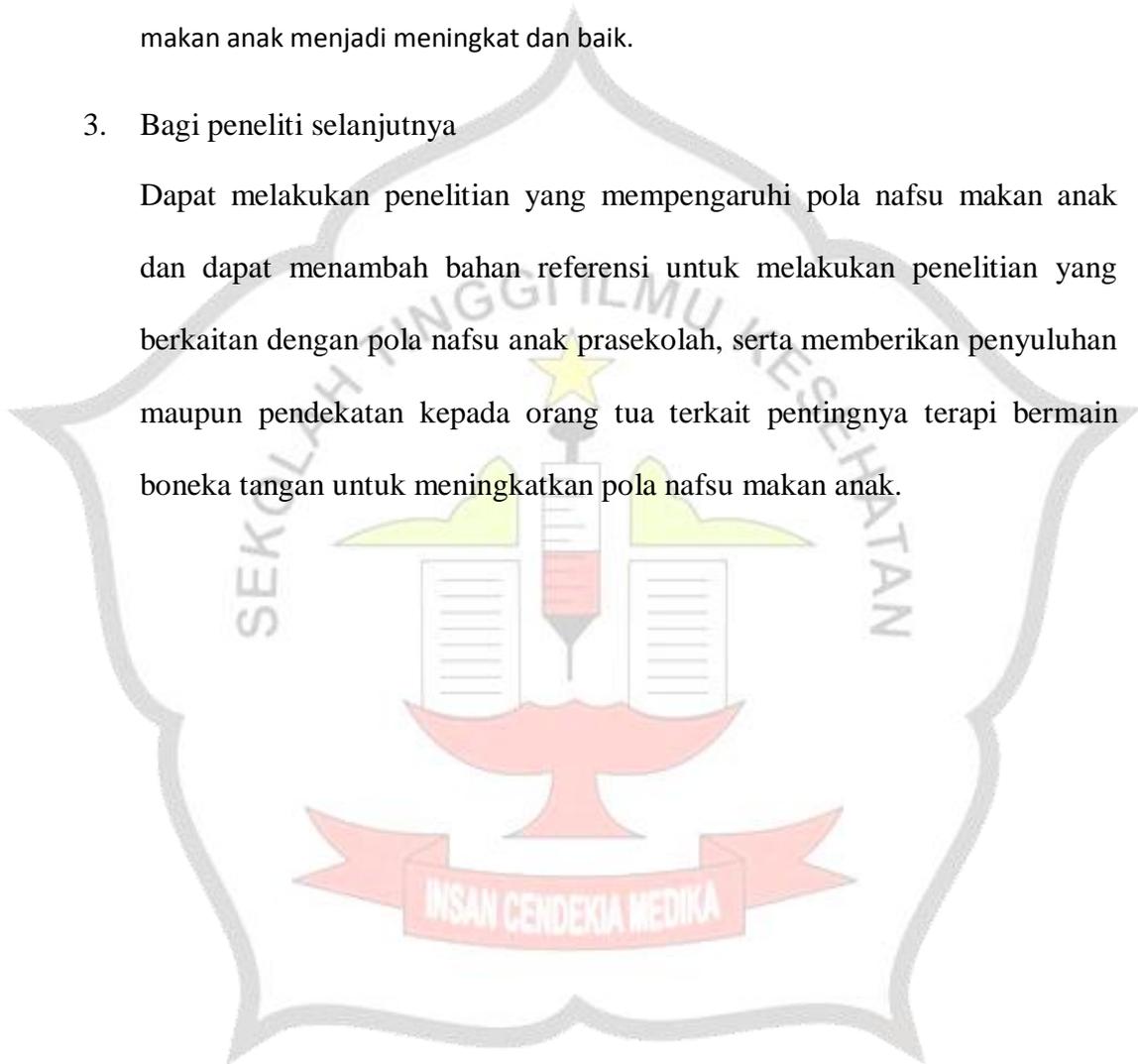
Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan bahan masukan referensi untuk melakukan pengembangan ilmu yang berkaitan dengan tehnik bermain boneka tangan terhadap pola nafsu makan anak prasekolah yang dilakukan dengan cara sosialisasi dengan orang tua agar memantau anak yang suka bermain dan memotivasi anak akan pentingnya makan walaupun sedang seru bermain.

2. Bagi perawat atau petugas kesehatan

Bagi tenaga kesehatan di harapkan lebih meningkatkan penyuluhan atau memotivasi ibu tentang pola nafsu makan pada anak usia pra sekolah sehingga ibu dapat memberikan terapi bermain yang sesuai usia anak sehingga pola nafsu makan anak menjadi meningkat dan baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat melakukan penelitian yang mempengaruhi pola nafsu makan anak dan dapat menambah bahan referensi untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pola nafsu anak prasekolah, serta memberikan penyuluhan maupun pendekatan kepada orang tua terkait pentingnya terapi bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, 2013. *Pertumbuhan dan Perkembangan Muskuluskeletal Bayi dan Anak*. Jakarta: EGC
- Asmani, 2013. *Joernal Penelitian Bermain Kelompok Terhadap Perkembangan Anak*. www.uns.ac.id diakses tanggal 10 Mei 2016
- Aziz, 2013. *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Almatsier, 2012. *Masalah makan pada anak*. Dalam: Pulungan BA, penyunting. Makalah lengkap konggres nutrision growth-development, continuing professional development IDAI, Jakarta; 2006.
- Bayyinatul, 2013. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Ceccily L, 2008. *Dasar-Dasar Perkembangan*. Jakarta: EGC
- Dariyo, 2008. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia
- Darmaji, 2013. *Tahap Perkembangan Anak*. www.parenting.co.id diakses tanggal 10 Januari 2016
- Freud, 2012. *Teori Perkembangan*. www.academia.edu diakses tanggal 10 Januari 2016
- Gowen, 2012. *Efektifitas Bermain Peran Sebagai Model Bimbingan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul*. (hasil penelitian). Bandung: IKIP
- Hurlock, 2013. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: PT Remaja Rosda karya
- Hidayat, Alimul Aziz. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Salemba Medika
- Hurlock, 2013. *Psikologi Perkembangan Sepanjang Daur Kehidupan*. Jakarta: EGC
- Mansur, 2012. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Marmi, 2014. *Tumbuh Kembang Anak*. www.stikosa-aws.ac.id diakses tanggal 10 Januari 2016
- Narendra, 2013. *Pengantar Ilmu Kesehatan Untuk Pendidikan Kebidanan dan Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Nazir, Moh. 2012. *Metode penelitian*. Bogor : Ghalia Pustaka Utama

- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. RinekaCipta
- Novaria, 2012. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nursalam, 2013. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam, Siti Pariani. 2013. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Riduwan 2015, *metodostatistika*. Bandung :Tarsito
- Rahmayanti, 2013. *Jurnal Penelitian Hubungan Pola Asuh dengan Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah*. www.stikesayani.ac.id diakses tanggal 10 Januari 2016
- Rendra, 2013. *Mendidik Anak dengan Keteladanan*. www.malang-post.com diakses tanggal 10 Januari 2016
- Rhenald, 2012. *Kurikulum Orang Tua Untuk anak*. www.republika.co.id diakses tanggal 10 Januari 2016
- Sugiyono, 2012. *Statistik Penelitian untuk Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Supartini, 2013. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC
- Soetjningsih, 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Syuropati, 2012. *Perkembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Etika Pondok Labu*. library.upnvj.ac.id diakses tanggal 10 Januari 2016
- Syuropati, 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Hingga Dewasa*. www.academia.edu. diakses tanggal 10 Januari 2016
- Sulistyoningsih, 2015 Hamzah SE. Masalah makan pada anak. Dalam: Yati PN, penyunting. Deteksi dan intervensi dini gangguan tumbuh kembang anak. Hot Topic in Pediatrics, nSimposium Nasional IDAI cabang Banten, 16-
- Wanda, 2012. *Pertumbuhan dan Perkembangan*. www.uns.ac.id diakses tanggal 10 Januari 2016
- Windjonarko, 2012. *Penilaian Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC
- Wong, 2013. *Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan*. <https://gedesatria.wordpress.com> diakses tanggal 10 Januari 2016\
- Wong, 2013. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC

Mulyadi, Seto. (2004). Bermain boneka tangan dan Kreativitas. Jakarta: Papas Sinar Sinanti



Lampiran 1



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

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

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : ALI FIRDAUS AL IDRUS
NIM : 133210004
Prodi : SI keperawatan
Judul : Tehnik Bermain Boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan pada anak Prasekolah

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

Jombang, 2017

Mengetahui,

Ka. Perpustakaan

Dwi Nuriana, S.Kom., M. Hum

Lampiran 2

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. : 100/KTI-S1KEP/K31/073127/III/2017
Lamp. : -
Perihal : Pre survey data

Jombang, 08 Maret 2017

Kepada :

Yth. Kepala TK Al Hidayah Kec. Mojowarno
di
Jombang

Dengan hormat,

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

Nama Lengkap : **ALI FIRDAUS AI IDRUS**
NIM : 13 321 0004
Semester : VIII
Judul Penelitian : *Tehnik Bermain Peran Boneka Meningkatkan Pola Nafsu Makan pada Anak Prasekolah*

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi sebagaimana tersebut diatas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



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

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. : 190/KTI-S1KEP/K31/073127/IV/2017
Lamp. : -
Perihal : Pre survey data, Studi Pendahuluan dan Penelitian

Jombang, 19 April 2017

Kepada :

Yth. Kepala TK Al-Hidayah Ds. Mengantó Kec. Mojowarno
di
Jombang

Dengan hormat,

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

Nama Lengkap : **ALI FIRDAUS AL IDRUS**
NIM : 13 321 0004
Semester : VIII
Judul Penelitian : *Tehnik Bermain Boneka Tangan untuk Meningkatkan Pola Nafsu Makan Anak Prasekolah*

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi sebagaimana tersebut diatas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



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

Lampiran 3



YAYASAN AL-HIDAYAH
RA. AL-HIDAYAH 1 GARUT
GARUT MENGANTO MOJOWARNO JOMBANG
Status : Terakreditasi (B) NSM : 101235170160

Alamat : Jl. Diponegoro Gempol Garut Menganto Mojowarno Jombang HP. 085100964605

Jombang, 13 Maret 2017

Nomor : 013 /Ra.15.13.160/PP.00/AL-HI1/2017
Sifat : --
Lampiran :
Hal : **Memberi ijin**

Kepada
Pimpinan STIKES ICME
Di –
JOMBANG

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat permintaan izin Pre survey data dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia Medika" Jombang, untuk Mahasiswa dengan identitas di bawah ini :

Nama : ALI FIRDAUS AL IDRUS
NIM : 13 321 0005
Semester : VIII
Judul Penelitian : *Teknik Bermain Boneka Tangan untuk Meningkatkan Pola Nafsu Makan pada anak Pra Sekolah*

Pada dasarnya surat permintaan izin pre survey tersebut kami terima dengan segala kegiatan yang akan di laksanakan guna memperoleh data di Lembaga kami.

Demikian surat ini, atas segala keadaan disampaikan kemaklumannya



Kepala RA. Al-Hidayah 1

Imroatul Hamidah
IMROATUL HAMIDAH, S.Pd.I

Lampiran 4



YAYASAN AL-HIDAYAH
RA. AL-HIDAYAH 1 GARUT
GARUT MENGANTO MOJOWARNO JOMBANG
Status : Terakreditasi (B) NSM : 101235170160

Alamat : Jl. Diponegoro Gempol Garut Menganto Mojowarno Jombang HP. 085100964605

Jombang, 20 Mei 2017

Nomor : 014 /Ra.15.13.160/PP.00/AL-HI1/2017
Sifat : --
Lampiran :
Hal : **Telah melakukan penelitian**

Kepada
Pimpinan STIKES ICME
Di –
JOMBANG

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia Medika" Jombang, yang identitas di bawah ini :

Nama : ALI FIRDAUS AL IDRUS
NIM : 13 321 0005
Semester : VIII
Judul Penelitian : *Teknik Bermain Boneka Tangan untuk Meningkatkan Pola Nafsu Makan pada anak Pra Sekolah*

Bahwa Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian sebagaimana yang di maksud pada Anak didik RA Al-Hidayah 1 Garut Menganto Mojowarno Jombang pada hari Kamis, 18 Mei 2017.

Demikian surat ini, atas perhatian dan segalanya diucapkan terima kasih



Kepala RA. Al-Hidayah 1

IMROATUL HAMIDAH, S.Pd.I

Lampiran 5

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini diajukan sebagai syarat menyelesaikan Pendidikan Program Studi S1- Keperawatan pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ICME Jombang

Nama : ALI FIRDAUS AL IDRUS

NIM : 133210004

Dengan ini saya selaku mahasiswa yang akan mengadakan penelitian dengan judul “Teknik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan paa anak pra sekolah di RA Al-hidayah Mojowarno Kab. Jombang”

Untuk kepentingan diatas, maka saya mohon kesediaan saudara untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Selanjutnya saya mohon kesediaan saudara diberikan dan saya mohon diberi jawaban secara jujur apa adanya. Jawaban yang saudara berikan dijamin kerahasiaanya dan tidak perlu mencantumkan nama pada lembar kuesioner.

Demikian permohonan saya, atas kesediaan dan bantuan serta kerjasamanya, saya sampaikan terima kasih sebesar-besarnya.

Jombang, April 2017

Hormat Saya

Ali firdaus al idrus

Lampiran 6

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Kode Responden :

Alamat :

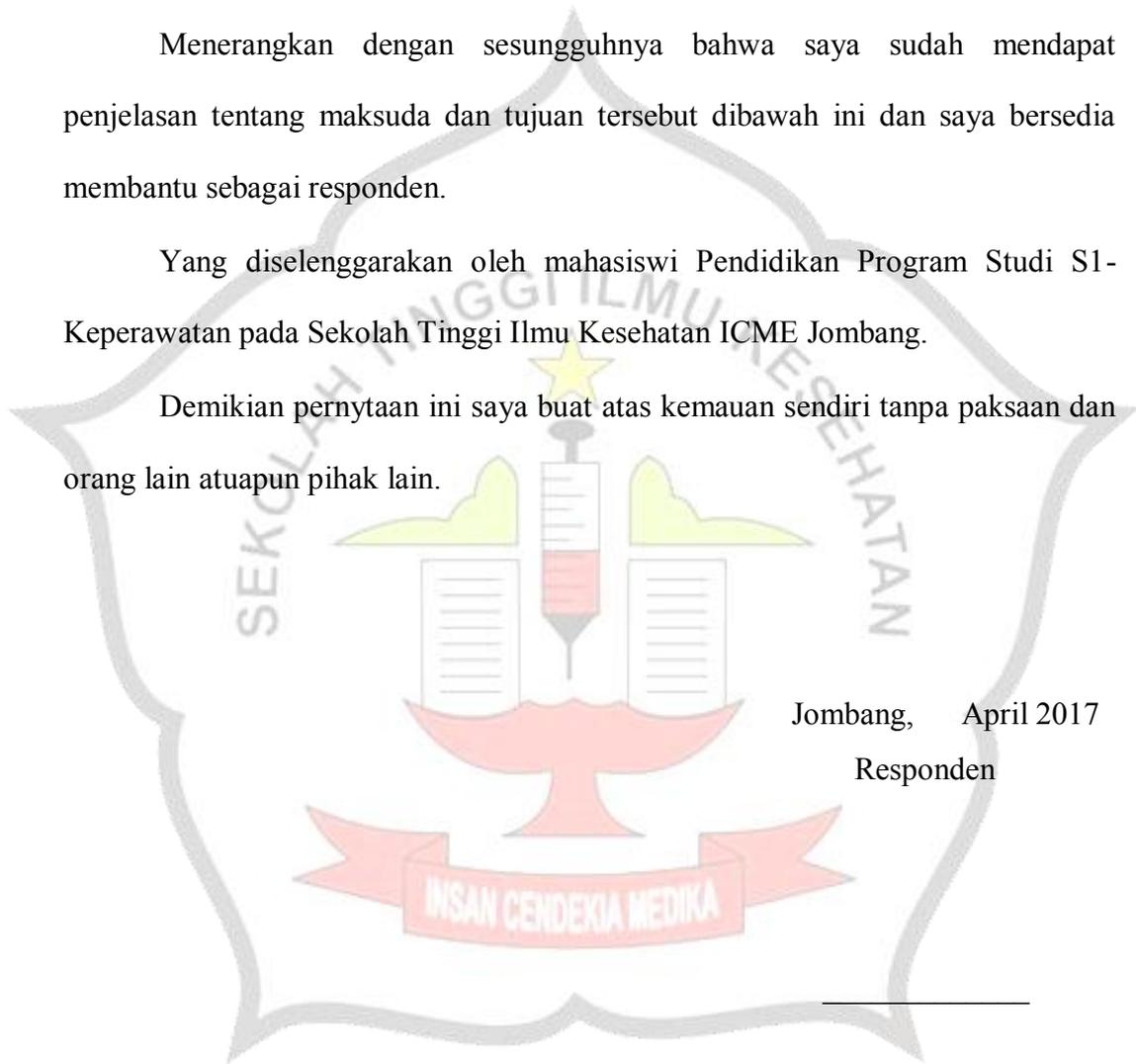
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saya sudah mendapat penjelasan tentang maksud dan tujuan tersebut dibawah ini dan saya bersedia membantu sebagai responden.

Yang diselenggarakan oleh mahasiswi Pendidikan Program Studi S1-Keperawatan pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ICME Jombang.

Demikian pernyataan ini saya buat atas kemauan sendiri tanpa paksaan dan orang lain ataupun pihak lain.

Jombang, April 2017

Responden



Lampiran 7

KUESIONER PENELITIAN

“Tekhnik bermain boneka tangan untuk meningkatkan pola nafsu makan pada anak pra sekolah di RA Al-hidayah Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang ”

Petunjuk :

Pilihlah jawaban menurut pendapatn dengan, cara memberitanda (√) pada kotak pendapat yang tersedia.

1. Identitas

Nomorresponden :

Umur : < 20 tahun

20-35 tahun

>35 tahun

Pekerjaan : PNS Wiraswasta Petani

Pedagang IRT DLL

Pendidikan : Tidak sekolah

SD/M1

SMP / MTS

SMA/MA

PERGURUAN TINGGI

KUESIONER POLA NAFSU MAKAN ANAK

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Apakah putra/putri anda makan sebanyak 3 kali sehari ?		
2	Apakah pola makan putra/putri anda berjalan dengan teratur ?		
3	Apakah sarapan pagi sebelum berangkat sekolah merupakan hal yang penting ?		
4	Apakah putra/putri selalu sarapan pagi sebelum berangkat sekolah ?		
5	Apakah sarapan pagi berpengaruh		
6	Apakah pola bermain sebelum makan sangat berpengaruh nafsu makan ?		
7	Apakah Putra/Putri mengkonsumsi makanan 4 sehat 5 sempurna tiap hari?		
8	Apakah Putra/Putri membiasakan menu bervariasi, sehingga anak terbiasa dengan bermacam cita rasa.		
9	Membiasakan menanyakan pendapatan tak seperti menanyakan mau makan apa hari ini. Ini merupakan awal proses pendidikan agar anak dapat memilih dan bertanggung jawaban atas pilihannya		
10	Apakah anda selalu menjaga / mengusahakan agar pola nafsu makan tetap teratur		

Lampiran 8

**KISI-KISI POLA NAFSU MAKAN ANAK PRA SEKOLAH
DI RA. AL-HIDAYAH MOJOWARNO KABUPATEN JOMBANG**

VARIABEL	PARAMETER	ITEM
Pola nafsu makan	1. Makanan 4 sehat 5 sempurna	8,9,10
	2. Pola nafsu makan sehat	1,2,3
	3. Pedoman pola nafsu makan sehat	4,5,6,7
JUMLAH		10



Lampiran 9

SOP KELOMPOK BERMAIN BONEKA TANGAN

SASARAN

Ibu dan anak pra sekolah

WAKTU

30 menit

TUJUAN BERMAIN PERAN BONEKA

1. Pengembangan daya cipta atau kreativitas
2. Pengembangan sosialisasi dengan orang lain.
3. Pengembangan kemandirian
4. Meningkatkan pola nafsu makan anak

MEDIA DAN ALAT BANTU

1. Alat bantu pemeriksaan berupa : Boneka tangan

DESKRIPSI KEGIATAN

KEGIATAN	WAKTU	DESKRIPSI
1. Pengantar	5 menit	Pengantar
2. Bermain Peran Boneka	5 menit	1. Mengatur posisi duduk anak 2. Menjelaskan cara bermain
3. Praktek bermain dengan peran boneka	10 menit	1. Memegang boneka 2. Menjelaskan peran boneka yang akan diceritakan 3. Memainkan boneka sebagai peran masing
4. Curah pendapat/diskusi	10 menit	1. Curah pendapat/diskusi: apa yang dirasakan pada saat dilaukan peran boneka
Total waktu	30 menit	

RUANG LINGKUP

Bermain adalah suatu terapi yang dapat digunakan pada saat anak dirawat di rumah sakit. Anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan seperti: marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Perasaan tersebut

merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stresor yang ada di lingkungan rumah sakit. Untuk itu, dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi). Terapi bermain adalah suatu bentuk permainan yang direncanakan untuk membantu anak mengungkapkan perasaannya dalam menghadapi kecemasan dan ketakutan terhadap sesuatu yang tidak menyenangkan baginya. Bermain pada masa pra sekolah adalah kegiatan serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Hampir sebagian besar dari waktu mereka dihabiskan untuk bermain (Elizabeth B Hurlock, 1999: 121). Dalam bermain di rumah sakit mempunyai fungsi penting yaitu menghilangkan kecemasan, dimana lingkungan rumah sakit membangkitkan ketakutan yang tidak dapat dihindarkan (Sacharin, 1993: 78).

FUNGSI BERMAIN

Fungsi dari bermain adalah anak-anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dan anak-anak tidak merasakan dampak hospitalisasi. Beberapa fungsi/manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008):

1. Membangun kepercayaan diri

Dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, misalnya putri atau superhero, dapat membuat anak dapat “merasakan” sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

2. Mengembangkan kemampuan bahasa

Saat bermain peran, anak pastinya akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosakata anak dan melatihnya berpidato. Sering mengulangi dialog yang biasa ia dengar dari sebuah adegan dapat membuat anak lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri.

3. Meningkatkan kreativitas dan akal

Saat bermain boneka tangan, kreativitas anak akan terbawa keluar, sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia impiannya.

Misalnya, kardus-kardus dibuat menjadi istana, bayangan-bayangan dari jari-jarinya yang bermain menjadi bentuk hewan, dan sebagainya.

4. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah

Pada situasi tertentu saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah terjadi. Misalnya, ketika boneka bayinya ditudurkan, anak akan menyadari bahwa bayi butuh selimut untuk tetap hangat.

Dengan memecahkan masalah saat bermain dapat membantu membangun kepercayaan diri anak saat nantinya harus mengatasi masalah di kehidupan nyata.

5. Membangun kemampuan sosial dan empati

Dalam bermain boneka tangan, anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. Menghidupkan kembali sebuah adegan bisa membantu dia menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantunya mengembangkan empati. Selain itu, karena bermain boneka tangan lebih menyenangkan dilakukan bersama teman, anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, dan berbagi peralatan atau mainan bersama temannya.

6. Memberi mereka pandangan positif

Anak-anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain boneka tangan dapat membantu anak bermimpi dan berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.

INSAN CENDEKIA MEDIKA

Lampiran 10

DIALOG BONEKA TANGAN

JUDUL : MAKANAN SEHAT

(PEMBUKAAN, PROLOG DAN PERKENALAN TOKOH SANDIWARA)

Boneka 1 : "Assalamu alaikum wr wb."

Boneka 2 : "Waalaikum salam wr. wb."

Boneka 1 : "Teman..menurutmu makanan yang sehat itu seperti apa

Boneka 2 : "ya makanan yang ada di pinggir-pinggir jalan itu, yang penting makanan yang bisa buat peruu kenyang?"

(PENELITI MULAI MEMAINKAN BONEKA KEMBAR SIMPANSE, MENGEKSPRESIKAN KARAKTER, MENGINTERPRETASI PERAN, DAN MERUBAH SUARA SESUAI KARAKTER) Hari pertama

Boneka 1 : "apa makanan seperti itu bisa menyehatkan tubuh kamu teman"

Boneka 2 : "Ya seperti itu aja buat perutku kenyang?"

Boneka 1 : "Terus untuk kebutuhan tubuh lainnya apa itu tidak penting?"

Boneka 2 : "Yang penting makan dan kenyang?"

Boneka 1 : " itu tidak bagus...yang bagus itu makan yang mengandung Karbohidrat, Mineral dan Vitamin?"

Boneka 2 : "oewalah itu makanan apa obat ribet banget..yang penting makan dan kenyang,"

Boneka 1 : "Tidak Boleh githu makan harus makan. Makanan yang sehat...kalo kamu nantik ke kurang gizii nantik kamu sakit.

Boneka 2 : "Tidak mungkin aku sakit..soalnya aku sudah makan banyak kawan?"

Boneka 1 : makan banyak belum tentu menyehatkan tubuh kita..kalo makanannya tidak sehat?

Boneka 2 : “ Ya...jg sih..terus aku harus gimana...udah dari awal..aku

Boneka 1 makan..makanan yang tidak sehat

: Kaalo githu..kamu mulai sekarang ubah pola makan

Boneka 2 mu...makanlah makanan yang sehat dan yang mengandung.karbohidrat..protein..vitamin da mineral?

Boneka 1 : ya udah kawan mulai sekarang akku ubah pola makanku menjadi pola makan yang baik

Boneka 2 : “ Bagus kalo githu.... ?

: “ ya kawan...terima kasih sudah

Hari kedua. mengajariku cara makan yang sehat ?

Boneka 2

: teman aku pengen tanya lagi soal makanan yang mengandung karbohidrat, protein, vitamin dan mineral soal nya kemarin pulang tanya ibu ku , ternyata dia juga tidak tahu teman .

Boneka 1

: hehe... iya teman ayo duduk di dekat aku biar aku jelaskan . makanan yang mengandung karbohidrat itu, seperti nasi, jagung, singkong, roti,kalau protein telur, ikan, tahu, tempe, daging, dan vitamin seperti vit, A wortel, vit b1 kentang rebus, kalsium: susu, asam folat: brokoli, sedangkan mineral seperti kacang mete, buah semangka, alpukat, sayuran ubi, seledri dan lain-lain.

Boneka 2

: wah.. ternyata banyak juga ya teman makanan yang buat kita sehat.

Boneka 1

: iya teman, masih banyak lagi teman yang belum aku sebutkan.

Boneka 2

Boneka 1

: kamu pintar ya teman bisa tahu makanan yang sehat.

: iya dong, aku kan rajin tanya kakak aku yang bisa baca, aku senang lihat gambar sayuran,

buah-buahan jadi kakak aku yang bacakan hampir tiap hari pokok nya.



- Boneka 2 : enak ya kamu ada kakak, aku enggak punya.
- Boneka 1 : tidak apa-apa, kan ada aku teman mu. Kita bisa saling berbagi cerita.
- Boneka 2 : oh ya teman makanan yang tadi apa harus di makan semua setiap hari?
- Boneka 1 : ya tidak lah teman, , paling tidak setiap kali makan, makanan yang saya sebutkan harus ada.
- Boneka 2 : ooo... seperti itu, saya kira tiap kali makan harus ada semua , enggak cukup dong perut ku haha..
- Boneka 1 : sekarang gimana? Masih mau makan-makanan sembarangan yang asal kenyang aja.
- Boneka 2 : tidak mau teman, aku tidak mau sakit nanti kalau masuk rumah sakit di suntik lagi, aku takut...
- Boneka 1 : ada-ada aja kamu teman hehe..
- Boneka 2 : terimakasih ya teman sudah memberitahu aku tentang makanan yang sehat.
- Boneka 1 : iya sama-sama teman.
- Boneka 2 : teman ayo kita cari buku yang ada gambar sayuran dan buah-buahan seperti punya mu di rumah.
- Boneka 1: : ayo .. tapi setelah pulang sekolah ya ngajak mama kita sama-sama beli buku nya.

SEKIAN TERIMA KASIH

ANISAN CENDEKIA MEDIKA

Lampiran 11

TABULASI DATA UMUM

No,Resp	Umur	Pekerjaan	Pendidikan
1	2	2	3
2	2	2	3
3	2	1	2
4	2	1	1
5	2	5	3
6	2	5	3
7	2	5	3
8	3	5	3
9	3	5	3
10	3	3	4
11	3	3	3
12	3	3	4
13	2	3	4
14	3	1	2
15	3	5	3
16	3	3	4
17	3	3	3
18	3	1	2
19	3	2	3
20	2	5	2
21	2	5	3
22	2	5	3
23	2	3	3
24	2	5	3
25	3	3	3
26	3	5	3
27	3	5	3
28	3	1	2

Umur
 1 : < 20 Th
 2 : 20-35 Th
 3 : > 35 Th

Pekerjaan
 1 : Petani
 2 : Swasta
 3 : Wiraswasta
 4 : PNS
 5 : IRT
 6 : DII

Pendidikan
 1 : SD
 2 : SMP
 3 : SMA
 4 : PT

POLA NAFSU MAKAN ANAK SEBELUM BERMAIN BONEKA TANGAN

No. Resp	JUMLAH PERTANYAAN										F	Jumlah	%	Kriteria
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		Soal	P = f/n×100%	
1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	5	10	50%	2
2	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4	10	40%	3
3	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	10	50%	2
4	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	10	40%	3
5	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	5	10	50%	2
6	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3	10	30%	3
7	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3	10	30%	3
8	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	4	10	40%	3
9	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	4	10	40%	3
10	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	10	80%	1
11	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	10	50%	2
12	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	10	70%	2
13	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4	10	40%	3
14	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	10	60%	2
15	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	10	30%	3
16	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	10	80%	1
17	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	10	20%	3
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	1
19	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	10	30%	3
20	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	10	40%	3
21	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	10	40%	3
22	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	10	30%	3
23	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	10	80%	1
24	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	10	60%	2
25	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6	10	60%	2
26	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	10	60%	2
27	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	10	20%	3
28	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	10	20%	3
TOTAL	16	15	13	15	11	16	18	9	11	10	134			
MEAN	1,1	10,3	0,9	1,03	0,76	1,1	1,24	0,62	0,76	0,69	9,24			
MODUS	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	4			
Mean per parameter	Pola makan sehat			Pedoman pola makan sehat				Makanan 4 sehat 5 sempurna			2,67			
	1,00			1,00				0,67						

Keterangan

- Baik : 76-100% 1
- Cukup: 56-75% 2
- Kurang: < 56% 3

POLA NAFSU MAKAN ANAK SESUDAH BERMAIN BONEKA TANGAN

No. Resp	JUMLAH PERTANYAAN										F	Jumlah Soal	% P = f/n×100%	Kriteria
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10				
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10	90%	1
2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	10	80%	1
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%	1
4	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	10	80%	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	1
6	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	6	10	60%	2
7	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	10	80%	1
8	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	10	70%	2
9	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	10	80%	1
10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	10	80%	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	1
12	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	10	70%	2
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%	1
14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%	1
15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	10	30%	3
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	1
17	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	10	80%	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	1
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%	1
20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	10	80%	1
21	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	10	70%	2
22	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	10	80%	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	10	80%	1
24	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	10	60%	2
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	10	80%	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	1
27	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	10	80%	1
28	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4	10	40%	3
TOTAL	21	25	24	24	20	26	12	22	21	28	223			
MEAN	1,45	1,72	1,66	1,66	1,38	1,79	0,83	1,52	1,45	1,93	15,38			
MODUS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8			
Mean per parameter	Pola makan sehat			Pedoman pola makan sehat				Makanan empat sehat 5 sempurna			2,75			
	1,00			0,75				1,00						

Keterangan

Baik 76-100% : 1

Cukup: 56-75% : 2

Kurang: < 56% : 3

Lampiran 12

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Sebelum * Sesudah	28	100.0%	0	.0%	28	100.0%

Sebelum * Sesudah Crosstabulation

		Sesudah			Total
		Baik	Cukup	Kurang	
Sebelum Baik	Count	4	0	0	4
	% within Sebelum	100.0%	.0%	.0%	100.0%
	% within Sesudah	19.0%	.0%	.0%	14.3%
	% of Total	14.3%	.0%	.0%	14.3%
Cukup	Count	7	2	0	9
	% within Sebelum	77.8%	22.2%	.0%	100.0%
	% within Sesudah	33.3%	40.0%	.0%	32.1%
	% of Total	25.0%	7.1%	.0%	32.1%
Kurang	Count	10	3	2	15
	% within Sebelum	66.7%	20.0%	13.3%	100.0%
	% within Sesudah	47.6%	60.0%	100.0%	53.6%
	% of Total	35.7%	10.7%	7.1%	53.6%
Total	Count	21	5	2	28
	% within Sebelum	75.0%	17.9%	7.1%	100.0%
	% within Sesudah	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	75.0%	17.9%	7.1%	100.0%

Frequencies

Statistics

		UMUR	PEKERJAAN	PENDIDIKAN
N	Valid	28	28	28
	Missing	0	0	0

UMUR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-35 Th	13	46.4	46.4	46.4
	> 35 Th	15	53.6	53.6	100.0
Total		28	100.0	100.0	

PEKERJAAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Petani	5	17.9	17.9	17.9
	Swasta	3	10.7	10.7	28.6
	Wirswasta	8	28.6	28.6	57.1
	IRT	12	42.9	42.9	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

PENDIDIKAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	1	3.6	3.6	3.6
	SMP	5	17.9	17.9	21.4
	SMA	18	64.3	64.3	85.7
	PT	4	14.3	14.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Frequencies

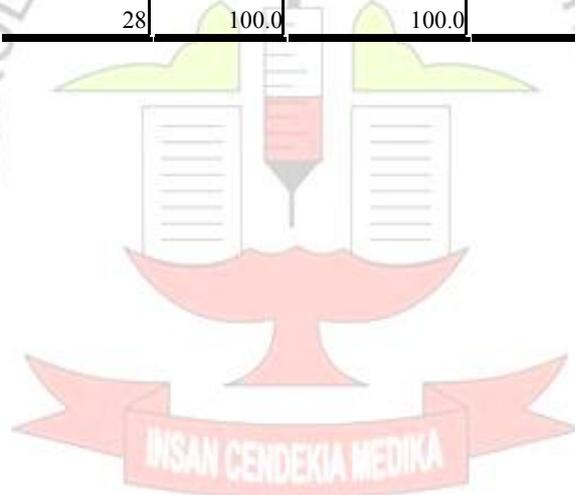
SEBELUM

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	4	14.3	14.3	14.3
	Cukup	9	32.1	32.1	46.4
	Kurang	15	53.6	53.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

SESUDAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	21	75.0	75.0	75.0
	Cukup	5	17.9	17.9	92.9
	Kurang	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN



Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
SESUDAH - SEBELUM	Negative Ranks	20 ^a	10.50	210.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	8 ^c		
	Total	28		

a. SESUDAH < SEBELUM

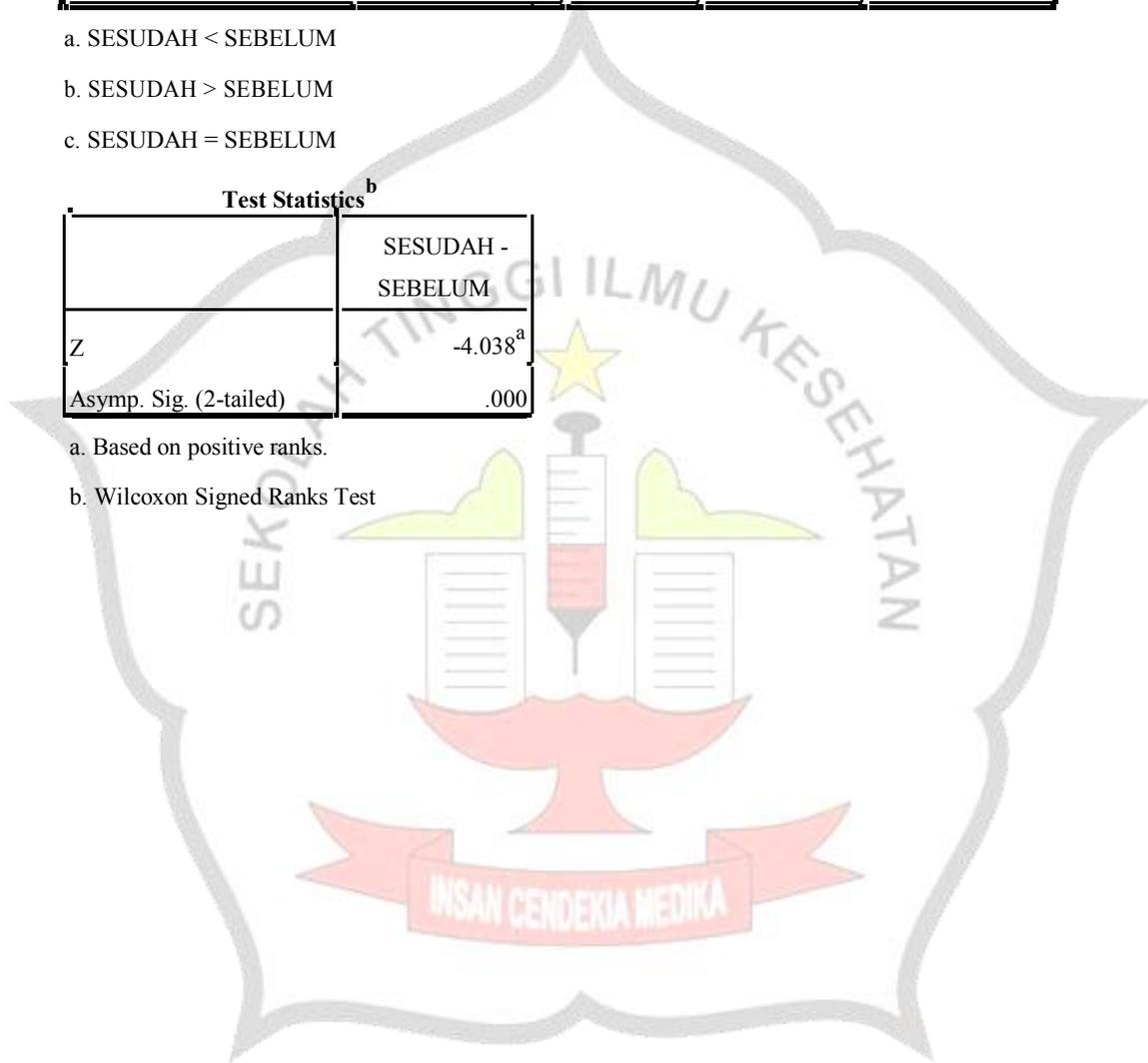
b. SESUDAH > SEBELUM

c. SESUDAH = SEBELUM

Test Statistics ^b	
	SESUDAH - SEBELUM
Z	-4.038 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test



Lampiran 13

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ali Firdaus Alidras
 NIM : 133210004
 Judul Skripsi : Tebnik bermassa peran di media untuk meningkatkan
kelembagaan kesehatan pada desa Plaseketah

No	Tanggal	Hasil bimbingan	keterangan
	22/12 2	Revisi Bab I Revisi penulisan	
	6/1 3	Siapan Bab 2 Bab fenomena pertanian, teknologi TUM, TUN, Manfaat	
	7/1 3	Revisi Penulisan Bab I revisi Lanjutan bab 2	
	3/12 4	- Revisi penulisan, manfaat, bab 1 - Revisi Bab 2 - (penulisan)	
	8/12 4	- Bab 3 kerangka konsep - Bab IV Populasi operanome	
	9/12 4	Revisi penulisan Bab 3 kerangka konseptual Acc.	
	5/12 4	Bab IV → Revisi Da → Revisi kuesioner yang belum	
	10/12 5	Revisi penulisan Nunggai konseptual Bab 3	
	5/1 6	- Revisi penulisan - kembangkan penulisan - Saran	
		Abstrak tambahan tambahan	
	12/12 6	Supaya ujian	

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ALIFIRDUS AL IDRUS
 NIM : 133210004
 Judul Skripsi : Teknik Bermain ~~dan~~ ^{untuk} Boneka Meningkatkan
 Penerimaan Mekanisme pada anak prosedural

No	Tanggal	Hasil bimbingan	keterangan
	20/12	Acc proposal	3/10/17
	23/12 /2	bab I masalah, mtd, prinsipis. Kontak waktu	3/10/17
	02/12 03	Bab I pers. luas. & sdr. Pemb. & kom.	3/10/17
	07/12 03	Bab I teori bermain konsep keterampilan anak bermain	3/10/17
	08/12 03	Bab I pers. masalah & prinsipis lainnya	3/10/17
	29/12 05	Bab I Acc Bab II pers. kom. Bab III pers.	3/10/17
	24/12 05	Bab I Acc Bab II teori konsep Bab III revisi	3/10/17
		Bab III pers. lainnya	3/10/17
	4/12 /4	Bab I Acc Bab II pers.	3/10/17
		pers. Bab 5 & 6	3/10/17

