

SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN *MAZE PRE-WRITING* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA *TODDLER* (2-3 TAHUN) DI *PLAYGROUP* INTAN SURABAYA

PENELITIAN *PRA EXPERIMENTAL*

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga**



Oleh :

PARINDAH EKA OFIANTI

NIM. 010710172 B

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2011

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Surabaya, 19 Juli 2011

Yang Menyatakan



Parindah Eka Ofianti
NIM, 010710172B

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

SKRIPSI DENGAN JUDUL
“PENGARUH PERMAINAN *MAZE PRE-WRITING* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
PADA ANAK USIA *TODDLER* (2-3 TAHUN)
DI *PLAYGROUP* INTAN SURABAYA”

TELAH DISETUJUI
TANGGAL 19 JULI 2011

Oleh

Pembimbing I



Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes
NIP. 197806062001122001

Pembimbing II



Praba Diyan. R, S.Kep.Ns
NIK. 139101034

Mengetahui,

a.n Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya

Plt. Wakil Dekan I



Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 197904242006042002

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan tim penguji sidang skripsi
Pada program studi S1 Ilmu Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya

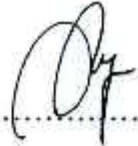
Tanggal : 28 Juli 2011

PANITIA PENGUJI


Ketua : Yuni Sufyanti Arief, S.Kp.,M.Kes

(.....
)

Anggota : 1. Ilya Krisnana, S.Kep.Ns

(.....
)

2. Praba Diyan.R, S.Kep., Ns

(.....
)

Mengetahui,

a.n Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya

Plt. Wakil Dekan I



Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 197904242006042002

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan

(QS Al-Insyirah : 6).

Ilmu menunjukkan kebenaran akal, maka barang siapa

yang berakal, niscaya dia berilmu

(Sayyidina Ali bin Abi Tholib).

Jadilah dirimu sendiri dan banggalah dengan apa yang

kamu miliki

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan bimbinganNya kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH PERMAINAN MAZE PRE-WRITING TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA TODDLER (2-3 TAHUN) DI PLAYGROUP INTAN SURABAYA”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.

Dalam terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Purwaningsih, S.Kp, M.Kes selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk menyelesaikan studi.
2. Ibu Mira Triharini, S.Kp, M.Kep selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang juga telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk menyelesaikan studi.
3. Ibu Yuni Sufyanti Arief, S.Kp, M.Kes sebagai pembimbing ketua yang telah membimbing dengan sabar, teliti dan penuh perhatian. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

4. Ibu Praba Diyan, S.Kep.Ns sebagai pembimbing 2 yang juga telah memberikan bimbingan dengan sabar, arahan dan saran yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Emy Darminingsih, S.Pd selaku kepala sekolah *Playgroup* Intan Surabaya beserta seluruh guru *Playgroup* Intan yang telah memberikan kesempatan dan bantuan yang besar sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Seluruh anak kelas *Playgroup* A di *Playgroup* Intan Surabaya yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dengan sangat baik selama penelitian.
7. Ayahku Suparno, mamaku Indah Sutjiati, adikku Rizkia Wira Yuwana dan Aulia Nur Hidayati terima kasih atas kasih sayang yang senantiasa diberikan, do'a, semangat dan dukungan selama ananda menimba ilmu di Surabaya, semoga semua ilmu yang didapat, bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, agama, masyarakat, bangsa dan negara. Amin.
8. Debra Perdana Putra, terimakasih atas perhatian, pengertian, kasih sayang, motivasi yang tiada henti.
9. Anak-anak KDS IV/20 terima kasih atas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
10. Seluruh dosen, staf dan karyawan, Pak Hendy, Pak Udin, Mbak Anik, Pak Anwar, dkk terima kasih atas bantuannya selama ini.
11. Semua teman-teman A7 yang telah bersedia bertukar literatur, memberi motivasi dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua pihak yang telah memberikan bantuannya dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi kesempurnaan

skripsi ini, penulis berharap atas kritik dan saran dari semua pihak dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surabaya, Juli 2011

Penulis

ABSTRACT

THE EFFECT OF MAZE PRE-WRITING GAME TO THE FINE MOTOR DEVELOPMENT FOR TODDLER (2-3 YEARS OLD)

Pre Experimental Study at Intan Playgroup Surabaya

By: Parindah Eka Ofianti

Toddler (2-3 years old) is a golden age period. So that we must optimize their development, especially fine motor development. Maze pre-writing game is one of stimulate to increase fine motor development. The objective of this research was to analyze the effect of maze pre-writing game to the fine motor development for toddler (2-3 years old).

This research used pre experimental one group pre post test design. The research was tested in 30th May to 10th June 2011. The sampling used total sampling with total sample 23 respondents. Independent variable in this research was maze pre-writing game and the dependent variable was the fine motor development. The data were collected by using observation paper and analyzed by Wilcoxon signed rank test, with significance level $p \leq 0,05$.

The result showed that maze pre-writing game had significance level on increasing fine motor development ($p = 0,001$).

Maze pre-writing game can improve fine motor for toddler (2-3 years old) because this game is useful for exercising their muscles of the fingers, their muscles of the eye including the coordination, training the eye and hand function of children in order to produce something that is proportional. It can be concluded that maze pre-writing game has an effect on fine motor development. Further study are recommended on effect of maze pre-writing game in all development aspect.

Key Words : *maze pre-writing game, fine motor development, toddler (2-3 years old)*

DAFTAR ISI

Halaman Judul dan Prasyarat Gelar.....	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Penetapan Panitia Penguji.....	iv
Motto.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Abstract.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
Daftar Singkatan.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2.1.1 Pengertian pendidikan anak usia dini.....	7
2.1.2 Prinsip pembelajaran untuk anak usia dini.....	8
2.1.3 Metode pembelajaran di <i>playgroup</i>	9
2.1.4 Aspek perkembangan yang dipelajari di <i>playgroup</i>	16
2.1.5 Standar kompetensi pendidikan anak usia dini tahun 2004	
.....	18
2.2 Stimulasi Perkembangan dan Konsep Bermain.....	21
2.2.1 Pengertian stimulasi dan bermain.....	21
2.2.2 Bermain dalam tatanan sekolah.....	22
2.2.3 Pengaruh bermain bagi perkembangan anak.....	23
2.2.4 Faktor yang mempengaruhi permainan anak.....	25
2.3 Konsep <i>Maze Pre-Writing</i>	28
2.3.1 Pengertian <i>maze pre-writing</i>	28
2.3.2 Tujuan permainan <i>maze pre-writing</i>	28
2.3.3 Alat dan media permainan <i>maze pre-writing</i>	29
2.3.4 Pelaksanaan permainan <i>maze pre-writing</i>	29
2.3.5 Proses belajar dalam permainan <i>maze pre-writing</i>	30
2.4 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia <i>Toddler</i>	
2.4.1 Pertumbuhan dan perkembangan anak.....	31

2.4.2	Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak	32
2.4.3	Kebutuhan dasar tumbuh kembang anak	33
2.4.4	Pengertian anak usia <i>toddler</i>	34
2.4.5	Ciri-ciri perkembangan anak usia <i>toddler</i>	35
2.4.6	Perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i>	36
2.5	Tes Perkembangan Denver II	42
2.5.1	Aspek perkembangan yang dinilai	43
2.5.2	Cara pemeriksaan DDST II	44
2.5.3	Cara penilaian DDST II	44
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS		
3.1	Kerangka Konseptual	46
3.2	Hipotesis Penelitian	48
BAB 4 METODE PENELITIAN		
4.1	Rancangan Penelitian	49
4.2	Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i>	50
4.2.1	Populasi	50
4.2.2	Sampel	50
4.2.3	<i>Sampling</i>	51
4.3	Identifikasi Variabel	51
4.3.1	Variabel bebas	51
4.3.2	Variabel tergantung	52
4.4	Definisi Operasional	52
4.5	Kerangka Kerja	55
4.6	Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data	56
4.6.1	Instrumen penelitian	56
4.6.2	Tempat dan waktu penelitian	56
4.6.3	Prosedur pengumpulan data	56
4.6.4	Analisis data	58
4.7	Etika Penelitian	58
4.8	Keterbatasan Penelitian	59
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN		
5.1	Hasil Penelitian	60
5.1.1	Gambaran umum lokasi penelitian	60
5.1.2	Karakteristik responden	61
5.1.3	Karakteristik orang tua responden	62
5.1.4	Pengaruh permainan <i>maze pre-writing</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i> (2-3 tahun)	64
5.2	Pembahasan	65
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Kesimpulan	74
6.2	Saran	74

DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 2-3 tahun	18
Tabel 4.1	Rancangan penelitian pra-eksperimental (one group pre-post test design)	50
Tabel 4.2	Definisi operasional pengaruh permainan <i>maze pre-writing</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i> (2-3 tahun) di <i>Playgroup</i> Intan Surabaya	53
Tabel 5.1	Analisa <i>pre test</i> dan <i>post test</i> perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i> (2-3 tahun) di kelas <i>Playgroup A Playgroup</i> Intan Surabaya Tanggal 30 Mei - 10 Juni 2011	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Maze Pre-Writing</i>	28
Gambar 3.1	Kerangka konseptual pengaruh permainan <i>maze pre-writing</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i> (2-3 tahun) di kelas <i>Playgroup A</i> di <i>Playgroup</i> Intan Surabaya.....	46
Gambar 4.1	Kerangka kerja penelitian pengaruh permainan <i>maze pre-writing</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i> (2-3 tahun) di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya.....	55
Gambar 5.1	Diagram pie karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya 30 Mei – 10 Juni 2011	61
Gambar 5.2	Diagram pie karakteristik responden berdasarkan usia di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya 30 Mei – 10 Juni 2011	61
Gambar 5.3	Diagram pie karakteristik ayah responden berdasarkan pendidikan terakhir di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya 30 Mei – 10 Juni 2011	62
Gambar 5.4	Diagram pie karakteristik ayah responden berdasarkan pekerjaan di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya 30 Mei – 10 Juni 2011	62
Gambar 5.5	Diagram pie karakteristik ibu responden berdasarkan pendidikan terakhir di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya 30 Mei – 10 Juni 2011	63
Gambar 5.6	Diagram pie karakteristik ibu responden berdasarkan pekerjaan di kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya 30 Mei – 10 Juni 2011	63
Gambar 5.7	Perkembangan motorik halus anak usia <i>toddler</i> (2-3 tahun) sebelum dan sesudah permainan <i>maze pre-writing</i> di Kelas <i>Playgroup A</i> <i>Playgroup</i> Intan Surabaya tanggal 30 Mei - 10 Juni 2011	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian	79
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	80
Lampiran 3	Lembar Persetujuan Menjadi Responden Penelitian	81
Lampiran 4	Lembar Pengisian Data Demografi Responden Penelitian	82
Lampiran 5	Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak <i>Toddler</i>	84
Lampiran 6	Satuan Acara Kegiatan	85
Lampiran 7	Tabulasi Data Responden	91
Lampiran 8	Tabulasi Data Pre-post Test Perkembangan Motorik Halus	92
Lampiran 9	Statistik Frekuensi Data Responden	93
Lampiran 10	Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Permainan <i>Maze Pre- Writing</i>	98

DAFTAR SINGKATAN

DDST	= Denver Development Screening Test
DDST-R	= Revised Denver Developmental Screening Test
PAUD	= Pendidikan Anak Usia Dini

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia 2-3 tahun merupakan bagian dari anak usia dini. Pada usia 2-3 tahun secara terminologi disebut sebagai anak usia *toddler*. Perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% (Balitbang Depdiknas, 2003), sehingga dibutuhkan stimulasi untuk perkembangan tersebut, terutama stimulasi perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik anak usia *toddler*, ditekankan pada koordinasinya, dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari-jari tangan. Pada usia 2-3 tahun, koordinasi gerakan motorik halus berkembang dengan pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan mata dengan gerakan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan (Nurwindasari, 2007). Menurut survey awal berdasar kurikulum standar kompetensi yang dilakukan di *Playgroup* Intan Surabaya sebanyak 74% anak belum bisa mengkoordinasikan antara gerakan tangan dan mata. Menurut Wijaya (2008), penyebab perkembangan motorik halus anak mengalami keterlambatan adalah kurangnya stimulasi yang diberikan oleh orang tua maupun dari institusi pendidikan. Dampak jangka pendek yang ditimbulkan apabila perkembangan motorik halus anak mengalami keterlambatan adalah anak mengalami kesulitan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemari secara fleksibel untuk melakukan aktivitas sedangkan dampak jangka panjang akan mengakibatkan perilaku paranoia, gangguan konsentrasi, gangguan

adaptasi terhadap lingkungan dan perubahan, adanya rasa takut, tidak mampu untuk fantasi dan imajinasi, kekakuan, isolasi sosial, dan depresi (Wijaya, 2008). Selama ini Playgroup Intan Surabaya hanya menerapkan apa yang terdapat pada kurikulum standar kompetensi dalam meningkatkan motorik halus yaitu, meremas kertas atau kain dengan lima jari, melipat kertas meskipun belum rapi/lurus, menggunting kertas tanpa pola, menuang air/pasir/biji-bijian ke dalam tempat penampung, memasukkan benda kecil ke dalam botol, meronce manik-manik, serta menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. Salah satu cara untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus adalah dengan permainan *maze pre-writing*. *Maze pre-writing* adalah permainan yang intinya menggunakan jari tangan untuk menggerakkan suatu balok sesuai alur jalannya. Permainan *maze pre-writing* juga melatih anak usia 2-3 tahun untuk stimulasi menulis sebelum masuk ke jenjang pendidikan (Paramita, 2007). Menurut Fransisca, Psikolog dari Lembaga Psikologi Terapan UI (Paramita, 2007), melalui permainan *maze pre-writing*, motorik anak pun terasah, contohnya saat anak menjalankan balok dengan jari tangan, motorik halusnya berkembang. Selain melatih motorik halus, permainan ini mudah didapat di toko mainan edukatif anak dengan harga yang terjangkau. Namun, pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus belum dapat diketahui secara jelas, karena belum pernah ada penelitian tentang permainan tersebut di Playgroup Intan Surabaya.

Observasi perkembangan motorik halus yang diperoleh dari laporan perkembangan anak (raport) kelas Playgroup A semester 1 di Playgroup Intan Surabaya yang berjumlah 23 anak diketahui penilaian perkembangan motorik halus anak secara umum didapatkan 6 anak (26%) mampu tanpa bantuan guru, 17

anak (74%) yang masih dibantu oleh guru. Jika dilihat dari indikator penilaian perkembangan motorik halus khususnya pada perlakuan stimulasi permainan yang sudah ada di *Playgroup* ini yaitu meronce yang mampu tanpa bantuan guru sebanyak 6 anak (26%), mampu tapi masih dengan bantuan guru sebanyak 10 orang (43%), dan yang masih selalu dibantu guru sebanyak 7 anak (31%). Dari 5 *Playgroup* di daerah Surabaya yang telah di survei oleh peneliti, hanya 1 *Playgroup* yang pernah melakukan permainan *maze pre-writing* dan *Playgroup* Intan termasuk 4 *Playgroup* yang belum pernah melaksanakan permainan *maze pre-writing*. Hal ini disebabkan oleh beragamnya stimulasi pembelajaran yang harus diberikan pada anak *toddler* usia 2-3 tahun. Selain itu, perlu adanya penelitian untuk membuktikan manfaat permainan *maze pre-writing* terhadap seluruh aspek perkembangan anak usia *toddler* terutama perkembangan motorik halusnya.

Menurut Nurwindasari (2007), otot besar pada anak usia *toddler* 2-3 tahun lebih berkembang dari kontrol terhadap jari tangan. Oleh karena itu, biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit, misal mengikat tali sepatu. Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada objek-objek kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna. Harianti (2003), menyatakan adanya penelitian yang memperlihatkan bahwa sejak bayi sampai kurang lebih 10 tahun, sel otak tidak hanya membentuk hampir seluruh hubungan yang harus dilakukan untuk seluruh hidupnya, tetapi juga perkembangan terbesarnya. Jadi stimulasi motorik pada usia sebelum 10 tahun mempengaruhi seluruh kehidupan anak. Sehingga kurangnya stimulasi dapat menyebabkan perkembangan motorik anak

kurang optimal (Hirmaningsih, 2010). Akibatnya, perkembangan motorik anak akan terhambat. Gallahue (1993) dalam Harianti (2003), menyatakan bahwa usia *toddler* (2-3 tahun) merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan dasar keterampilan motorik anak. Anak-anak usia *toddler* (2-3 tahun) butuh persiapan dasar yang matang sebelum bersekolah. Persiapan dasar, yang bisa dilakukan melalui permainan, antara lain melenturkan otot-otot tangan agar mampu memainkan gerakan rumit. Semua kegiatan yang mengandalkan keterampilan motorik halus dan visual-motor dipengaruhi stabilitas tubuh atau keseimbangan. Sebelum tubuh benar-benar seimbang, tangan tidak akan fokus pada keterampilan yang lebih khusus (Rachmani, 2007). Bila terjadi keterlambatan dalam perkembangan motorik akan merusak akses terhadap regulasi emosional, sehingga akan mengakibatkan terhambatnya perkembangan kecerdasan anak (Endah, 2008).

Maze pre-writing sebagai salah satu metode permainan yang diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun). Karena kekuatan jari menjadi dasar bagi anak untuk melakukan tindakan praktis lainnya. Awalnya anak hanya bisa menggerakkan balok dengan jari-jarinya. Lambat laun akan mengenal warna karena sering berlatih *maze pre-writing* yang di dalamnya terdapat balok yang berwarna-warni serta mengenal pola garis yang berbeda dari alur jalan balok itu. Alur jalan yang dilalui balok tersebut dapat melatih keterampilan tangan untuk menulis. *Maze pre-writing* tergolong permainan yang sederhana, anak hanya menggunakan jari-jarinya untuk menjalankan beberapa balok pada alur jalan yang berbeda (Paramita, 2007). Shaw mulai melakukan penelitian dengan *maze pre-writing* tahun 1929, mencoba untuk

mengekspresikan perkembangan anak dengan media *maze pre-writing* (Stankeiewicz, 1984 dalam Meyer, 2005). Wolf mengamati bahwa permainan *maze pre-writing* memberi indikasi pada pola gerakan anak usia *toddler* (2-3 tahun) dalam bermain melalui menjalankan balok, karakteristik pola pergerakan dan perhatian pada batas alur jalan balok (Bustle, 2004). *Playgroup* Intan Surabaya belum pernah melakukan pembelajaran tentang *maze pre-writing*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya sebelum dilakukan perlakuan.
2. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya sesudah dilakukan perlakuan.

3. Menganalisis pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun)

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan informasi ilmiah untuk pengembangan ilmu keperawatan anak khususnya dalam hal menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia *toddler*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Perawat

Memberikan alternatif sebagai dasar pengembangan metode bermain untuk meningkatkan perkembangan motorik halus usia *toddler* dalam mencegah kemungkinan terjadinya keterlambatan perkembangan.

2. Institusi pendidikan

Memberikan kontribusi sebagai salah satu pilihan metode permainan tambahan kepada pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

3. Murid

Mengenalkan anak pada salah satu permainan sebagai media pembelajaran yang memiliki banyak manfaat terutama perkembangan motorik halus dengan media yang sederhana.

4. Orang tua

Dapat dijadikan sebagai alternatif bentuk permainan yang bisa digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia *toddler*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian pendidikan anak usia dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Balitbang Depdiknas, 2003). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Balitbang Depdiknas, 2003). *Playgroup* merupakan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia di bawah lima tahun. Kelompok bermain umumnya beroperasi sampai siang hari saja, dan memiliki staf suster anak atau sukarelawan. *Playgroup* dipercaya dapat memberikan stimulasi yang baik untuk mengembangkan intelegensi, kemampuan sosial, dan kematangan motorik anak (Balitbang Depdiknas, 2003).

2.1.2 Prinsip pembelajaran untuk anak usia dini

Menurut Mushoffa (2007), beberapa prinsip agar belajar menjadi efektif ketika siswa usia dini belajar adalah :

1. Siswa belajar paling banyak dengan indera mereka. Oleh karena itu, siswa memerlukan lingkungan yang dapat mengakomodasi kebutuhan mereka dalam bereksplorasi menggunakan indera.
2. Siswa belajar jika mereka dapat bereksplorasi dan bereksperimen di lingkungan yang membuat mereka merasa bebas bergerak. Memilih aktivitas yang mereka sukai sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya belajar mereka.
3. Cara belajar terbaik adalah *learning by doing*, berinteraksi langsung dengan obyek sebenarnya.
4. Belajar akan efektif jika siswa berminat pada apa yang mereka pelajari dan bisa memilih.
5. Siswa akan bebas belajar di lingkungan yang membuat mereka merasa aman secara psikologis, yaitu ketika siswa bebas mengambil resiko dan melakukan kesalahan.
6. Siswa usia dini belajar dengan baik dalam setting pendidikan informal.
7. Siswa akan mempelajari konsep atau keterampilan tertentu dengan cara mereka sendiri jika konsep atau keterampilan itu sesuai dengan alat permainan yang disediakan. Jika siswa belajar dengan caranya sendiri, maka konsep atau keterampilan itu akan tergeneralisasi dalam diri siswa, tersimpan dalam memori dan dipahami dengan baik.

8. Pengalaman belajar akan efektif bagi siswa usia dini jika mereka belajar keterampilan, pemahaman dan pengetahuan tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks, konkrit ke abstrak, dan dari umum ke khusus.
9. Belajar akan efektif jika pengalaman bermain didasarkan pada apa yang telah diketahui oleh siswa dan bertingkat secara bertahap. Pelajaran baru harus melebihi dari pelajaran sebelumnya agar siswa merasa tertantang, tetapi juga tidak terlalu jauh dari pengetahuan yang telah dimiliki siswa agar siswa tidak merasa putus asa.
10. Siswa akan membangun pemahaman dan pengetahuannya ketika mereka mampu mentransfer proses pembelajaran dari satu konteks ke konteks lainnya. Piaget dalam Mushoffa (2007) mengemukakan 2 jenis proses belajar yaitu penguasaan materi tertentu dalam konteks tertentu, dan penguasaan struktur mental baru yang mentransfer proses pembelajaran dari satu keadaan ke keadaan lainnya.

2.1.3 Metode pembelajaran di *playgroup*

Playgroup memiliki metode pembelajaran yang khas, oleh karena itu terdapat metode-metode pembelajaran yang lebih sesuai bagi anak *playgroup* dibandingkan dengan metode yang lain. Misalnya, guru *playgroup* seharusnya jarang menggunakan metode ceramah, metode tersebut cenderung membosankan bagi anak usia *toddler* karena mengandung sedikit aktivitas. Dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di *playgroup*, guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti : karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang akan diajar (Moeslichatoen, 2004). Yang dimaksud karakteristik tujuan adalah

pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan nilai sastra serta pengembangan sikap dan nilai. Sedangkan karakteristik anak juga menentukan pemilihan metode. Anak usia *playgroup* adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang bicara (Moeslichatoen, 2004). Anak usia *playgroup* tidak dapat disuruh diam selama jam kegiatan. Bagi anak *playgroup*, duduk diam selama jam kegiatan merupakan kegiatan yang amat berat. Anak membutuhkan dan menuntut untuk bergerak yang melibatkan koordinasi otot kasar, misalnya : merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, melompat, menendang, melempar, dan lain-lain (Nurwindasari, 2007). Metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak bernyanyi dan belajar. Menurut Moeslichatoen (2004) metode yang sering digunakan untuk proses belajar mengajar di *playgroup* adalah :

1. Metode Bermain

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain, anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Dengan demikian, bermain merupakan berbagai macam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius.

Menurut Frank dan Theresa Caplan, dalam permainan ada 16 nilai bermain bagi anak, yaitu :

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- c. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- e. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- f. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- g. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.
- h. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- i. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- j. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- k. Bermain merupakan cara untuk mempelajari peran orang dewasa.
- l. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- m. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- n. Bermain dapat distruktur secara akademis.
- o. Bermain merupakan kekuatan hidup.
- p. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

2. Metode Cerita

Bercerita merupakan salah satu metode untuk mendidik anak. Berbagai nilai-nilai moral, pengetahuan dan sejarah dapat disampaikan dengan baik melalui bercerita. Cerita ilmiah maupun fiksi yang disukai oleh anak-anak dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan. Cerita dengan tokoh yang baik,

kharismatik dan heroik menjadi alat untuk mengembangkan sikap yang baik kepada anak-anak. Sebaliknya tokoh yang jelek, jahat dan kejam, mendidik anak untuk tidak berperilaku seperti itu, karena pada umumnya tokoh jahat diakhir cerita akan kalah dan sengsara. Cerita tentang pahlawan dan pemikirannya yang cerdas dari para pahlawan dapat mendidik anak agar kelak anak memiliki jiwa kepahlawanan.

Bercerita mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini, karena melalui bercerita dapat :

- a. Menanamkan nilai-nilai budaya.
- b. Menanamkan nilai-nilai sosial.
- c. Menanamkan nilai-nilai agama.
- d. Menanamkan etos kerja dan etos waktu.
- e. Membantu mengembangkan fantasi anak.
- f. Membantu mengembangkan dimensi kognitif anak.
- g. Membantu mengembangkan dimensi bahasa anak.

Ada berbagai macam teknik mendongeng antara lain : membaca langsung dari buku cerita, menggunakan ilustrasi dari suatu buku sambil meneruskan bercerita, menceritakan dongeng, bercerita dengan menggunakan boneka, bercerita melalui permainan peran, bercerita melalui gambar dan lain sebagainya.

3. Metode Proyek Sederhana

Metode ini melatih anak bekerja sama dengan kelompok kecil antara 3-4 anak. Setiap kelompok diberi proyek kecil, misalnya menemukan berbagai jenis daun dan mengecapnya dengan berbagai warna pada sehelai kertas manila. Anak-anak dalam satu kelompok menghasilkan satu karya. Begitu pula proyek-proyek

kecil seperti pengamatan dan percobaan dapat dikerjakan anak. Metode ini melatih anak bekerja sama dan mengembangkan kemampuan sosial. Kegiatan proyek sederhana mempunyai makna penting bagi anak usia dini, antara lain :

- a. Dalam kegiatan bersama, anak belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan suatu masalah.
- b. Dalam kegiatan bersama pengalaman akan sangat bermakna bagi anak. Misalnya, pengalaman anak dalam melipat kertas akan menjadi sangat bermakna untuk membuat hiasan dinding dalam rangka menyiapkan ruangan untuk pesta.
- c. Berlatih untuk berprakarsa dan bertanggung jawab.
- d. Berlatih menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan secara bebas dan kreatif.

Oleh karena itu, metode proyek sederhana merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pemecahan masalah bersama yang mempunyai nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan pribadi anak, serta mengembangkan ketrampilan menjalani kehidupan sehari-hari. Metode ini merupakan salah satu metode yang cocok bagi pengembangan anak usia dini terutama dimensi kognitif, sosial, motorik, kreatif dan emosional.

4. Kerja kelompok besar

Metode ini hampir sama dengan metode proyek sederhana. Bedanya terletak pada jumlah kelompok besar, yaitu satu kelas penuh untuk membuat sesuatu. Misalnya untuk mendirikan tenda dikelas secara bersama-sama, semua anak memegang peran, guru bertugas memberi aba-aba. Anak biasanya merasa sangat puas setelah berhasil mengerjakan sesuatu bersama-sama.

5. Karyawisata

Bagi anak usia dini karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi atau mengkaji segala sesuatu secara langsung. Karyawisata berarti juga membawa anak didik ke obyek-obyek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh anak di dalam kelas. Anak sangat senang melihat langsung berbagai kenyataan yang ada di masyarakat melalui kunjungan. Berbagai macam kunjungan seperti ke perpustakaan, ke kepolisian, dinas pemadam kebakaran memberi inspirasi anak untuk mengembangkan cita-citanya. Misalnya menjadi polisi, TNI, pemadam kebakaran dan lain sebagainya.

6. Metode tanya jawab

Dalam proses belajar mengajar metode ini mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini, karena melakukan tanya jawab dapat meningkatkan ketrampilan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan ketrampilan dalam melakukan kegiatan bersama juga meningkatkan ketrampilan menyatakan perasaan serta menyatakan gagasan atau pendapat secara verbal.

Oleh karena itu penggunaan metode tanya jawab bagi anak usia dini akan sangat membantu perkembangan dimensi sosial, emosi, kognitif dan terutama bahasa. Anak yang sering dirangsang dengan pertanyaan-pertanyaan logika akan lebih baik perkembangan pola berfikirnya dari pada anak yang jarang dirangsang dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat logika.

7. Metode Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan. Jadi dalam metode demonstrasi guru menunjukkan dan menjelaskan cara-cara

mengerjakan sesuatu. Melalui demonstrasi anak-anak diharapkan dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan.

Demonstrasi mempunyai makna yang penting bagi peserta didik anak usia dini, yaitu antara lain :

- a. Dapat memperlihatkan secara konkret apa yang dilakukan atau diperagakan.
- b. Dapat mengkomunikasikan gagasan, konsep dan prinsip dengan peragaan.
- c. Membantu mengembangkan kemampuan mengamati secara teliti dan cermat.
- d. Membantu mengembangkan kemampuan untuk melakukan segala pekerjaan secara teliti, cermat dan tepat.
- e. Membantu mengembangkan kemampuan peniruan dan pengenalan secara tepat.

8. Metode Pemberian Tugas

Pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Pemberian tugas ini bisa dalam bentuk kesempatan melaksanakan kegiatan sesuai dengan petunjuk langsung guru. Dengan pemberian tugas anak dapat melaksanakan kegiatan secara nyata dan menyelesaikannya sampai tuntas. Tugas dapat diberikan secara berkelompok atau perorangan. Pemberian tugas mempunyai makna penting bagi anak usia dini antara lain karena :

- a. Pemberian tugas secara lisan akan memberi kesempatan pada anak untuk melatih persepsi pendengaran mereka. Jadi meningkatkan kemampuan bahasa reseptif.
- b. Pemberian tugas melatih anak untuk memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu.
- c. Pemberian tugas dapat membangun motivasi anak.

Pemberian tugas merupakan salah satu metode pengajaran yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif, kemampuan mendengar dan menangkap arti, kemampuan kognitif : memperhatikan, kemauan bekerja sampai tuntas.

9. *Cycle time*

Metode pembelajaran ini dilakukan dengan anak-anak duduk melingkar dan guru berada di tengah lingkaran. Berbagai kegiatan, seperti membaca puisi, bermain peran, bernyayi, mengaji atau bercerita dan lain sebagainya. Metode ini dimaksudkan agar anak-anak bisa fokus terhadap materi yang sedang disampaikan.

2.1.4 Aspek perkembangan yang dipelajari di *playgroup*

Menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia dini pada Kelompok Bermain (*playgroup*) tahun 2004, aspek perkembangan yang dipelajari oleh anak usia dini sebagai berikut :

1. Bidang Pengembangan Pembentukan Perilaku melalui Pembiasaan

Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek

perkembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketakwaan anak terhadap Tuhan yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Aspek perkembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bidang pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi aspek perkembangan :

a. Berbahasa

Perkembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana dan tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

b. Kognitif

Perkembangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

c. Fisik / Motorik.

Perkembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

2.1.5 Standar kompetensi pendidikan anak usia dini tahun 2004

Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (2003) menetapkan kurikulum 2004 : Standar Kompetensi *Playgroup* kelompok A dengan usia 2-3 tahun sebagai berikut :

Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 2-3 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
I. Nilai-nilai Agama dan Moral Merespons hal-hal yang terkait dengan nilai agama dan moral.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai meniru gerakan berdoa/sembahyang sesuai dengan agamanya. 2. Mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya. 3. Mulai memahami kapan mengucapkan salam, terima kasih, maaf, dan sebagainya. 4. Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan. 5. Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan.
II. Motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berjalan sambil berjinjit. 2. Melompat ke depan dan ke belakang dengan dua kaki. 3. Melempar dan menangkap bola. 4. Menari mengikuti irama. 5. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi/rendah dengan berpegangan. 6. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). 7. Naik-turun tangga atau tempat yang

	<p>lebih tinggi dengan kaki yang bergantian.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Meniti di atas papan yang cukup lebar. 9. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak). 10. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat).
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari. 2. Melipat kertas meskipun belum rapi/lurus. 3. Menggunting kertas tanpa pola. 4. Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi, sendok. 5. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember). 6. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian). 7. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku. 8. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.
III. Kognitif A. Mengenal pengetahuan umum.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dan sebagainya. 2. Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian). 3. Menemukan/mengenali bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang, mobil, dan sebagainya. 4. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula, atau cabai). 5. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang, perbedaan antara ayam

	dan kucing.
B. Mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek). 2. Mengenal tiga macam bentuk (\square Δ \square). 3. Mulai mengenal pola. 4. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar). 5. Mulai mengikuti pola tepuk tangan. 6. Mengenal konsep banyak dan sedikit.
IV. Bahasa A. Menerima bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hafal beberapa lagu anak sederhana. 2. Memahami cerita/dongeng sederhana. 3. Memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak. 4. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. 5. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, contoh : ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik.
B. Mengungkapkan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana). 2. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (saya ingin main bola). 3. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
V. Sosial-Emosional Mampu mengendalikan emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar. 2. Mulai memahami hak orang lain (harus antri, menunggu giliran). 3. Mulai menunjukkan sikap berbagi, membantu, bekerja bersama. 4. Menyatakan perasaan terhadap anak lain (suka dengan teman karena baik hati, tidak suka karena nakal, dan sebagainya). 5. Berbagi peran dalam suatu permainan (menjadi dokter, perawat, pasien penjaga toko atau pembeli). 6. Mulai bisa melakukan buang air kecil

	<p>tanpa bantuan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Bersabot menunggu giliran. 8. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok. 9. Mulai menghargai orang lain. 10. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah apabila diganggu atau diperlakukan berbeda). 11. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.
--	---

2.2 Stimulasi Perkembangan dan Konsep Bermain

2.2.1 Pengertian stimulasi dan bermain

Stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Stimulasi sangat penting untuk tumbuh kembang anak (Maharani, 2009). Stimulasi dapat berfungsi sebagai penguat dan berguna bagi perkembangan anak. Stimulasi dapat berupa stimulasi visual, verbal, auditif, dan taktil atau sentuhan (Rahmitha, et al, 2000 dalam Suhartono, 2004).

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu *asah*. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulus dapat dilakukan dengan latihan dan bermain (Nursalam, et al, 2005). Tujuan memberikan stimulasi pada anak adalah untuk membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal atau sesuai diharapkan. Tindakan ini meliputi berbagai aktivitas untuk merangsang perkembangan anak, seperti latihan gerak, berbicara, berpikir, kemandirian, dan sosialisasi (Suhartono, 2004).

Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, cinta kasih, dan lain-lain. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, mereka juga mendapatkan pengalaman hidup yang nyata. Dengan bermain, anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri, minatnya, cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain, dan lain-lain. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Anak yang mendapatkan kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif, dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (Soetjiningsih, 2002).

Mayke dalam Sudono (2000) dalam bukunya yang berjudul *Bermain dan Permainan*, menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.

2.2.2 Bermain dalam tatanan sekolah

Playgroup sebagai suatu lembaga pendidikan non formal menyediakan beragam permainan untuk menstimulasi perkembangan anak. Di *playgroup*, anak memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila dibandingkan dengan kelompok bermain di rumah. Materi permainannya pun jauh

berbeda, anak harus belajar berbagi alat permainan dengan teman, anak perlu belajar menyesuaikan diri dalam kelompok teman di sekolah. Anak seringkali mendapat gangguan dari teman mereka, tetapi anak perlu belajar mengatasi gangguan tersebut (Patmonodewo, 2000).

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada main bebas, bermain dengan bimbingan, dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat tersebut. Sedangkan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Untuk bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus. Menyanyikan suatu lagu, bersama bermain jari, dan bermain dalam lingkaran adalah bermain yang diarahkan (Bergen, 1988 dalam Patmonodewo, 2000).

2.2.3 Pengaruh bermain bagi perkembangan anak

Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Menurut Hurlock (2005) pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah :

1. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

2. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengenal apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyahuran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan cara bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

5. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

6. Rangsangan bagi kreativitas

Anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreativitasnya ke situasi diluar dunia bermain.

7. Perkembangan wawasan diri

Melalui permainan, anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan tingkat kemampuan teman bermainnya. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya yang lebih pasti dan nyata.

8. Belajar bermasyarakat

Melalui permainan yang dimainkan bersama anak lain, mereka belajar bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada paksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

2.2.4 Faktor yang mempengaruhi permainan anak

Menurut Hurlock (2005) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah :

1. Tahap perkembangan anak

Aktifitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Tentunya permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Demikian juga sebaliknya, karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan demikian orang tua dan perawat

harus mengetahui dan memberikan jenis permainan yang tepat untuk setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

3. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik, apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik akan memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

4. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada anak yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar termasuk menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

5. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga daripada berbagai jenis mainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

6. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain daripada anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa, kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya peralatan dan waktu bebas.

7. Status sosio ekonomi

Anak dari kelompok sosio ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal seperti lomba atletik dan bermain sepatu roda. Sedangkan anak yang dari kelompok sosio ekonomi bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti main bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimiliki supervisi terhadap mereka.

8. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang memerlukan energi besar.

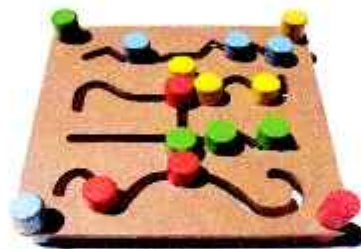
9. Peralatan bermain

Peralatan permainan yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

2.3 Konsep *Maze Pre-writing*

2.3.1 Pengertian *maze pre-writing*

Maze pre-writing adalah permainan yang menggunakan jari tangan dalam menggerakkan balok yang terdapat pada papan alur sesuai alurnya. *Maze pre-writing* melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus sehingga secara tidak langsung anak juga berlatih menulis (Rahayu dalam Paramita, 2007).



Gambar 2.1 *Maze Pre-Writing*

2.3.2 Tujuan permainan *maze pre-writing*

Tujuan permainan *maze pre-writing* menurut Suwartono (2000) adalah :

- a. Melatih koordinasi mata dan tangan
- b. Mengenal bentuk dan warna
- c. Mengenal pola garis
- d. Melatih motorik halus
- e. Melatih keterampilan persiapan menulis
- f. Melatih kesabaran dan konsentrasi

2.3.3 Alat dan media permainan *maze pre-writing*

Alat dan media yang dibutuhkan dalam permainan *maze pre-writing* menurut Suwartono (2000) adalah : papan alur kayu ringan yang di dalamnya telah terdapat balok kecil yang berwarna-warni.

2.3.4 Pelaksanaan permainan *maze pre-writing*

Adapun pelaksanaan permainan *maze pre-writing* menurut Suwartono (2000) sebagai berikut :

1. Sediakan alat permainan yang akan digunakan.
2. Anak mulai bekerja dan beri kebebasan pada anak untuk menemukan sendiri teknik-teknik dalam *maze pre-writing*.
3. Pada waktu anak-anak bekerja boleh diiringi lagu anak-anak agar situasinya lebih santai, tenang, gembira, sehingga gerakan tangan/jari anak lebih luwes dalam menjalankan balok sesuai dengan alurnya seiring dengan musik tersebut.
4. Beri rangsangan atau bimbingan bila diperlukan.
5. Beri petunjuk cara menggerakkan baloknya mengikuti pola garis *maze*.
6. Mengatur sedemikian rupa sehingga posisi warna balok acak dan anak diminta menyelesaikan permainan dengan cara mengumpulkan balok dengan warna yang sama dalam satu pola garis.
7. Hargai hasil usaha anak apapun keadaannya.
8. Latihlah anak agar terbiasa membantu guru dalam mengakhiri kegiatan dan membantu merapikan tempat yang baru dipakai.

2.3.5 Proses belajar dalam permainan *maze pre-writing*

Menurut Fransisca, Psikolog Lembaga Psikologi Terapan Universitas Indonesia, dan Ristianti Rahayu, dalam artikel berjudul "*Maze Pre-writing Meningkatkan Motorik Halus Anak-Anak*" (Paramita, 2007). Lewat permainan *maze pre-writing*, anak-anak dapat menggunakan jarinya untuk melatih kekuatan jari tangan. Meskipun permainannya terbilang sederhana, anak-anak dapat menjalankan balok sesuai alurnya dari hasil gerakan jari tangannya. Dengan demikian, anak lebih bertenaga dan kekuatan jari tangan anak lebih terasah.

Permainan *maze pre-writing* memiliki bermacam-macam manfaat, antara lain :

a. Perkembangan Motorik

Saat menjalankan balok dengan jari tangan, motorik halus anak berkembang. Selain itu, saat menjalankan balok, anak tidak harus menggunakan seluruh jarinya, hal ini dimaksudkan agar alurnya terlihat lebih jelas karena tidak tertutup oleh seluruh jari. Biasanya yang dipakai adalah jari telunjuk, jempol, dan jari tengah. Jari-jari yang terasah ini nantinya dapat digunakan untuk menahan pensil. Kekuatan jari menjadi dasar bagi anak-anak untuk melakukan tindakan praktis lainnya. Awalnya anak hanya bisa menggerakkan jarinya, lambat laun kekuatan jari terbentuk dan membantu anak menahan pensil. Dari menahan pensil beralih anak bisa menulis hingga akhirnya anak pun sanggup memegang gunting dan menggunakannya.

b. Perkembangan Sensoris

Kekuatan sensoris anak pun terasah, sebab sering pula anak-anak merasa meremehkan hal yang kecil. *Maze pre-writing* melatih indera taktil atau peraba, anak dapat membedakan alur lurus dan alur yang berbelok.

c. Perkembangan Kognitif

Permainan *maze pre-writing* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak mulai dari belajar mengenal warna primer yang terdapat pada balok yaitu, merah, kuning, hijau, biru.

2.4 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia *Toddler*

2.4.1 Pertumbuhan dan perkembangan anak

Tumbuh kembang, dianggap sebagai satu kesatuan yang mencerminkan berbagai perubahan yang terjadi selama hidup seseorang. Seluruh perubahan tersebut merupakan proses dinamis yang menekankan beberapa dimensi yang saling terkait (Narendra, 2002).

Pertumbuhan adalah peningkatan jumlah dan ukuran sel pada saat membelah diri dan mensintesis protein baru, menghasilkan peningkatan ukuran dan berat seluruh atau sebagian bagian sel. Perkembangan adalah perubahan dan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari yang lebih rendah ke yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, maturasi serta pembelajaran (Wong, 2003).

Menurut Soetjiningsih (2002) pertumbuhan (*Growth*) berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran, atau dimensi tingkat sel, organ, maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat (gram, pound, kilogram),

ukuran panjang (cm, meter), umur tulang, dan keseimbangan metabolik (retensi kalsium dan nitrogen tubuh). Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Aspek perkembangan bersifat kualitatif, yaitu penambahan kematangan fungsi dari masing-masing bagian tubuh (Nursalam, et al, 2005).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan mempunyai dampak terhadap aspek fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan pematangan fungsi organ/individu. Walaupun demikian, kedua peristiwa itu terjadi secara sinkron pada setiap individu (Soetjiningsih, 2002).

2.4.2 Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak

Menurut Hidayat (2008), proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya :

1. Faktor Herediter

Faktor herediter merupakan faktor yang dapat diturunkan sebagai dasar dalam mencapai tumbuh kembang anak di samping faktor lain. Yang termasuk faktor herediter adalah bawaan, jenis kelamin, ras dan suku bangsa. Faktor ini dapat ditentukan dengan intensitas dan kecepatan dalam pembelahan sel telur, tingkat sensitivitas jaringan terhadap rangsangan, umur pubertas, dan berhentinya pertumbuhan tulang.

2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang memegang peranan penting dalam menentukan tercapai dan tidaknya potensi yang sudah dimiliki. Faktor lingkungan secara garis besar meliputi :

- a. Lingkungan prenatal, merupakan lingkungan dalam kandungan mulai konsepsi sampai lahir yang meliputi gizi pada waktu ibu hamil, lingkungan mekanis seperti posisi janin dalam uterus, zat kimia atau toksin seperti penggunaan obat-obatan, alkohol atau kebiasaan merokok ibu hamil, dan faktor hormonal. Faktor lingkungan yang lain adalah radiasi, infeksi, faktor imunitas, serta kekurangan oksigen pada janin.
- b. Lingkungan postnatal, yaitu faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir. Lingkungan postnatal antara lain meliputi : nutrisi, status sosial ekonomi, psikologis, status kesehatan, faktor hormonal, stimulasi, lingkungan fisik dan kimia, budaya, serta posisi anak dalam keluarga.

2.4.3 Kebutuhan dasar tumbuh kembang anak

Kebutuhan dasar anak untuk tumbuh kembang menurut Tanuwidjaya (2002) secara garis besar dikelompokkan menjadi 3 kebutuhan dasar, yaitu :

1. Kebutuhan fisik-biomedis (asuh)

Yaitu kebutuhan akan :

- a. Nutrisi yang adekuat dan seimbang.
- b. Perawatan kesehatan dasar, antara lain : imunisasi, deteksi dini, pengobatan dini dan tepat, serta limitasi kecacatan.
- c. Pakaian yang layak, bersih, dan aman.

- d. Perumahan layak dengan konstruksi bangunan yang tidak membahayakan.
 - e. Higiene diri dan sanitasi lingkungan.
 - f. Kesegaran jasmani : olahraga, rekreasi, dll.
2. Kebutuhan kasih sayang/emosi (asih)

Kasih sayang orang tua yang hidup rukun berbahagia dan sejahtera yang memberi bimbingan, perlindungan, dan perasaan aman merupakan salah satu kebutuhan yang diperlukan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Ikatan ibu dan anak yang erat, mesra, selaras, sedini, dan sepermanen mungkin sangat penting karena dapat menentukan perilaku anak di kemudian hari, merangsang perkembangan otak anak, serta merangsang perhatian anak pada dunia luar.

3. Kebutuhan stimulasi (asah)

Stimulasi merupakan awal dalam proses pembelajaran anak (pendidikan dan pelatihan). Stimulasi akan menunjang perkembangan mental-psikososial, antara lain : kepribadian, moral-etika, kecerdasan (kognitif, emosi-sosial, spiritual), kemandirian, kreativitas, keterampilan, produktivitas, dan sebagainya.

2.4.4 Pengertian anak usia *toddler*

Anak usia *toddler* merupakan masa anak usia 1-3 tahun yang mempunyai sistem kontrol tubuh yang mulai membaik, hampir setiap organ mengalami maturitas maksimal. Pengalaman dan perilaku mereka mulai dipengaruhi oleh lingkungan diluar keluarga terdekat, mereka mulai berinteraksi dengan teman, mengembangkan perilaku/moral secara simbolis, kemampuan berbahasa yang minimal. Sebagai sumber pelayanan kesehatan, perawat berkepentingan untuk

mengetahui konsep tumbuh kembang anak usia *toddler* guna memberikan asuhan keperawatan anak dengan optimal (Perry&Potter, 2005).

2.4.5 Ciri-ciri perkembangan anak usia toddler

Menurut Stienberg (1995), Hughes (1995), Piaget (1996) dalam Sudono (2000) menjelaskan secara lebih rinci ciri-ciri dan perkembangan anak usia 2 dan 3 tahun berdasarkan perkembangan fisik, emosi, dan sosial serta kemampuan mentalnya adalah sebagai berikut :

Ciri-ciri perkembangan anak usia 2-3 tahun

1. Ciri-ciri fisik

1) Berlari, memanjat, mendorong, sangat aktif; 2) Mulai menunjukkan eksistensi dirinya dengan kemandirian terbatas, makan sendiri dengan tangan, sendok, cangkir; 3) Dapat melepas sendiri sebagian pakaiannya; 4) Tidur lebih sedikit, mudah bangun; 5) Menyukai rutinitas; 6) Suka meniru orang dewasa, terutama yang dekat dengannya.

2. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial

1) Anak mengalami frustrasi dengan keadaannya sedangkan dia tidak mampu mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata atau ekspresi yang diinginkannya; 2) Ada rasa takut pada hal tertentu; 3) Cemburu bila ia mengira perhatian orang tuanya beralih pada orang lain di keluarga biasanya kepada adik yang baru lahir; 4) Anak memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru; 5) Anak sering menginginkan sesuatu yang dimiliki orang lain atau bila orang lain memiliki kemampuan yang lebih dibanding dirinya; 6) Anak belajar mencintai orang, binatang atau benda yang menyenangkannya.

3. Ciri Kemampuan Mental

1) Daya konsentrasi sangat pendek dan mudah merasa jemu; 2) Rasa ingin tahu sangat besar, suka menjamah benda-benda yang ditemuinya; 3) Belajar melalui pancaindera (mendengar, melihat, meraba, mencium dan merasakan); 4) Perbendaharaan kata masih sangat terbatas.

4. Kebutuhan Anak Usia 2-3 tahun

1) Jenis main anak mulai bertambah menjadi main sensorimotor, dan main pembangunan; 2) Perkembangan bahasa anak usia ini sangat pesat, kembangkan kemampuan bahasa dalam semua kesempatan bermain dengan anak; 3) Kemampuan utama yang diperlukan guru anak usia 2-3 tahun (*toddler*) adalah kemampuan klasifikasi dan penggunaan bahasa kepada anak; 4) Mainan untuk kelompok anak usia 2-3 tahun perlu ditata untuk mendukung anak agar bisa main sendiri dan main berdampingan.

2.4.6 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia *Toddler*

Menurut Lerner guru besar pada Universitas Northeastern Illionis dalam bidang ilmu kemampuan dan ketidakmampuan dan ketidakmampuan belajar, motorik halus adalah keterampilan dengan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan (Sudono, 2000). Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal (Endah, 2008).

Menurut Hurlock (2005) masa kecil sering disebut sebagai “saat ideal” untuk mempelajari keterampilan motorik. Adapun alasannya yaitu :

1. Karena tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa, sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran.
2. Anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak, mempelajari keterampilan baru lebih mudah.
3. Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang waktu besar, oleh karena itu mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Hal yang demikian menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar.
4. Apabila remaja dan orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, anak-anak menyenangi yang demikian. Oleh karena itu, anak bersedia mengulangi suatu tindakan hingga pola otot terlatih untuk melakukannya secara efektif.
5. Karena anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil ketimbang yang akan mereka miliki pada waktu mereka bertambah besar, maka mereka akan memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar menguasai keterampilan ketimbang yang dimiliki remaja atau orang dewasa. Bahkan seandainya mereka bertambah besar, dan memiliki waktu yang cukup, mungkin mereka akan merasa bosan dengan pengulangan yang diperlukan dalam mempelajari keterampilan tersebut, akibatnya, mereka tidak akan menguasai keterampilan itu sepenuhnya.

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya. Akan tetapi, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat. Selama 2 atau 3 tahun pertama kehidupan pascalahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang sangat luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya. Setelah berumur 3 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat. Adapun peran perkembangan motorik terhadap penyesuaian sosial dan kepribadian anak adalah (Hurlock, 2005) :

1. Kesehatan yang baik

Kesehatan yang baik yang sebagian bergantung pada latihan penting bagi perkembangan dan kebahagiaan anak. Apabila koordinasi motorik sangat jelek sehingga prestasi anak berada di bawah standar kelompok sebaya, maka anak hanya memperoleh kepuasan yang sedikit demi kegiatan fisik dan kurang termotivasi untuk mengambil bagian.

2. Katarsis Emosional

Melalui latihan yang berat, anak dapat melepaskan tenaga yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan, dan keputusasaan. Kemudian mereka dapat mengendurkan diri, baik secara fisik maupun psikologis.

3. Kemandirian

Semakin banyak anak melakukan sendiri, semakin besar kebahagiaan dan rasa percaya diri atas dirinya. Kebergantungan menimbulkan kekecewaan dan ketidakmampuan diri.

4. Hiburan diri

Pengendalian motorik memungkinkan anak berkecimpung dalam kegiatan yang akan menimbulkan kesenangan baginya meskipun tidak ada teman sebaya.

5. Sosialisasi

Perkembangan motorik yang baik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan anak mempelajari keterampilan sosial. Keunggulan perkembangan motorik memungkinkan anak memainkan peran kepemimpinan.

6. Konsep diri

Pengendalian motorik menimbulkan rasa aman secara fisik, yang akan melahirkan rasa aman secara psikologis. Rasa aman psikologis pada gilirannya menimbulkan rasa percaya diri yang umumnya akan mempengaruhi perilaku.

Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan keterampilan itu harus dipelajari. Studi tentang bagaimana anak mempelajari keterampilan motorik, telah mengungkap delapan kondisi penting dalam mempelajari keterampilan tersebut. Kedelapan hal penting ini adalah (Hurlock, 2005) :

1. Kesiapan belajar

Apabila pembelajaran itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka keterampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang

sudah siap, akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

2. Kesempatan belajar

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

3. Kesempatan berpraktek

Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan. Meskipun demikian, kualitas praktek jauh lebih penting ketimbang kuantitasnya. Jika anak berpraktek dengan model sekali pukul hilang, maka anak berkembang kebiasaan kegiatan yang jelek dan gerakan yang tidak efisien.

4. Model yang baik

Karena dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus mencontoh model yang baik.

5. Bimbingan

Untuk dapat meniru suatu model dengan benar, anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak membenarkan suatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dikembangkan kembali.

6. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Untuk mempelajari keterampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan

pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut, kemandirian dan gengsi yang diperoleh dari kelompok sebayanya serta kompensasi terhadap perasaan kurang mampu dalam bidang lain khususnya dalam tugas sekolah.

7. Setiap keterampilan motorik halus dipelajari secara individu

Tidak ada hal-hal yang sifatnya umum perihal keterampilan tangan dan keterampilan kaki melainkan, setiap jenis keterampilan mempunyai perbedaan tertentu, sehingga setiap keterampilan harus dipelajari secara individu. Sebagai contoh, memegang sendok untuk makan akan berbeda dengan memegang crayon untuk mewarnai.

8. Keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu

Dengan mencoba mempelajari berbagai keterampilan motorik secara serempak, khususnya apabila menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang jelek serta merupakan pemborosan waktu dan tenaga. Apabila sesuatu keterampilan sudah dikuasai, maka keterampilan lain dapat dipelajari tanpa menimbulkan kebingungan.

Jika salah satu dari hal penting di atas tidak ada, maka perkembangan keterampilan anak akan berada di bawah kemampuannya.

Cara yang digunakan anak untuk mempelajari suatu keterampilan motorik penting untuk memperoleh kualitas keterampilan yang dipelajari. Meskipun setiap cara, pada saatnya nanti, memungkinkan anak mampu mengembangkan suatu keterampilan, sebagian cara jauh lebih efisien dan kualitas hasilnya jauh lebih baik ketimbang dengan cara yang lain.

Adapun cara-caranya sebagai berikut :

1. Belajar coba dan ralat (*trial and error*)

Tidak adanya bimbingan dan model untuk ditiru, menyebabkan anak melakukan tindakan yang berbeda secara acak.

2. Meniru

Belajar dengan meniru atau mengamati suatu model, (orang tua atau anak tertua) lebih cepat dengan belajar dengan coba dan ralat, tetapi dibatasi oleh kesalahan yang terdapat dalam model tersebut. Sebagai contoh, anak tidak dapat berenang dengan baik, kalau yang ditirunya adalah perenang yang jelek. Bahkan anak tersebut tidak mungkin menjadi pengamat yang efisien meskipun modelnya baik.

3. Pelatihan

Belajar dengan bimbingan atau supervisi, pada waktu model memperlihatkan keterampilan dan memperhatikan bahwa anak menirunya dengan tepat sangat penting dalam tahap awal belajar. Gerakan yang salah dan kebiasaan jelek yang sudah tertanam akan sukar ditiadakan.

2.5 Tes Perkembangan Denver II

Denver II adalah revisi utama dari standarisasi ulang dari *Denver Development Screening Test* (DDST) dan *Revised Denver Developmental Screening Test* (DDST-R) (Nugroho, 2009). Denver Development Screening Test II (DDST II) merupakan salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Tes ini bukan tes diagnostik atau tes IQ. Waktu yang dibutuhkan 15-20 menit (Soetjiningsih, 2002).

2.5.1 Aspek perkembangan yang dinilai

Menurut Soetjiningsih (2002), Aspek perkembangan yang dinilai terdiri dari 125 tugas perkembangan, yang terbagi dalam 4 sektor perkembangan, meliputi :

1. *Personal Social* (perilaku sosial)

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

2. *Fine Motor Adaptive* (gerakan motorik halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Adapun perkembangan motorik halus untuk anak usia 2 dan 3 tahun sebagai berikut :

1) **Anak Usia 2 tahun** : mencorat-coret, ambil manik-manik ditunjukkan, menara dari 2 kubus, menara dari 4 kubus, menara dari 6 kubus, meniru garis vertikal, menara dari 8 kubus, menggoyangkan ibu jari.

2) **Anak Usia 3 tahun** : menara dari 2 kubus, menara dari 4 kubus, menara dari 6 kubus, meniru garis vertikal, menara dari 8 kubus, menggoyangkan ibu jari, mencontoh lingkaran, menggambar orang 3 bagian, mencontoh gambar silang, memilih garis yang lebih panjang.

3. *Language* (bahasa)

Kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara spontan.

4. *Gross motor* (gerakan motorik kasar)

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

2.5.2 Cara pemeriksaan DDST II

1. Tetapkan umur kronologis anak dengan cara mengurangi tanggal tes dengan tanggal lahir. Gunakan patokan 30 hari untuk satu bulan dan 12 bulan untuk satu tahun. Jika dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan ke bawah, jika sama dengan atau lebih dari 15 hari dibulatkan ke atas.
2. Tarik garis berdasarkan umur kronologis yang memotong garis horisontal tugas perkembangan pada formulir DDST.
3. Jika lulus (*Passed = P*), gagal (*Fail = F*), atau anak tidak mendapat kesempatan melakukan tugas (*No Opportunity = NO*).
4. Setelah itu dihitung pada masing-masing sektor, berapa yang P (*pass*) dan berapa yang F (*fail*) (Soetjiningsih, 2002).

2.5.3 Cara Penilaian DDST II

Menurut Wong (2003), interpretasi dari nilai Denver II sebagai berikut :

1. *Advanced*

Melewati pokok secara lengkap ke kanan dari garis usia kronologis (dilewati pada kurang dari 25% anak pada usia lebih besar dari anak tersebut).

2. *Normal*

Melewati, gagal, atau menolak pokok yang dipotong berdasarkan garis usia antara persentil ke-25 dan ke-75.

3. *Caution*

Gagal atau menolak pokok yang dipotong berdasarkan garis usia kronologis di atas atau di antara persentil ke-75 dan ke-90.

4. *Delay*

Gagal pada suatu pokok secara menyeluruh ke arah kiri garis usia kronologis, penolakan ke kiri garis usia juga dapat dianggap sebagai kelambatan, karena alasan untuk menolak mungkin adalah ketidakmampuan untuk melakukan tugas tertentu.

Adapun interpretasi tes sebagai berikut :

1. *Normal*

Tidak ada kelambatan dan maksimum dari satu kewaspadaan.

2. *Suspect*

Satu atau lebih kelambatan dan / atau dua atau lebih banyak kewaspadaan.

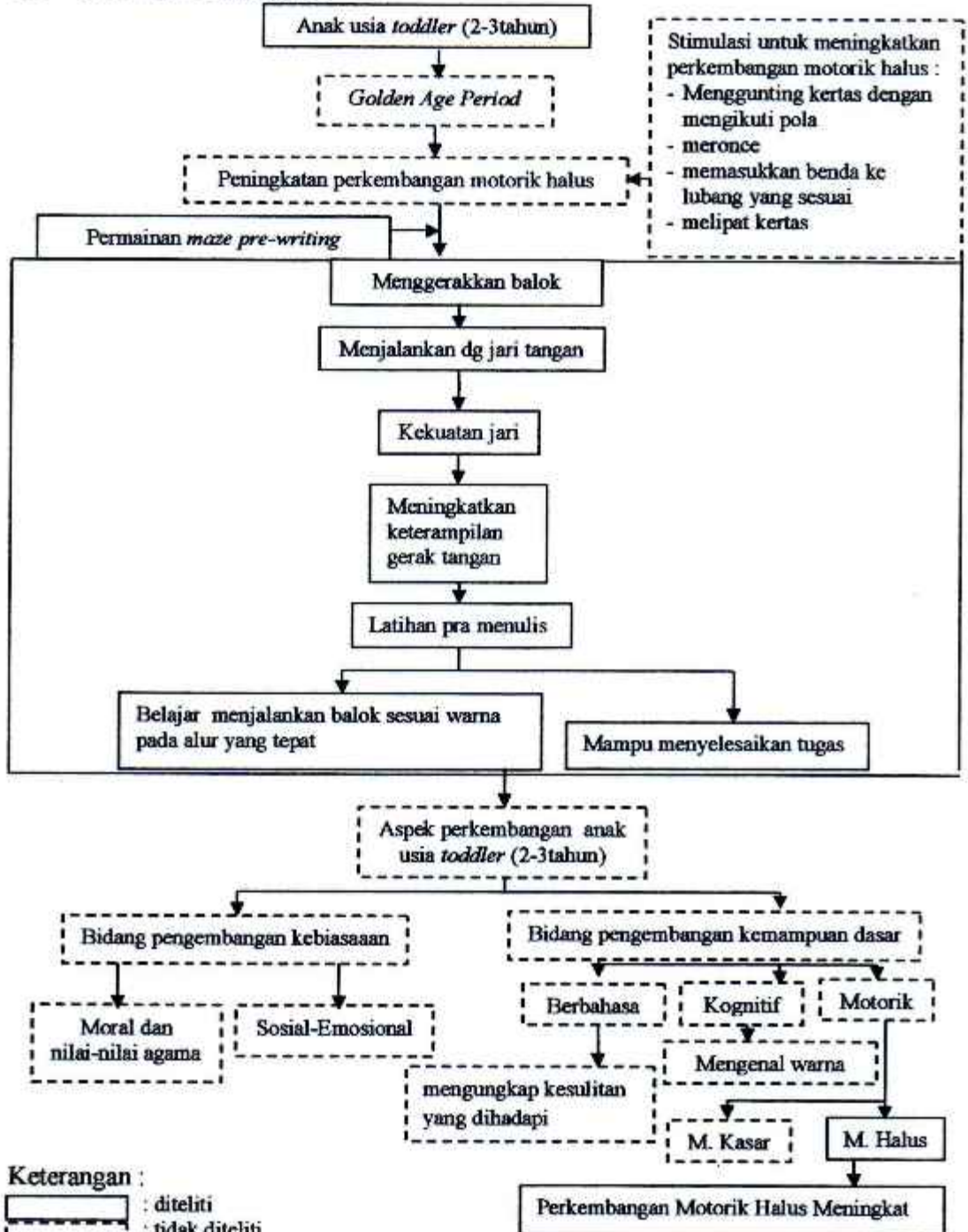
3. *Untestable*

Penolakan pada satu atau lebih pokok dengan lengkap ke kiri garis usia atau pada lebih dari satu pokok titik potong berdasarkan garis usia pada area 75% sampai 90%.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan :
 [Solid Box] : diteliti
 [Dashed Box] : tidak diteliti

Gambar 3.1 Kerangka konseptual pengaruh permainan maze pre-writing terhadap perkembangan motorik halus anak usia toddler (2-3 tahun) di kelas Playgroup A di Playgroup Intan Surabaya

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dalam upaya membantu meletakkan dasar perkembangan semua aspek tumbuh kembang bagi anak usia sebelum memasuki pendidikan dasar. Usia *toddler* merupakan masa peka untuk menerima rangsangan dan sangat menentukan bagi tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya (Harianti, 2003). Perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% (Balitbang Depdiknas, 2003), sehingga dibutuhkan stimulasi berupa permainan, karena pada masa ini anak *toddler* belajar dari permainannya. Stimulasi untuk meningkatkan perkembangan anak di kelas *Playgroup A* menurut Standar Kompetensi *Playgroup* tahun 2004 diantaranya : menggunting kertas dengan mengikuti pola, meronce, memasukkan benda ke lubang yang sesuai, melipat kertas, dan sebagainya. Peneliti memberikan alternatif stimulus berupa permainan *maze pre-writing*. Dengan permainan *maze pre-writing* anak akan menggerakkan jari tangan dengan menjalankan balok sesuai dengan alurnya, dimana anak dapat meningkatkan kekuatan jari dengan berbagai variasi alur untuk meningkatkan keterampilan gerak tangan serta belajar menjalankan balok yang sesuai dengan warna balok pada alur yang tepat. Selain itu, permainan *maze pre-writing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak, sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman, misal bergantian dalam menjalankan balok sesuai alurnya. Interaksi dengan guru pun tercapai, terlihat dari kemampuan anak mengikuti aturan permainan sehingga anak mengerjakan tugasnya sendiri dan mampu menyelesaikannya. Dari hal-hal yang telah disampaikan di atas, dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, baik dari bidang pengembangan pembiasaan yang terdiri dari moral dan nilai-nilai agama

serta sosial, emosional, maupun aspek pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari kemampuan berbahasa, kognitif, motorik halus dan motorik kasar. Permainan *maze pre-writing* diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia *toddler*.

3.2 Hipotesis Penelitian

H1 : Ada pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya.

BAB 4

METODE PENELITIAN

Menurut Nursalam dan Pariani (2000), metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk memecahkan masalah menurut keilmuan. Dalam bab ini akan diuraikan tentang (1) rancangan penelitian, (2) desain sampling meliputi populasi, sampel, dan sampling, (3) identifikasi variabel, (4) definisi operasional, (5) kerangka kerja, (6) pengumpulan data, (7) etika penilaian, (8) keterbatasan penelitian.

4.1 Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain penelitian adalah sesuatu yang sangat penting dalam penelitian yang memungkinkan pemaksimalan kontrol beberapa faktor yang bisa mempengaruhi akurasi suatu hasil. Istilah desain penelitian digunakan dalam 2 hal, pertama, desain penelitian merupakan suatu strategi penelitian dalam mengidentifikasi permasalahan sebelum perencanaan akhir pengumpulan data, dan yang kedua, desain penelitian digunakan untuk mendefinisikan struktur dimana penelitian dilaksanakan (Nursalam, 2008).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pra eksperimental (*one group pre post test design*) karena berupaya mengungkapkan pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun). Penelitian ini diawali dengan pra test dan setelah perlakuan diadakan pengukuran kembali (*post test*).

Tabel 4.1 Rancangan Penelitian Pra-Eksperimental (one group pre-post test design)

Subyek	Pra test	Perlakuan	Pasca test
K	O	I	O ₁
	<i>Time 1</i>	<i>Time 2</i>	<i>Time 3</i>

Keterangan :

K = Subyek (anak usia kelas Playgroup A (2-3 tahun))

O = Observasi perkembangan motorik halus sebelum dilakukan intervensi (permainan *maze pre-writing*)

I = Intervensi (permainan *maze pre-writing*)

O₁ = Observasi perkembangan motorik halus sesudah dilakukan permainan *maze pre-writing*

4.2 Populasi, Sampel dan Sampling

4.2.1 Populasi

Menurut Sastroasmoro (2002) populasi dalam penelitian merupakan sekelompok subyek atau data dengan karakteristik tertentu. Populasi adalah setiap subyek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya yang berjumlah 23 anak.

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya yang memenuhi kriteria inklusi. Adapun kriteria inklusi sebagai berikut :

1. Anak kelas *Playgroup* A di *Playgroup* Intan Surabaya.

2. Anak sehat fisik dan mental.
3. Orang tua mengizinkan anak untuk menjadi responden.

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini ditetapkan dengan mengeluarkan dan menghilangkan subyek dari penelitian karena berbagai sebab, dengan kata lain tidak layak untuk diteliti atau tidak memenuhi kriteria inklusi pada saat penelitian berlangsung (Nursalam, 2008) :

Anak tidak masuk sekolah yang belum ikut selama 1x permainan *maze pre-writing*

4.2.3 Sampling

Sampling adalah suatu proses dalam menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam, 2008). Penelitian ini menggunakan *total sampling* dimana semua populasi digunakan sebagai sampel yang berjumlah 23 anak (Nursalam, 2008).

4.3 Identifikasi Variabel

Variabel merupakan karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lain-lain) (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini, variabel dibedakan menjadi :

4.3.1 Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel yang lain. Suatu kegiatan stimulus yang dimanipulasi oleh peneliti menciptakan dampak pada variabel dependen (Nursalam, 2008). Variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan *maze pre-writing*.

4.3.2 Variabel tergantung (*dependent variable*)

Variabel tergantung (*dependent variable*) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2008). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus anak kelas *Playgroup A*.

4.4 Definisi Operasional

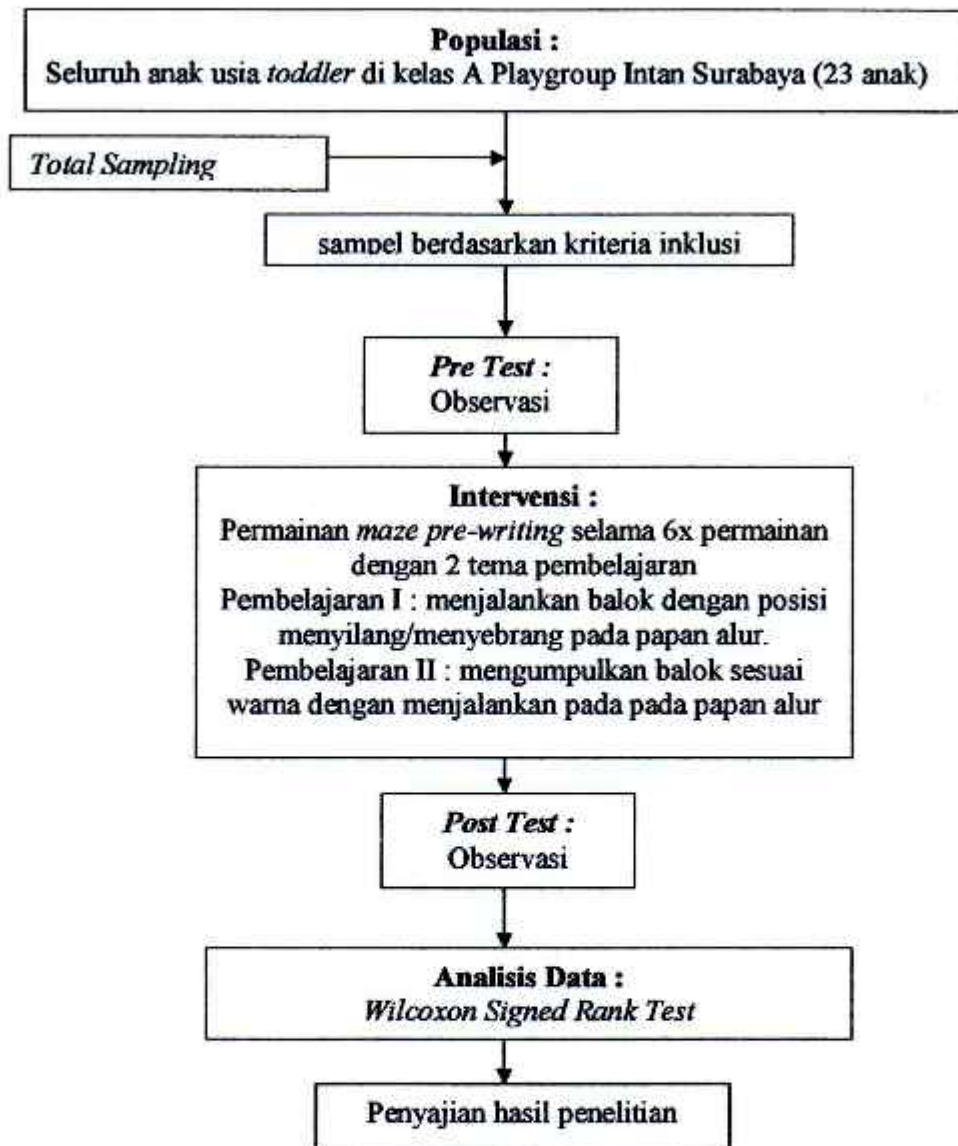
Menjelaskan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga mempermudah pembaca maupun penguji dalam mengartikan makna penelitian (Nursalam, 2008).

Tabel 4.2 Definisi Operasional Pengaruh Permainan Maze Pre-Writing terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Toddler (2-3 tahun) di Playgroup Intan Surabaya

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Permainan maze pre-writing	Suatu bentuk permainan yang menggerakkan jari tangan dalam menjalankan balok yang terdapat pada papan alur sesuai alurnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minat pada kegiatan (mengikuti aturan permainan). 2. Motivasi mengerjakan tugas (mampu menyelesaikan tugas). 3. Interaksi dengan peneliti/guru 4. Intervensi dilakukan sebanyak enam kali permainan selama ± 15 menit pada masing-masing permainan. 	SAK		

<p>Variabel Dependen :</p>	<p>Kegiatan menggunakan otot halus pada tangan terutama jari dimana gerakan memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan dalam menggunakan otot tersebut.</p>	<p>Anak usia 2 tahun :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencorat-coret 2. Ambil manik-manik ditunjukkan 3. Menara dari 2 kubus 4. Menara dari 4 kubus 5. Menara dari 6 kubus 6. Meniru garis vertikal 7. Menara dari 8 kubus <p>Anak usia 3 tahun :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menara dari 2 kubus 2. Menara dari 4 kubus 3. Menara dari 6 kubus 4. Meniru garis vertikal 5. Menara dari 8 kubus 6. Menggoyangkan ibu jari 7. Mencontoh lingkaran 	<p>Observasi Lembar Observasi Denver II DDST kit</p>	<p>Ordinal</p>	<p><i>Advance</i> = melewati kurang dari persentil ke-25 yang hanya mampu dilewati usia lebih besar dari anak tersebut <i>Normal</i> = melewati, gagal, atau melolak antara persentil ke-25 dan ke-75 <i>Caution</i> = Gagal atau melolak diantara persentil ke-75 dan ke-90 <i>Delay</i> = Gagal pada suatu pokok secara menyeluruh ke arah garis usia kronologis Interpretasi hasil tes 1 = <i>Unstable</i> (penolakan pada satu atau lebih pokok dengan lengkap ke kiri garis usia atau pada lebih dari satu pokok titik potong berdasarkan garis usia pada area 75% sampai 90%) 2 = <i>Suspect</i> (satu atau lebih delay dan atau dua atau lebih banyak <i>caution</i>) 3 = <i>Normal</i> (maksimum satu <i>caution</i>)</p>
--------------------------------	---	---	--	----------------	---

4.5 Kerangka Kerja



Gambar 4.1 Kerangka kerja penelitian pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di kelas Playgroup A Playgroup Intan Surabaya.

4.6 Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data adalah proses pendekatan kepada subjek dan pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2008).

4.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah diolah (Nursalam, 2008).

Dalam penelitian ini, variabel yang akan diukur yaitu perkembangan motorik halus anak kelas *Playgroup A*. Adapun penilaian perkembangan motorik halus menggunakan DDST kit dan lembar observasi yaitu Denver II yang dinilai sendiri oleh peneliti dengan hasil tes: 1) Normal (tidak ada keterlambatan dan maksimal 1 *caution*); 2) *Suspect* (satu atau lebih delay dan atau dua atau lebih banyak *caution*); 3) *Untestable* (Penolakan pada satu atau lebih pokok dengan lengkap ke kiri garis usia atau pada lebih dari satu pokok titik potong berdasarkan garis usia pada area 75% sampai 90%).

4.6.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *Playgroup* Intan Surabaya. Penelitian dilakukan mulai tanggal 30 Mei 2011 sampai dengan tanggal 10 Juni 2011.

4.6.3 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan setelah peneliti mendapat rekomendasi dari Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Airlangga dan dengan izin dari kepala sekolah *Playgroup* Intan Surabaya untuk melakukan penelitian. Setelah

mendapat persetujuan, peneliti mengidentifikasi responden dari seluruh populasi di *Playgroup* Intan Surabaya yang sesuai dengan kriteria inklusi. Setelah itu peneliti meminta persetujuan dari responden penelitian (orang tua responden) dengan memberikan surat persetujuan menjadi responden (*inform consent*). Kegiatan permainan *maze pre-writing* akan dilaksanakan enam kali dalam 2 minggu sebanyak 2 tema pembelajaran dimana masing-masing permainan dilaksanakan \pm 15 menit. Sebelum pembelajaran pertama dimulai, diadakan *pre test*. *Pre test* perkembangan motorik halus menggunakan lembar Denver II. Setelah *pre test*, peneliti dibantu oleh guru menjelaskan tentang permainan *maze pre-writing* yang akan dilaksanakan sekaligus membagikan alat permainan *maze pre-writing* kepada masing-masing anak. Anak dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak didampingi oleh 1 orang guru dan masing-masing anak membawa *maze pre-writing* yang telah dibagikan sehingga tidak rebutan. Pembelajaran tema ke-1, anak diajarkan menjalankan balok dengan posisi menyilang/menyebrang pada papan alur. Pembelajaran tema ke-2, anak akan diberi arahan oleh peneliti untuk mengumpulkan balok sesuai warna dengan menjalankan pada papan alur. *Post test* dilakukan setelah 6x permainan selesai untuk mengetahui perkembangan motorik halus setelah dilakukan permainan. *Post test* perkembangan motorik halus menggunakan lembar Denver II. *Pre* dan *post test* motorik halus dinilai sendiri oleh peneliti. Pada proses penilaian mengenai perkembangan motorik halus dilakukan pada setiap 5 orang anak dalam satu kali observasi dengan didampingi oleh guru ataupun orang tua.

4.6.4 Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis terhadap data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dengan tujuan agar *trends & relationship* bisa dideteksi (Nursalam, 2008). Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak adalah dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan derajat kemaknaan masing-masing $p \leq 0,05$, untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebelum dan sesudah dilakukan intervensi (Sulaiman, 2005).

4.7 Etika Penelitian

Sebelum dilakukan pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu mengajukan permohonan izin yang disertai proposal penelitian. Setelah mendapat persetujuan, kuesioner dibagikan kepada subjek penelitian dengan menekankan masalah etik sebagai berikut :

4.7.1 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

Lembar persetujuan diberikan kepada Kepala Sekolah *Playgroup* Intan Surabaya, tujuannya adalah beliau mengetahui maksud, tujuan penelitian, dampaknya dalam pengumpulan data sehingga bersedia dan mengizinkan peneliti untuk mengadakan penelitian di *Playgroup* tersebut. Peneliti tidak akan memaksa.

4.7.2 Tanpa Nama (*Anonymity*)

Di dalam surat pengantar penelitian dijelaskan bahwa nama responden atau subjek penelitian tidak harus dicantumkan. Peneliti akan memberikan kode-kode pada tiap lembar jawaban yang telah diisi oleh responden.

4.7.3 Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan informasi yang telah diberikan oleh responden, dijamin oleh peneliti. Hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian.

4.8 Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan literatur yang membahas tentang permainan *maze pre-writing* sehingga dalam penelitian ini peneliti memodifikasi dari berbagai literatur.
2. Kemampuan peneliti yang masih terbatas dalam bidang riset karena pada penelitian ini merupakan penelitian pertama.
3. Pada proses pengumpulan data mengenai perkembangan motorik halus pada anak usia 2-3 tahun tidak dilakukan per anak melainkan 5 orang anak dalam satu kali observasi karena keterbatasan waktu yang memungkinkan anak untuk melihat pekerjaan temannya, sehingga kurang representatif.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan tentang hasil penelitian yang meliputi: gambaran secara umum lokasi penelitian, karakteristik responden (data demografi), karakteristik orang tua responden (pendidikan terakhir ayah dan ibu, pekerjaan ayah dan ibu), serta variabel yang diukur yang berkaitan dengan pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) setelah *pre test* dan *post test* dan pembahasan penelitian tentang pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya.

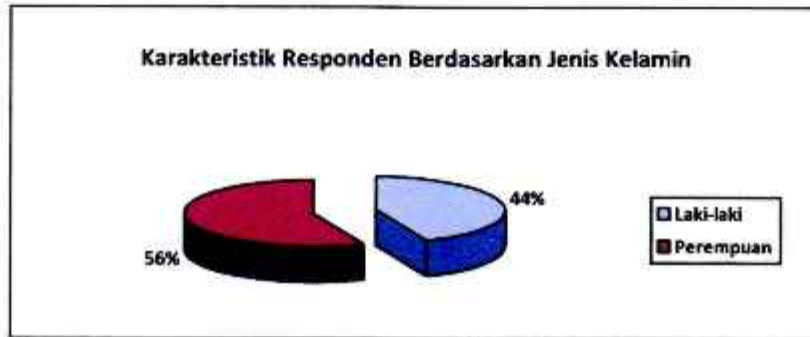
5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di *Playgroup* Intan Surabaya, Jalan Kali Kepiting No. 125 Surabaya. Selain *Playgroup*, ada juga TK yang terletak di lokasi yang sama. Bangunan *Playgroup* ini terdiri dari 1 ruang kepala sekolah, 2 ruang kelas, dapur, dan kamar mandi. Total siswa *Playgroup* Intan tahun ajaran 2010-2011 adalah 45 anak dengan rincian, 23 anak di kelas *Playgroup* A dan 22 anak kelas *Playgroup* B. Pembelajaran untuk kelas *Playgroup* A dan *Playgroup* B dimulai pukul 07.30 sampai pukul 09.30 berlaku untuk hari senin sampai Jumat sedangkan Sabtu libur. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai tanggal 30 Mei sampai dengan 10 Juni 2011. Tenaga pengajar yang ada 5 orang, 1 orang kepala sekolah, dan masing-masing kelas dibimbing oleh 2 guru.

5.1.2 Karakteristik Responden

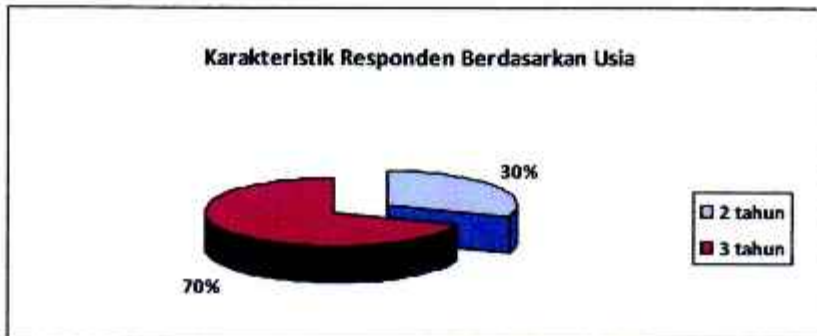
1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 5.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di Kelas *Playgroup A Playgroup* Intan Surabaya tanggal 30 Mei – 10 Juni 2011

Gambar 5.1 menunjukkan sebagian besar responden dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 13 anak (56%).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia



Gambar 5.2 Karakteristik responden berdasarkan usia di Kelas *Playgroup A Playgroup* Intan Surabaya tanggal 30 Mei - 10 Juni 2011

Gambar 5.2 menunjukkan sebagian besar responden berusia 3 tahun sebanyak 70% (16 anak).

5.1.3 Karakteristik Orang Tua Responden

Karakteristik orang tua responden ini menguraikan tentang pendidikan terakhir dan pekerjaan ayah-ibu.

a. Ayah

1. Karakteristik Ayah Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir



Gambar 5.3 Karakteristik ayah responden berdasarkan pendidikan terakhir di kelas *Playgroup A Playgroup Intan Surabaya* tanggal 30 Mei – 10 Juni 2011.

Gambar 5.3 menunjukkan pendidikan terakhir ayah responden hampir seluruhnya lulus SMA/ sederajat, yaitu 17 orang (74%).

2. Karakteristik Ayah Responden Berdasarkan Pekerjaan

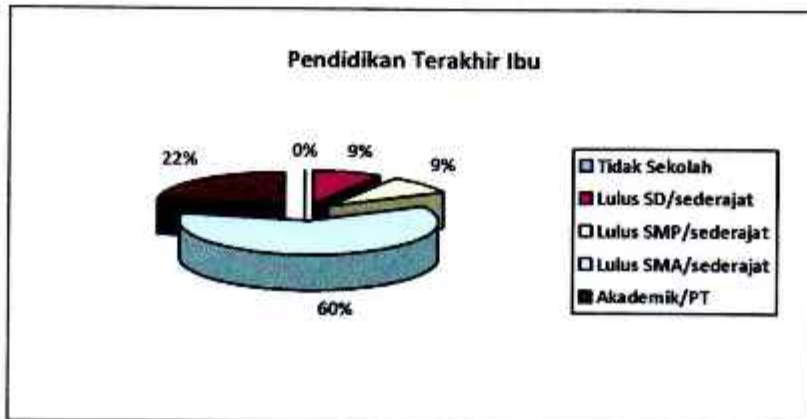


Gambar 5.4 Ayah responden berdasarkan pekerjaan di Kelas *Playgroup A Playgroup Intan Surabaya* tanggal 30 Mei - 10 Juni 2011.

Gambar 5.4 menunjukkan ayah responden seluruhnya memiliki pekerjaan, jenis pekerjaannya sebagian besar yaitu pekerja swasta sebanyak 14 orang (62%).

b. Ibu

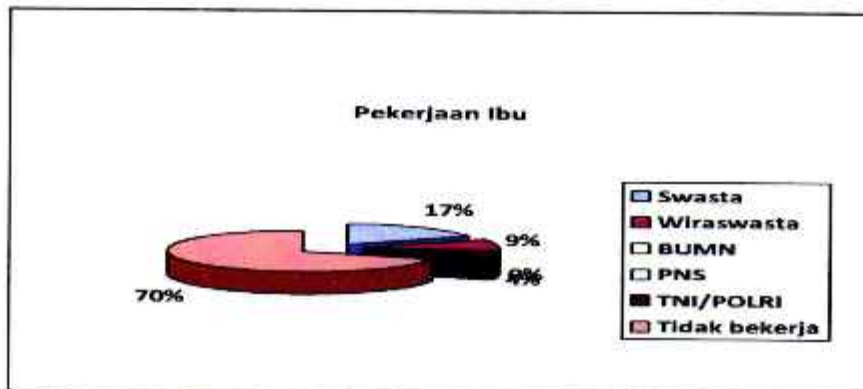
1) Karakteristik Ibu Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir



Gambar 5.5 Karakteristik ibu responden berdasarkan pendidikan terakhir di kelas Playgroup A Playgroup Intan Surabaya tanggal 30 Mei-10 Juni 2011

Gambar 5.5 menunjukkan pendidikan terakhir ibu responden sebagian besar lulus SMA/ sederajat yaitu 14 orang (60%).

2) Karakteristik Ibu Responden Berdasarkan Pekerjaan



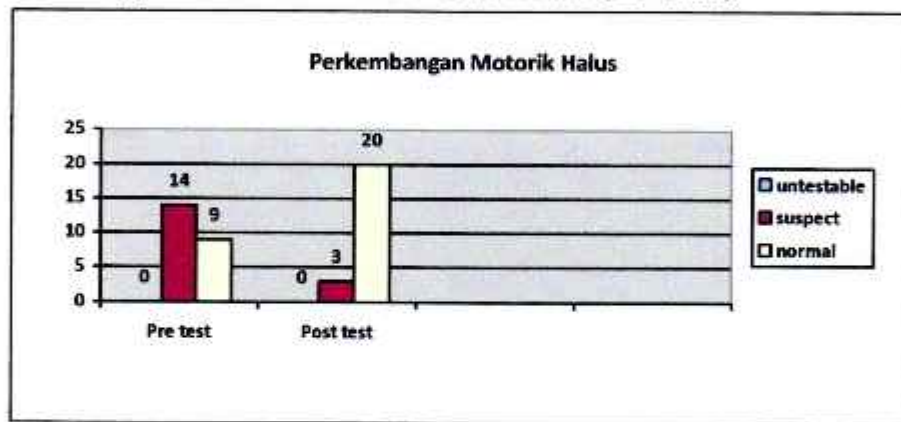
Gambar 5.6 Karakteristik ibu responden berdasarkan pekerjaan di Kelas Playgroup A Playgroup Intan Surabaya tanggal 30 Mei-10 Juni 2011

Gambar 5.6 menunjukkan sebagian besar yaitu 16 orang (70%) ibu responden tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga.

5.1.4 Pengaruh Permainan *Maze Pre-Writing* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Toddler (2-3 tahun)

Bagian ini akan menguraikan tentang hasil penelitian yang meliputi hasil observasi perkembangan motorik halus yang diukur dengan tes perkembangan Denver II sebelum dan sesudah dilakukan permainan *maze pre-writing* pada anak usia *toddler* (2-3 tahun) di kelas *Playgroup A Playgroup* Intan Surabaya dan menganalisa pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun).

1. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia *Toddler* (2-3 tahun)



Gambar 5.7 Perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) sebelum dan sesudah permainan *maze pre-writing* di Kelas *Playgroup A Playgroup* Intan Surabaya tanggal 30 Mei - 10 Juni 2011

Gambar 5.7 menunjukkan sebelum diberikan permainan *maze pre-writing*, sebagian besar responden yaitu 14 responden (60,9%) *suspect*. Setelah dilakukan permainan selama 6 kali, hampir seluruh responden yaitu 87% (20 responden) normal.

2. Pengaruh Permainan *Maze Pre-Writing* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia *Toddler* (2-3 tahun)

Tabel 5.1 Analisa *pre test* dan *post test* perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) di kelas *Playgroup A Playgroup* Intan Surabaya Tanggal 30 Mei - 10 Juni 2011

Interpretasi Hasil	Jumlah Responden	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Untestable	0	0
Suspect	14	3
Normal	9	20
Uji Statistik	<i>Wilcoxon sign rank test</i>	
	p = 0,001	

Pre test dan *post test* setelah dilakukan permainan *maze pre-writing* didapatkan sebagian besar responden yaitu 11 responden (47,8%) menunjukkan peningkatan, dari *suspect* menjadi *normal*, sedangkan 3 responden (13%) tetap *suspect*. Hasil yang diperoleh signifikan yaitu $p = 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus (H_1 diterima).

5.2 Pembahasan

Bagian ini akan membahas tentang perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) sebelum dan sesudah dilakukan permainan *maze pre-writing*, serta pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun).

Gambar 5.7 menunjukkan hasil observasi perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) sebelum dilakukan permainan *maze pre-writing*.

Data yang diperoleh menunjukkan sebagian besar responden *suspect*. Hasil penelitian menunjukkan kondisi awal perkembangan motorik halus sebelum dilakukan intervensi permainan *maze pre-writing* terdapat sebagian kecil anak yang perkembangan motorik halusnya mencapai tingkat normal dan sebagian besar anak yang tergolong *suspect*.

Responden pada pemberian intervensi berusia 2-3 tahun. Sebagian besar anak berumur 3 tahun. Harianti (2003) mengatakan usia *toddler* (2-3 tahun) merupakan masa peka untuk menerima rangsangan dan sangat menentukan bagi tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya. Perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% (Balitbang Depdiknas, 2003). Hal ini mengindikasikan bahwa tidak seharusnya masih ditemukan anak pada usia 2-3 tahun berada dalam perkembangan motorik halus kategori *untestable* ataupun *suspect*.

Jenis kelamin responden lebih dari setengahnya adalah perempuan. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi perkembangan motorik halus adalah jenis kelamin (Hurlock, 2005). Dalam sebuah penelitian nasional oleh departemen pendidikan AS, menyebutkan anak perempuan sedikit lebih baik dibandingkan anak laki-laki dalam hal mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi seperti meronce, menggunting, ataupun melipat kertas. Hal ini disebabkan karena aktivitas anak perempuan sering kali bersifat lebih tekun dalam mengendalikan gerakan tangan jika dibandingkan dengan anak laki-laki yang bermain lebih kasar. Aktivitas berpikir dan bertindak akan berbeda sesuai dengan jenis kelamin anak dan tercermin dalam arti yang mereka asosiasikan dengan berbagai benda dan

pengalaman (Hurlock, 2005). Kemampuan aspek motorik halus anak perempuan melebihi anak laki-laki. Perbedaan jenis kelamin ini akan berkurang secara tajam selaras dengan bergulirnya fase perkembangan dan bertambahnya usia, sehingga akhirnya perbedaan ini hilang (Harianti, 2003).

Fakta berkaitan dengan masih ditemukannya perkembangan motorik halus anak yang belum optimal dapat disebabkan oleh faktor lingkungan seperti kurangnya pengetahuan keluarga (Hidayat, 2008). Hal ini ditunjang dengan data demografi orang tua yang menunjukkan bahwa masih ada ayah responden yang lulusan SD dan sebagian besar ayah responden masih lulusan SMA. Sedangkan ibu responden sebagian besar lulusan SMA serta masih ada yang lulusan SD dan SMP. Kemudian jika ditinjau dari status sosial ekonomi yakni dilihat dari pekerjaan ayah responden terbanyak bekerja sebagai pegawai swasta sedangkan dari pihak ibu sekitar separuh dari ibu responden baik tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga. Pendidikan keluarga yang kurang dapat berpengaruh pada kurangnya pengetahuan orang tua dalam mengasuh dan memilih cara dalam mendidik anaknya. Keluarga dengan latar belakang pendidikan yang rendah seringkali tidak dapat, tidak mau atau tidak meyakini pentingnya penggunaan fasilitas kesehatan yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anaknya. Selain itu status sosial yang rendah dapat menyebabkan kurang dapat memenuhi kebutuhan anak baik dalam hal nutrisi maupun dalam penyediaan alat stimulasi perkembangan. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak sehingga menjadi kurang optimal. Stimulasi sangat penting untuk tumbuh kembang anak. Stimulasi dapat berupa visual, verbal, auditif, dan taktil atau sentuhan (Rahmitha, *et al*, 2000 dalam Suharto, 2004), Untuk bertumbuh dan

berkembang secara optimal, kebutuhan dasar anak harus dipenuhi oleh orang tua. Dengan demikian pengetahuan orang tua tentang kebutuhan dasar anak harus lebih jelas (Supartini, 2004 dalam Ambarsari, 2007). Peranan ayah tak kalah pentingnya dengan peranan ibu. Kini, banyak ayah yang berperan besar dalam proses mendidik anak serta melakukan aktivitas rumah tangga. Berbagai penelitian yang berhubungan dengan perkembangan anak juga menunjukkan bahwa pengaruh seorang ayah telah dimulai sejak usia yang sangat dini. Salah satu penelitian mengungkapkan bahwa seorang anak berusia 3 tahun yang banyak menghabiskan waktu bersama ayahnya akan jauh lebih nyaman saat berada di lingkungan orang-orang asing dewasa, serta lebih banyak mengoceh dibandingkan dengan anak yang sedikit menghabiskan waktu bersama ayahnya. Oleh karena itu, perkembangan anak pun tak luput dari pantauan seorang ayah. Ayah juga menyediakan alat stimulasi yang dibutuhkan oleh anak melalui penghasilannya untuk perkembangan anak (Ambarsari, 2007).

Perkembangan motorik halus anak setelah mendapatkan perlakuan permainan *maze pre-writing* dapat dilihat dari gambar 5.7. Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa setelah mendapatkan perlakuan permainan *maze pre-writing*, data yang diperoleh menunjukkan hampir seluruh responden mengalami peningkatan dari 14 responden yang *suspect* menjadi 20 responden yang *normal*. Data ini menunjukkan bukti terhadap teori yang diamati Shaw (1929) bahwa semua anak suka mencoret-coret dengan tangan sebagai cara untuk bersenang-senang dan belajar pra menulis, sehingga Shaw mulai melakukan penelitian dengan *maze pre-writing* untuk membantu mengekspresikan perkembangan dan pengalaman anak tanpa hasil yang membahayakan (Meyer, 2005). Permainan

maze pre-writing adalah permainan yang intinya menggerakkan balok sesuai alurnya dengan jari-jari tangannya (Paramita, 2007). Melalui permainan *maze pre-writing*, sensorik dan motorik anak pun terasah, contohnya pada saat menjalankan balok dengan jari tangan sesuai alurnya baik melewati alur yang lurus maupun alur yang berbelok, motorik halus nya berkembang (Paramita, 2007). Menurut Suwartono (2000), manfaat permainan *maze pre-writing* untuk perkembangan motorik halus salah satunya melatih otot-otot tangan anak, otot-otot jari, otot-otot mata termasuk koordinasinya, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan atau jari, dan meningkatkan keberanian anak dalam menjumpai hal-hal baru khususnya media permainan baru. Saat anak bebas berekspresi, bukan berarti anak tidak mengenal aturan. Setiap anak diharapkan dapat menggunakan alat permainan *maze pre-writing* secara optimal, melatih perencanaan anak, artinya anak melatih fungsi mata dan tangan agar menghasilkan sesuatu yang proporsional, contohnya, anak tidak menjalankan balok yang bukan merupakan alur balok tersebut.

Lampiran 8 menunjukkan perkembangan motorik halus selama dilakukan permainan *maze pre-writing*. Pembelajaran pertama sampai ketiga, responden diminta untuk menjalankan balok sesuai alurnya dengan tepat. Hasilnya, balok tersusun sesuai tempatnya dan sesuai warna balok tersebut, namun jari tangan responden masih belum terampil. Pada pembelajaran keempat sampai keenam, responden mulai dapat mengendalikan jari-jarinya, dan terlihat jelas mampu menjalankan balok sesuai alurnya dengan tepat. Pada *post test*, diperoleh data, responden nomor 14, 17, 18 masih *suspect*. Dilihat dari proses pembelajaran, gerakan jarinya cukup baik, namun yang membuat mereka tetap *suspect* adalah kesulitan menginterpretasikan item Denver II yaitu meniru garis vertikal dan

menara dari 8 kubus pada anak usia 3 tahun, sedangkan pada anak usia 2 tahun kesulitan menginterpretasikan item Denver II yaitu ambil manik-manik ditunjukkan dan menara dari 6 kubus. Anak yang perkembangannya terlambat dapat disebabkan lingkungan yang tidak mendukung. Anak setelah diberi stimulasi, mampu melakukan tahapan perkembangannya, bukan berarti perkembangannya yang terganggu tetapi lebih pada lingkungan yang kurang memberi stimulasi (Ambarsari, 2007). Harianti (2003) menyatakan bahwa usia *toddler* (2-3 tahun) adalah waktu yang paling optimal untuk perkembangan dasar keterampilan motorik anak. Menurut Hurlock (2005) masa kecil sering disebut sebagai "saat ideal" untuk mempelajari keterampilan motorik, salah satunya karena anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan, sehingga lebih mudah dalam mempelajari keterampilan yang baru. Disamping karena mereka selalu tertantang dengan hal-hal baru dalam hidupnya. Keterampilan yang dipelajari anak usia *toddler* (2-3 tahun) tergantung sebagian pada kesiapan kematangan terutama kesempatan yang diberikan untuk mempelajari dan bimbingan yang diperoleh dalam menguasai keterampilan ini secara tepat dan efisien (Hurlock, 2005).

Perbedaan antara kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah perlakuan ditampilkan dalam tabel 5.1. Uji *wilcoxon signed rank test* menunjukkan hasil yang didapatkan signifikan yaitu $p = 0,001$. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun). Hasil nilai perkembangan motorik halus anak antara pre test dan post test terjadi peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa secara kuantitatif perkembangan motorik halus anak pada usia *toddler* (2-3 tahun)

meningkat setelah diberi perlakuan. Selama ini anak hanya mengetahui pensil untuk menulis tanpa mengetahui cara memakainya, permainan *maze pre-writing* memberikan alternatif cara untuk belajar pra menulis. Hal ini mendukung pernyataan Mushoffa (2007), bahwa belajar akan efektif jika pengalaman bermain didasarkan pada apa yang telah diketahui oleh siswa dan bertingkat secara bertahap. Pelajaran baru harus melebihi dari pelajaran sebelumnya agar siswa merasa tertantang. Tetapi juga tidak terlalu jauh dari pengetahuan yang telah dimiliki siswa agar siswa tidak merasa putus asa. Permainan ini tidak jauh berbeda dengan yang pernah dilakukan anak selama mendapat pelajaran hampir satu tahun di kelas *Playgroup A*, tetapi memberikan tantangan baru karena anak harus menggunakan jarinya langsung untuk menggerakkan balok sesuai alurnya. Selain itu, penelitian ini mendukung pernyataan Hurlock, anak tertantang untuk mencoba permainan *maze pre-writing*, karena hal ini merupakan permainan baru untuk anak, dapat dilihat dari respon anak dalam mengikuti permainan sampai akhir dengan gembira.

Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan keterampilan itu harus dipelajari (Hurlock, 2005). Dalam mengembangkan keterampilan motorik diperlukan keterampilan mengingat dan mengalami. Anak mengingat gerakan motorik yang telah dilakukan agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerakan. Pengalaman yang diperoleh anak dan keterampilan mengingat yang dimilikinya merupakan hal penting bagi anak dalam memperoleh keterampilan tertentu. Pengembangan keterampilan motorik memerlukan latihan-latihan. Selain itu anak juga harus memiliki dasar terlebih dahulu sebelum ia memadukannya dengan keterampilan motorik yang lebih

kompleks. Agar dapat memperoleh keterampilan perlu kesempatan untuk berlatih (Moeslichatoen, 2004).

Gerakan motorik baik yang kasar maupun yang halus tersebut erat kaitannya dengan perkembangan dari pusat motorik di otak. Melalui latihan-latihan yang tepat, gerakan kasar dan halus dapat ditingkatkan dalam hal keluwesan dan kecermatannya, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil melakukan gerakan-gerakan tersebut (Soetjningsih, 2002). Cherry, direktur *Congregation Ernama El Experimental Nursery School and Kindergarten San Bernedino California* dalam Sudono (2000) menyatakan fungsi belahan otak kanan lebih dominan pada anak usia dini. Mereka lebih bebas dengan bermain. Bahkan dengan bermain mereka memasuki masa yang sangat penting yaitu proses mengenal bentuk. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya (Endah, 2008).

Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dapat dipergunakan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, tidak menimbulkan perasaan takut, dan cemas dalam menggunakannya. Berbagai bahan dan alat yang dipergunakan juga menantang anak untuk melakukan berbagai aktivitas motorik (Moeslichatoen, 2004). Anak belajar jika mereka dapat bereksplorasi dan bereksperimen di lingkungan yang membuat mereka merasa bebas bergerak. Memilih aktivitas yang

mereka suka sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya belajar mereka (Mushoffa, 2007).

Melalui permainan *maze pre-writing*, anak-anak dapat menggunakan jarinya untuk melatih kekuatan jari tangan. Meskipun permainannya terbilang sederhana, anak-anak dapat menjalankan balok sesuai alurnya dari hasil gerakan jari tangannya. Selain itu, dapat digunakan untuk stimulasi pra menulis bagi anak usia *toddler* (2-3 tahun). Dengan demikian, anak lebih bertenaga dan kekuatan jari tangan anak lebih terasah.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia *toddler* (2-3 tahun) di Playgroup Intan Surabaya.

6.1 Kesimpulan

1. Sebelum dilakukan permainan *maze pre-writing*, sebagian besar anak mempunyai perkembangan pada tingkat *suspect*, setelah dilakukan permainan *maze pre-writing*, hampir seluruh anak mempunyai perkembangan pada tingkat normal
2. Permainan *maze pre-writing* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus. Hal ini karena permainan *maze pre-writing* merupakan salah satu stimulasi perkembangan anak. Perkembangan motorik halus meningkat dikarenakan permainan ini bermanfaat untuk melatih otot-otot jari anak, otot-otot mata termasuk koordinasinya, melatih fungsi mata dan tangan anak agar menghasilkan sesuatu yang proporsional.

6.2 Saran

1. Permainan *maze pre-writing* dapat dipakai sebagai alternatif pembelajaran di *Playgroup* Intan dan *Playgroup* lainnya.
2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menilai seluruh perkembangan anak tidak terbatas pada perkembangan motorik halus saja.

3. Penelitian dapat dilakukan pada anak yang baru masuk *Playgroup* atau untuk anak yang belum pernah mendapat pendidikan formal/informal, agar peningkatan motorik halus dapat diukur.
4. Mensosialisasikan permainan *maze pre-writing* pada orang tua, sehingga orang tua dapat memberikan stimulasi berupa permainan *maze pre-writing* di rumah untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Balitbang Depdiknas, (2003). *Standar Kompetensi Playgroup Tahun 2004*. <http://www.puskur.net/inc/playgroup/StandarKompetensiPlaygroup.pdf>. Tanggal 2 Mei 2011. Jam 08.00 WIB .
- Bustle. (2004). *The Role Of Visual Representation In The Assessment Of Learning, Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Feb, Vol 47, Iss 5, page 416-423 dari Proquest database.
- Endah. (2008). *Deskripsi Perkembangan Motorik Halus Usia 2-3 Tahun*. Diakses dari <http://masteja.wordpress.com/page/2/>. 19 April 2011. Jam 10.00 WIB.
- Harianti, D. (2003). *Pendidikan Usia Toddler Siapa, Mengapa, dan Bagaimana*. Diakses dari http://www.tamanbocah.com/tb1/pub_pendtoddler.html. 25 April 2011. Jam 07.00 WIB.
- Hidayat, AA. (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta : Salemba Medika
- Hirmaningsih. (2010). *Stimulasi Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC. Hal. 11.
- Hurlock, EB. (2005). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga, hal 37-67.
- Maharani. (2009). *Stimulasi Dini pada Bayi dan Balita*. <http://dr-anak.com/stimulasi-dini-pada-bayi-dan-balita.html>. 20 April 2011. Jam 08.00 WIB
- Meyer. (2005). *Rediscovering Ruth Faison Shaw and Her Maze Pre-Writing Method, Fine Motor Education*, Sep, Vol 58, Iss 5, page 6-11. 8 Mei 2008. Jam 08.00 WIB.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Playgroup*. Jakarta : Rineka Cipta, hal 26-27.
- Mushoffa, N. (2007). *Penerapan Model Pembelajaran Atraktif untuk Peningkatan Kemandirian Siswa di Playgroup Muslimat NU Ranggeh Kabupaten Pasuruan*, Thesis Program Profesi Magister Psikologi, Universitas Airlangga. Diakses dari <http://fulltext.lib.unair.ac.id/go.php?id=gdhub-gdl-s2-2008-mushoffani-6479>.
- Narendra, M. B, dkk. (2002). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak dan Remaja Edisi I*. Jakarta : Sagung Seto, hal 7-11.
- Nugroho, H.S.W. (2009). *Denver Developmental Screening Test : Petunjuk Praktis*. Jakarta : EGC, hal 1-22

- Nursalam dan Pariani. (2000). *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika, hal 132.
- Nursalam, et al. (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta : Salemba Medika, hal 59-60, 74.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika, hal 81, 95, 97, 98, 102, 115.
- Nurwindasari, R. (2007). *Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas A Playgroup Jombang Permai*, Thesis Program Profesi Magister Psikologi, Universitas Airlangga, diakses 17 April 2011, dari <http://fulltext.lib.unair.ac.id/go.php?id=gdhub-gdl-s2-2008-nurwindasa-6543>.
- Paramita (2007). *Maze Pre-Writing Meningkatkan Motorik Halus Anak-Anak*, Tabloid Mom & Kiddie, Ed. 07, Tahun ke II, PT MNI Global, Jakarta.
- Perry dan Potter. (2005). *Fundamental Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan Anak Usia Toddler*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rachmani, I. (2007). *Latihan Motorik Halus*. Diakses dari http://www.ayahbunda-online.com/info_ayahbunda/search_detail.asp?mpACTION=Viewinfo&mpSEARCHRESULT=true&mpKEYWORD=motorik%20halus%20kognitif&mpArticleID=724&mpSTRUCTDESC=&mpSTRUCTID=BLPSIM&mpLEFTPOS=2. 13 April 2011. Jam 10.00 WIB.
- Sastroasmoro, S. (2002). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Jakarta : Sagung Seto, hal 39-40.
- Soetjiningsih. (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC. Hal 1-11, 14-15, 29, 35, 64-65-69-75.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Suhartono. (2004). *Stimulasi Perkembangan Pada Anak Balita*, Mimbar, Februari, Vol.8, No. 1, Surabaya, hal 24-26.
- Sulaiman, W. (2005). *Statistik Non-Parametrik Contoh Kasus dan Pemecahannya dengan SPSS*. Yogyakarta : Andi, hal 1136-142.
- Suwartono. (2000). *Permainan Maze Pre-Writing di Playgroup*. Tulungagung.

Tanuwidjaya, S. *Kebutuhan Dasar Tumbuh Kembang Anak Dalam*: Narendra MB, Sularyo TS, Soetjningsih, Suyitno H, Ranuh IGNG, penyunting. *Tumbuh kembang anak dan remaja*. Edisi ke-1. Jakarta: Balai Penerbit FKUI; 2002. h.13-21.

TIM PSIK UNAIR. (2004). *Buku Panduan Penyusunan Proposal & Skripsi*. FK UNAIR, Surabaya

Wijaya, P. (2008). *Perkembangan Motorik Anak (Part 2)*. <http://www.putrawijaya.co.cc/2008/10/perkembangan-motorik-anak-part2.html>. Tanggal 1 Mei 2011. Jam 06.00 WIB.

Wong, D.L. (2003). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik Edisi 4*. Jakarta : EGC. Hal. 157-158, 188-194.



IR - PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. 031 - 5913752, 5913754, 5913756 Fax. 031 - 5913257
Website : <http://www.ners.unair.ac.id> ; E-mail : dekan_ners@unair.ac.id

Surabaya, 1 Juni 2011

Nomor : 1002 /H3.1.12/PPd/2011
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian**
Mahasiswa PSIK – FKP Unair

Kepada Yth.
Kepala Sekolah Playgroup Intan Surabaya
di –
Tempat

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun Proposal Penelitian terlampir.

Nama : Parindah Eka Ofianti
NIM : 010710172 B
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Maze Pre-Writing Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Toddler (2 - 3 Tahun) di Playgroup Intan Surabaya

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Dekan,



Purwaningsih, S.Kp., M.Kes
NIP. 196611212000032001



SEKOLAH ISLAM

intan

IR - PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Jl. Citra Alamanda 3 Citra Tropodo, Waru, 8686 567

Jl. Tamasa A-3/16 Perumahan Tamasa, Waru, 867 5005

Jl. Kali Kepiting 125 Surabaya, 389 0450

KELOMPOK BERMAIN - TAMAN KANAK-KANAK - TAMAN PENITIPAN ANAK

SURAT KETERANGAN

No. 01/KB/INT/VI-2011

Sehubungan dengan Surat Permohonan Penelitian No. 1002/H3.1.12/PPd/2011 dari Universitas Airlangga Fakultas Keperawatan, dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : PARINDAH EKA OFIANTI

NIM : 010710172 B

Telah melakukan penelitian di KELOMPOK BERMAIN ISLAM "INTAN" sejak tanggal 30 Mei 2011 s/d 10 Juni 2011, dengan judul penelitian: PENGARUH PERMAINAN MAZE PRE-WRITING TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA TODLER (2-3 TAHUN) DI PLAYGROUP INTAN SURABAYA.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 13 Juni 2011

Kepala KB-TK-TPA ISLAM "INTAN"

Emy Darminingsih, S.Pd

Lampiran 3**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN****Pengaruh Permainan *Maze Pre-Writing* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia *Toddler* (2-3 tahun) di Playgroup Intan Surabaya**

Oleh :

Parindah Eka Ofianti

NIM. 010710172B

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya. Saya akan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *maze pre-writing* terhadap perkembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun). Salah satu manfaatnya adalah memberikan informasi ilmiah dalam pengembangan ilmu keperawatan anak sebagai dasar pengembangan metode bermain dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia *toddler* untuk mencegah kemungkinan terjadinya keterlambatan perkembangan.

Saya mengharapkan partisipasi dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengizinkan putra/putrinya sebagai responden penelitian. Saya akan menjamin kerahasiaan identitas dan informasi responden. Partisipasi Bapak/Ibu dalam penelitian ini bersifat sukarela tanpa paksaan. Jika Bapak/Ibu bersedia memberi ijin, silahkan menandatangani kolom dibawah ini. Atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu bersedia memberi ijin, silahkan menandatangani kolom dibawah ini. Atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Tanggal :

No. Responden:

Tanda Tangan :

Lampiran 4**DATA DEMOGRAFI RESPONDEN**

Judul penelitian : Pengaruh Permainan *Maze Pre-Writing* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia *Toddler* (2-3 tahun) di *Playgroup* Intan Surabaya

Tanggal Penelitian :

Petunjuk :

1. Berikan tanda cek (√) pada kotak yang anda anggap sesuai atau isilah titik-titik.
2. Tanggal penelitian dan kotak sebelah kanan diisi oleh peneliti.

Kode Anak

Kode diisi oleh peneliti

A. Data Anak

1. Nama Anak :

2. Umur :

1) 2 tahun

2) 3 tahun

3. Jenis Kelamin

1) Laki-laki

2) Perempuan

B. Data Orang Tua**Data Ayah**

1. Nama Ayah :

2. Pendidikan terakhir Ayah :

1. Tidak sekolah

2. Lulus SD/ sederajat

3. Lulus SMP/ sederajat

4. Lulus SMA/ sederajat

5. Perguruan Tinggi

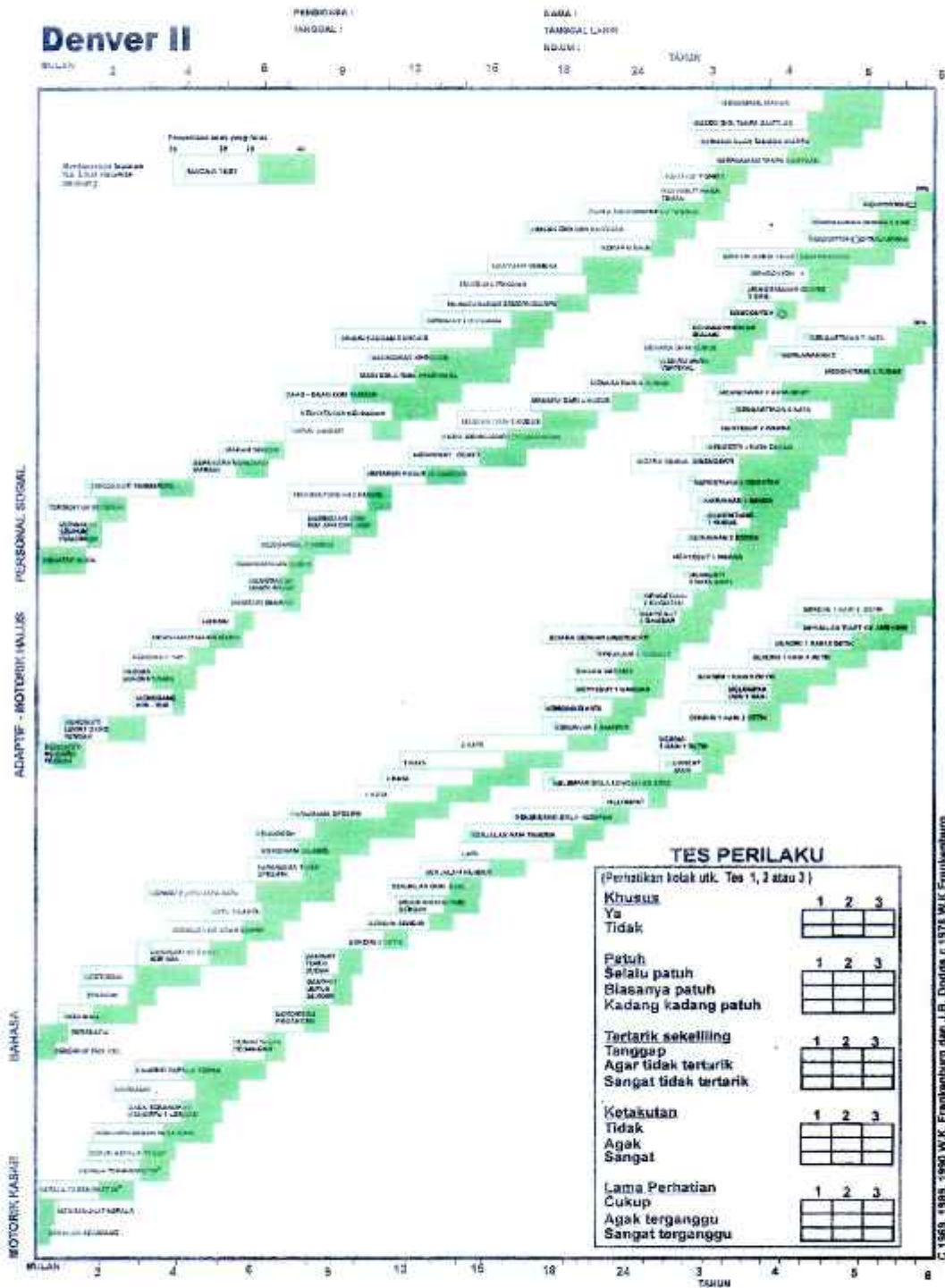
3. Pekerjaan Ayah :

1. Swasta

2. Wiraswasta
3. BUMN
4. PNS
5. TNI/POLRI
6. Tidak bekerja
4. Nama Ibu :
5. Pendidikan terakhir Ibu :
6. Tidak sekolah
7. Lulus SD/ sederajat
8. Lulus SMP/ sederajat
9. Lulus SMA/ sederajat
10. Perguruan Tinggi
6. Pekerjaan Ibu :
7. Swasta
8. Wiraswasta
9. BUMN
10. PNS
11. TNI/POLRI
12. Tidak bekerja

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA TODDLER



Lampiran 6**SATUAN ACARA KEGIATAN**

Topik	: Aktivitas Bermain <i>Maze Pre-Writing</i>
Sasaran	: Peserta didik usia 2-3 tahun di <i>Playgroup</i> Intan Surabaya
Waktu	: ± 15 menit
Tempat	: Ruang kelas <i>Playgroup</i> Intan Surabaya

A. Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Setelah diberikan stimulasi permainan *maze pre-writing*, diharapkan pengembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) akan meningkat.

2. Tujuan Instruksional Khusus (TIK)

Meningkatkan keterampilan motorik halus dengan pengenalan berbagai macam alur, warna, pengaturan koordinasi antara mata dan gerakan jari tangan.

B. Materi

Materi yang akan dijelaskan adalah tentang tata cara permainan *maze pre-writing* yang sesuai dengan tema pengelompokkan warna balok.

C. Lama Aktivitas

± 15 menit.

D. Metode

Peneliti bersama guru akan mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain *maze pre-writing*, dan menggunakan metode pemberian tugas untuk mengikuti alur jalan balok sesuai dengan warna balok tersebut.

E. Fasilitator

Guru kelas dan peneliti

F. Alat dan Bahan

Mainan *maze pre-writing*, bolpoint, dan lembar absensi anak

G. Langkah kegiatan

No	Tahap (Waktu)	Kegiatan
1.	Persiapan (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan alat b. Menyampaikan salam dan memperkenalkan diri c. Membuat kontrak dengan anak dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan (tujuan kegiatan dan aturan permainan) d. Membagi anak menjadi 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 anak didampingi oleh 1 fasilitator.
2.	Pelaksanaan permainan <i>maze pre-writing</i> (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti membagikan peralatan yang akan digunakan b. Peneliti meminta anak untuk berkreasi memainkan <i>maze pre-writing</i> dengan tema pengelompokan warna. c. Sementara anak bermain, peneliti mengobservasi kegiatan anak dan mengajukan pertanyaan apakah anak mampu dan mengalami kesulitan d. Setelah anak selesai memainkan <i>maze pre-writing</i>, peneliti melakukan observasi keberhasilan anak dalam mengelompokkan warna. e. Peneliti memberikan pujian kepada anak
3.	Terminasi (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya setelah bermain <i>maze pre-writing</i> b. Mengucapkan terima kasih c. Menyetujui kontrak yang akan datang d. Salam penutup

H. Evaluasi

1. Evaluasi struktur
 - a. Alat dan bahan yang dibutuhkan tersedia
 - b. Melakukan kontrak sebelum dilakukan kegiatan
2. Evaluasi Proses
 - a. Anak dapat mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir

- b. Anak menunjukkan respon tertarik dan senang dengan permainan dan kegiatannya.
 - c. Kegiatan berlangsung sesuai dengan waktu yang ditentukan.
3. Evaluasi hasil
- a. Anak merasa senang
 - b. Anak dapat menyebutkan hal-hal yang telah dikerjakan
 - c. Anak aktif mengikuti permainan mulai awal hingga akhir
 - d. Anak bisa mengikuti alur jalan balok dengan benar

SATUAN ACARA KEGIATAN

Topik	: Aktivitas Bermain <i>Maze Pre-Writing</i>
Sasaran	: Peserta didik usia 2-3 tahun di <i>Playgroup</i> Intan Surabaya
Waktu	: ± 15 menit
Tempat	: Ruang kelas <i>Playgroup</i> Intan Surabaya

A. Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Setelah diberikan stimulasi permainan *maze pre-writing*, diharapkan pengembangan motorik halus anak usia *toddler* (2-3 tahun) akan meningkat.

2. Tujuan Instruksional Khusus (TIK)

Meningkatkan keterampilan motorik halus dengan pengenalan berbagai macam alur, warna, pengaturan koordinasi antara mata dan gerakan jari tangan.

B. Materi

Materi yang akan dijelaskan adalah tentang tata cara permainan *maze pre-writing* yang sesuai dengan tema menjalankan balok dengan posisi menyilang/menyebrang pada papan alur.

C. Lama Aktivitas

± 15 menit.

D. Metode

Peneliti bersama guru akan mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain *maze pre-writing*, dan menggunakan metode pemberian tugas untuk mengikuti alur jalan balok sesuai dengan warna balok tersebut.

E. Fasilitator

Guru kelas dan peneliti

F. Alat dan Bahan

Mainan *maze pre-writing*, bolpoint, dan lembar absensi anak

G. Langkah kegiatan

No	Tahap (Waktu)	Kegiatan
1.	Persiapan (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan alat b. Menyampaikan salam dan memperkenalkan diri c. Membuat kontrak dengan anak dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan (tujuan kegiatan dan aturan permainan) d. Membagi anak menjadi 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 anak didampingi oleh 1 fasilitator.
2.	Pelaksanaan permainan <i>maze pre-writing</i> (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti membagikan peralatan yang akan digunakan b. Peneliti meminta anak untuk berkreasi memainkan <i>maze pre-writing</i> dengan tema menjalankan balok dengan posisi menyilang/menyebrang pada papan alur. c. Sementara anak bermain, peneliti mengobservasi kegiatan anak dan mengajukan pertanyaan apakah anak mampu dan mengalami kesulitan d. Setelah anak selesai memainkan <i>maze pre-writing</i>, peneliti melakukan observasi keberhasilan anak dalam menjalankan balok dengan posisi menyilang/menyebrang pada papan alur. e. Peneliti memberikan pujian kepada anak
3.	Terminasi (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya setelah bermain <i>maze pre-writing</i> b. Mengucapkan terima kasih c. Menyetujui kontrak yang akan datang d. Salam penutup

H. Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- a. Alat dan bahan yang dibutuhkan tersedia

- b. Melakukan kontrak sebelum dilakukan kegiatan
2. Evaluasi Proses
- a. Anak dapat mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir
 - b. Anak menunjukkan respon tertarik dan senang dengan permainan dan kegiatannya.
 - c. Kegiatan berlangsung sesuai dengan waktu yang ditentukan.
3. Evaluasi hasil
- a. Anak merasa senang
 - b. Anak dapat menyebutkan hal-hal yang telah dikerjakan
 - c. Anak aktif mengikuti permainan mulai awal hingga akhir
 - d. Anak bisa mengikuti alur jalan balok dengan benar

Lampiran 7

TABULASI DATA RESPONDEN

No.	Usia	Jenis Kelamin	Data Ayah		Data Ibu	
			Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
1	2	1	2	1	2	6
2	2	1	4	2	5	6
3	2	2	2	2	2	2
4	1	2	5	2	5	1
5	2	2	4	1	4	6
6	1	2	4	1	4	6
7	2	1	4	1	4	6
8	1	1	4	1	4	6
9	2	2	4	1	4	6
10	2	2	4	2	4	6
11	2	2	4	1	3	6
12	2	1	4	1	3	6
13	2	2	4	1	4	6
14	1	2	4	4	4	6
15	2	2	4	1	4	6
16	2	2	4	3	4	1
17	2	1	5	1	4	1
18	2	1	4	1	5	2
19	1	1	4	1	4	6
20	1	2	3	1	5	6
21	2	1	4	5	4	6
22	2	1	4	4	4	1
23	1	2	5	4	5	4

Keterangan :

Usia : 1 = 2 tahun
2 = 3 tahun

Jenis Kelamin : 1 = laki-laki
2 = perempuan

Pendidikan Terakhir : 1 = tidak sekolah
2 = lulus SD/ sederajat
3 = lulus SMP/ sederajat
4 = lulus SMA/ sederajat
5 = lulus Perguruan Tinggi

Pekerjaan Orang Tua : 1 = Swasta
2 = Wiraswasta
3 = BUMN
4 = TNI/POLRI
5 = PNS
6 = Tidak Bekerja

Lampiran 8**TABULASI DATA PRE-POST TEST
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS**

No.	Penilaian	
	Pre Test	Post Test
1	2	3
2	2	3
3	2	3
4	3	3
5	2	3
6	3	3
7	2	3
8	2	3
9	3	3
10	3	3
11	3	3
12	3	3
13	3	3
14	2	2
15	3	3
16	2	3
17	2	2
18	2	2
19	2	3
20	2	3
21	2	3
22	2	3
23	3	3

Keterangan :

1 = *untestable*

2 = *suspect*

3 = *normal*

Lampiran 9**Frequencies****Statistics****Usia Responden**

N	Valid	23
	Missing	0

Usia Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 tahun	7	30.4	30.4	30.4
3 tahun	16	69.6	69.6	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Jenis Kelamin Responden

N	Valid	23
	Missing	0

Jenis Kelamin Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid laki-laki	10	43.5	43.5	43.5
perempuan	13	56.5	56.5	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir Ayah

N	Valid	23
	Missing	0

Pendidikan Terakhir Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	lulus SD/ sederajat	2	8.7	8.7	8.7
	lulus SMP/ sederajat	1	4.3	4.3	13.0
	lulus SMA/ sederajat	17	73.9	73.9	87.0
	lulus Perguruan Tinggi	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Pekerjaan Ayah

N	Valid	23
	Missing	0

Pekerjaan Ayah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Swasta	14	60.9	60.9	60.9
Wiraswasta	4	17.4	17.4	78.3
BUMN	1	4.3	4.3	82.6
TNI/POLRI	3	13.0	13.0	95.7
PNS	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir Ibu

N	Valid	23
	Missing	0

Pendidikan Terakhir Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid lulus SD/ sederajat	2	8.7	8.7	8.7
lulus SMP/ sederajat	2	8.7	8.7	17.4
lulus SMA/ sederajat	14	60.9	60.9	78.3
lulus Perguruan Tinggi	5	21.7	21.7	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

N	Valid	23
	Missing	0

Pekerjaan Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Swasta	4	17.4	17.4	17.4
Wiraswasta	2	8.7	8.7	26.1
TNI/POLRI	1	4.3	4.3	30.4
Tidak Bekerja	16	69.6	69.6	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Statistics

		<i>Pre test Permainan Maze Pre-Writing</i>	<i>Post test Permainan Maze Pre-Writing</i>
N	Valid	23	23
	Missing	0	0

Frequency Table***Pre test Permainan Maze Pre-Writing***

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid suspect	14	60.9	60.9	60.9
normal	9	39.1	39.1	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Post test Permainan Maze Pre-Writing

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid suspect	3	13.0	13.0	13.0
normal	20	87.0	87.0	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Lampiran 10**NPar Tests****Wilcoxon Signed Ranks Test****Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>post test</i> perkembangan motorik halus - <i>pre test</i> perkembangan motorik halus Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	11 ^b	6.00	66.00
Ties	12 ^c		
Total	23		

a. *post test* perkembangan motorik halus < *pre test* perkembangan motorik halus

b. *post test* perkembangan motorik halus > *pre test* perkembangan motorik halus

c. *pre test* perkembangan motorik halus = *post test* perkembangan motorik halus

Test Statistics^b

	<i>post test</i> perkembangan motorik halus - <i>pre test</i> perkembangan motorik halus
Z	-3.317 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test