

turnitin.docx

by fhxhendra@gmail.com 1

Submission date: 18-Jun-2024 09:07AM (UTC-0400)

Submission ID: 2404711198

File name: turnitin.docx (74.06K)

Word count: 4635

Character count: 29501

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pusat penitipan anak dikembangkan oleh Kementerian Sosial sejak tahun 1963 untuk memenuhi kebutuhan pengasuhan, bimbingan, konseling dan sosial anak-anak dibawah usia lima tahun selama mereka jauh dari orang tuanya. Laporan Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia tahun 2018-2019 menunjukkan bahwa 3.024 lembaga menerapkan aplikasi online Manajemen DIKMAS PAUD, dengan 433 di Provinsi Jawa Timur dan 20 di Kabupaten Jember.

Saat ini sudah menjadi hal yang lumrah bagi orang tua untuk sama-sama memilih bekerja, dan tidak aneh lagi jika orang tua mempertimbangkan untuk mencari tempat untuk mengasuh anaknya selama bekerja, yang nantinya dapat menjadi keluarga angkat sementara dan menggantikan peran orang tua. membesarkan, mengasuh dan melindungi anak-anaknya. Berdasarkan aspek tersebut, orang tua mempercayakan pengasuhan anaknya kepada TPA (Abdu, 2024)

Meningkatnya jumlah perempuan dalam angkatan kerja sejak abad ke-20 telah menyebabkan para psikolog dan pakar perkembangan anak mempertanyakan dampak orang tua terhadap pertumbuhan anak-anak mereka. Merupakan hal yang umum bagi sebuah keluarga untuk mengharuskan kedua orang tuanya untuk memberikan dukungan keuangan,

sehingga menjadikan keluarga berpenghasilan ganda menjadi hal yang penting. (Huljannah, A. M & Suryana, 2022) menerangkan kebersamaan keluarga dengan anak berkurang karena orang tua yang bekerja. Semakin sedikit waktu yang dihabiskan bersama, semakin sedikit kemungkinan untuk memberikan rangsangan perkembangan kepada anak.

Fungsi keluarga berubah akibat perubahan social budaya. Seorang istri atau ibu tidak lagi hanya membantu suami, mengasuh anak dan melakukan pekerjaan rumah tangga, tetapi juga bekerja mencari nafkah. Sebuah laporan tahun 2021 dari Badan Pusat Statistik (BPS) menginformasikan bahwa 51,79 juta perempuan bekerja. Menurut BPS (2022), ini merupakan peningkatan 1,09 juta dari tahun sebelumnya.

Anak-anak antara usia 3 dan 6 tahun dianggap sebagai anak prasekolah atau balita. Usia prasekolah disebut juga waktu bermain. Anak-anak prasekolah termasuk anak-anak yang berusia antara 3 dan 6 tahun. Anak-anak pada usia ini biasanya mengikuti program anak-anak (usia 3 hingga 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), namun ketika mereka mencapai usia 4 hingga 6 tahun, mereka biasanya mengikuti program taman kanak-kanak. (Suhartanti et al., 2019)

Pada tahun 2018, Organisasi kesehatan Dunia (WHO) meaporkan bahwa lebih dari 200 juta anak dibawah usia lima tahun di seluruh dunia tidak mencapai potensi mereka, sebagian besar di Asia dan Afrika. Berbagai permasalahan terkait tumbuh kembang anak semakin maningkat, antara lain keterlambatan bicara, keterampilan motorik dan perilaku, gangguan spectrum

autism dan hiperaktif. Pada tahun 2014, kementerian Kesehatan Indonesia melaporkan bahwa gangguan pertumbuhan dan perkembangan mempengaruhi antara 13-18 anak – anak Indonesia yang berusia lima tahun, menurut data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) Tahun 2019.

Pertumbuhan dan perkembangan anak di Indonesia masih memerlukan perhatian yang teliti. Keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan masih cukup signifikan, sekitar 5 - 10%, meskipun ini adalah perkembangan yang umum terjadi. Menurut laporan Kementerian Kesehatan RI, 16% anak berusia 5 tahun di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, termasuk motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, gangguan bahasa dan keterlambatan. (Wulandari arpan, 2022)

¹⁰ Keterampilan fisik yang memerlukan otot-otot kecil dan koordinasi tangan-mata disebut motorik halus. Melalui aktivitas dan stimulasi yang terus-menerus, keterampilan motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan (Ulfa, 2021). Semakin baik keterampilan motorik yang dipelajari anak, semakin baik prestasinya di sekolah. keterampilan motorik yang dipelajari anak, semakin baik prestasinya di sekolah. Anak-anak mungkin mengalami gangguan motorik dan ¹⁰ kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari karena stimulasi perkembangan yang tertunda dan tidak memadai. (Yuyun Wahyuni, 2020).

¹⁰ Berdasarkan hasil survei penelitian yang dilakukan oleh (Dimas, 2022) kegiatan belajar ² di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar, terutama di kelas C yang menampung anak – anak penerima manfaat (APM) usia 2 – 3 tahun,

masih membosankan dan monoton. Oleh karena itu, pelajaran menjadi tidak menarik bagi banyak anak dan sumber daya yang tersedia untuk permainan pembelajaran tidak menarik minat mereka. Dengan demikian, anak mudah terganggu dan kurang semangat belajar, yang pada akhirnya menghambat kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan baru

Pertumbuhan dan perkembangan anak adalah proses perubahan perilaku dari belum dewasa menuju kedewasaan, dari yang sederhana menjadi lebih sempurna, serta dari ketergantungan menuju kemandirian. (Mutia Ulfa & Na'Imah, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan studi kasus guna mengetahui dan menjelaskan implementasi pemberian stimulasi bermain mewarnai dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pemberian stimulasi bermain mewarnai dalam meningkatkan motorik halus pada anak usia prasekolah di UPT PRRSA Inang Matutu?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui implementasi pemberian bermain mewarnai dalam menstimulasi motorik halus ada anak usia prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Terhadap Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak prasekolah melalui kegiatan mewarnai, terutama bagi mahasiswa DIII Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.

b. Terhadap Peneliti

Sebagai pengembangan kapasitas penelitian peneliti agar dapat diterapkan pada stimulasi pada anak, khususnya pada motorik halus.

2. Manfaat Praktis

a. Terhadap Masyarakat

Dapat mendorong masyarakat untuk meningkatkan stimulasi perkembangan motorik halus pada anak sehingga tidak mengabaikan perkembangan pada anak.

b. Terhadap UPT PPRSA Inang Matutu

Sebagai peningkatan pengetahuan dan semangat anak dalam pembelajaran di UPT PPRSA Inang Matutu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka Tentang Tempat Penitipan Anak

1. Defenisi

Penitipan anak adalah sistem pendidikan informal yang menawarkan layanan pendidikan, perawatan dan kesejahteraan kepada anak-anak antara usia lahir dan enam tahun. Tujuan Taman Penitipan Anak (TPA) adalah memberikan ruang bagi kemajuan pendidikan dan kesejahteraan. Dalam situasi di mana orang tua sedang dalam perjalanan bisnis atau tidak mempunyai waktu untuk dihabiskan bersama anak-anaknya, TPA berfungsi sebagai waktu tambahan bersama keluarga (Nurlina, 2016).

2. Jenis – jenis Layanan Taman Penitipan Anak (TPA)

Berdasarkan Petunjuk Teknik Penyelenggaraan TPA (2015) dalam (Zuliatirrobi'ah, 2021). Secara umum TPA terbagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan waktu layanan dan tempat penyelenggaraan. Berdasarkan waktu pelayanannya, TPA terbagi menjadi 3 jenis:

a. Seharian penuh (Full Day)

Taman Penitipan Anak seharian penuh atau full day dilaksanakan seharian penuh mulai pukul 07.00 sampai dengan

¹⁷ 17.00 (tergantung dari kondisi setempat dan lingkungan setempat), untuk membantu mengurus anak yang dititipkan secara berkala atau rutin.

b. Setengah hari (half day)

Taman Penitipan Anak setengah hari (half day) dilaksanakan setengah hari mulai pukul ¹⁷ 07.00 hingga 12.00 atau 12.00 hingga 17.00. Taman Penitipan Anak mendukung anak yang terpilih untuk ⁸ telah mengikuti pembelajaran di kelompok bermain atau taman kanak-kanak, dan anak yang mengikuti program TPQ siang hari.

c. Temporer

Taman Temporer ini merupakan TPA yang hanya dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu ketika masyarakat memerlukannya. Penyelenggara Taman Penitipan Anak Temporer ini sementara dapat menggunakan fasilitas yang telah mendapat izin operasional. Misalnya: di daerah penangkapan ikan, TPA dapat dibuka pada musim penangkapan ikan, pada musim pertanian dan perkebunan atau pada keadaan khusus seperti kejadian bencana alam.

⁵ 3. Prinsip Taman Penitipan Anak

Berdasarkan NSPK (Norma, Standar, Prosedur dan Kriteria) petunjuk Teknik Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak (2013) dalam (Kidz et al., 2024) Tempa, Asah, Asih, Asuh sebagai berikut:

a. Tempa

Dengan memelihara kesehatan dengan baik, meningkatkan asupan gizi, berolahraga secara teratur, serta melakukan aktivitas fisik yang teratur. Tempa bertujuan untuk meningkatkan kualitas fisik anak usia dini melalui upaya pemeliharaan kesehatan, peningkatan mutu gizi, olahraga yang teratur dan terukur, ini akan membantu anak mengembangkan kekuatan, kelincahan, serta disipkin dan daya tahan yang tinggi.

b. Asah

Asah yaitu membantu anak belajar melalui bermain dan memperoleh pengalaman berharga untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Kegiatan bermain bermakna dan menarik, merangsang imajinasi dan kreativitas anak untuk menerapkan, mengeksplorasi, memanipulasi dan menemukan inovasi sesuai minat dan gaya belajar anak.

c. Asih

Asih pada dasarnya pemberian kasih sayang untuk menjamin perlunya melindungi anak-anak dari perlakuan kasar, pelecehan, eksploitasi fisik dan emosional, serta pengaruh-pengaruh lain yang dapat merugikan pertumbuhan dan perkembangan anak.

⁹
d. Asuh

Melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten untuk membentuk perilaku dan kualitas kepribadian dan jati diri anak dalam hal :

1. Integritas, iman dan taqwa:
2. Patriotisme, nasionalisme dan kepeloporan:
3. Tanggungjawab, semangat juang dan sportifitas:
4. Demokrasi dan semangat kesetaraan yang abadi:
5. Semangat kreatif (Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi), kemampuan berpikir kritis dan idealisme:
6. Optimisme dan keberanian mengambil resiko
7. Jiwa kewirausahaan, kreatif dan profesionalisme.

B. Tinjauan pustaka tentang anak usia prasekolah

1. Defenisi

Usia 0-6 tahun adalah masa yang kritis bagi anak karena pada periode ini, otaknya sedang aktif mengalami perkembangan yang seharusnya mencapai puncaknya dalam hal kecerdasan intelektual, emosi, dan interaksi sosial. (Badan Pusat Statistik, 2021).

Anak usia dini merupakan anak usia sejak lahir sampai dengan usia ⁷ 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat krusial dalam perkembangan karakter dan kepribadian anak. Hal dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional bahwa yang mencakup

Pendidikan anak usia dini bagi anak⁷ usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan usia dimana anak tumbuh dan berkembang yang pesat. Anak usia dini disebut juga sebagai usia emas (golden age). Untuk tumbuh kembang yang baik diperlukan makanan yang bergizi dan stimulasi yang intens. (Eliyyil Akbar, 2020).

C. Tinjauan Pustaka Tentang Perkembangan Motorik Halus

1. Defenisi

Menurut Mariati (2015) dalam (Hanifah, 223 C.E.) bahwa Keterampilan¹³ motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan keterampilan gerak otot-otot kecil tubuh, seperti kemampuan menggunakan jari tangan, menggerakkan pergelangan tangan agar lentur, dan mempunyai koordinasi tangan-mata yang baik. Contoh aktivitas motorik halus adalah mewarnai, melipat, melukis, menggambar, merajut dan memotong

2. Karakteristik motorik halus

(Afandi, 2019) menjelaskan bahwa Karakteristik perkembangan motorik halus sebagai berikut:

- 1) Pada usia tiga tahun, anak sudah mampu mengambil benda menggunakan ibu jari dan jari telunjuknya namun gerakannya masih janggal.

- 2) Ketika mencapai usia empat tahun, kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan yang signifikan, dengan gerakan yang cenderung menjadi lebih cepat dan terampil..
 - 3) Pada usia lima tahun, kemampuan motoriknya semakin sempurna, ¹⁵ tangan, lengan dan badannya bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga sudah mampu melaksanakan kegiatan yang lebih lebih kompleks.
 - 4) Pada akhir masa kanak-kanak, pada usia 6 tahun, anak belajar menggerakkan benda dengan jari tangan dan pergelangan tangan, seperti menggerakkan ujung pensil saat menulis..
3. Urgensi mengembangkan motorik halus

Ada empat alasan pentingnya mengembangkan motorik halus anak pada Masganti sit (2015) dalam (Ulfa, 2021) :

1) Alasan sosial

Banyak kegiatan sehari-hari membutuhkan kemampuan motorik halus, seperti makan dan minum sendiri, berpakaian, toilet training, dan melakukan perawatan diri seperti menyisir, menggosok gigi, dan mencuci rambut. Tindakan orang disekitarnya juga dapat ditiru oleh anak.

2) Alasan akademis

Kegiatan akademik di sekolah memerlukan keterampilan motorik halus, seperti: menulis, memotong, dan memegang berbagai peralatan yang diperlukan.

3) Alasan pekerjaan

Pengembangan kemampuan motorik halus berpengaruh pada pekerjaan seseorang. Banyak profesi, seperti sekretaris, guru, dokter, dan lainnya, memerlukan keterampilan ini. Tantangan dalam pekerjaan ini dapat diatasi dengan perkembangan yang baik pada kemampuan motorik halus.

4) Alasan psikologis/emosional

Anak dengan kemampuan motorik halus yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Di sisi lain, anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan motorik halus cenderung lebih mudah merasa frustrasi, gagal, tidak percaya diri, dan merasa ditolak. Kondisi ini berdampak buruk pada anak. Dapat mempengaruhi tidak hanya perkembangan keterampilan motorik tetapi juga perkembangan lainnya.

D. Tinjauan pustaka tentang bermain mewarnai

1. Defenisi

¹¹ Mewarnai merupakan salah satu permainan yang menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi tanpa merasa bosan atau jenuh. permainan yang cocok untuk anak prasekolah adalah mewarnai gambar, dimana anak akan mengembangkan kecintaan terhadap warna, mulai mengenal warna

dan bentuk benda di sekelilingnya. Mewarnai merupakan salah satu jenis terapi bermain untuk anak prasekolah. (Novia & Arini, 2021).

2. Aspek stimulasi bermain mewarnai

a. Aspek perkembangan fisik motorik

Kegiatan melukis dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik dengan melibatkan tubuh dalam koordinasi. Aktivitas ini memerlukan koordinasi tangan-mata yang baik. Meliputi segala hal mulai dari teknik melukis hingga mencapai warna dan menggores permukaan. Kegiatan ini memerlukan koordinasi mata dan tangan yang baik. Mulai dari cara memegang alat lukis yang benar hingga pemilihan warna dan pengikisan cat. Aspek perkembangan fisik motorik ini memberikan anak tubuh yang matang. Aktivitas fisik yang tepat dapat membantu anak-anak mengembangkan kekuatan, kepekaan dan fleksibilitas untuk mencapai lebih banyak dan menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Aspek perkembangan kognitif.

Bahan acuan pengukuran keberhasilan kognitif anak yang mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, fungsi, bentuk, dan warna tersedia melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Melalui kegiatan melukis, anak-anak belajar tentang berbagai warna dengan menggunakan panca indera mereka untuk mengamati dunia di sekitar mereka dan

mengubahnya menjadi gambar. Kecerdasan dan proses berpikir sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif pada anak. Dalam hal ini kecerdasannya diperoleh melalui eksplorasi dan rangsangan untuk memahami sesuatu.

⁶
b. Aspek perkembangan sosial dan emosi

Anak mengungkapkan dirinya secara tidak langsung melalui penggunaan warna. Saat mereka mewarnai, kondisi psikologis dan kepribadian anak berpengaruh besar terhadap pilihan warna yang mereka pilih. Selain itu, seorang anak dapat memiliki dampak khusus dari warna. ⁶ Ada warna-warna yang dapat menyampaikan rasa aman, ketenangan, dan kegembiraan, yang tentunya juga memengaruhi emosi anak. Melalui kegiatan menggambar, anak secara tidak langsung terhubung dengan ekspresi dirinya melalui penggunaan warna, yang dipengaruhi oleh emosinya saat memilih warna. Selain itu, buku mewarnai akan melatih kesabaran dan keyakinan anak dalam menyelesaikan tugasnya

c. Aspek perkembangan seni

Kegiatan mewarnai merupakan salah satu jenis kreativitas, imajinasi dan menghasilkan kreativitas. Kegiatan mewarnai yang dilakukan anak membantu mereka mengenali indahnyanya keseimbangan dan keselarasan di lingkungan sekitarnya. Mencampur warna dan bentuk untuk membuat pola dan membentuk benda menjadi benda seni. Pendekatan ini mendidik

anak-anak bagaimana menjaga kebersihan dan keindahan lingkungannya sekaligus mengajarkan mereka untuk menghasilkan karya yang dapat bermanfaat bagi produktivitas mereka di masa depan.

d. Prosedur Bermain Mewarnai

Menurut Tedjasaputra (2008) dalam (Surapto, 2021) Agar aktivitas bermain efektif, peneliti perlu mempertimbangkan beberapa hal. Memberikan tenaga ekstra, waktu kurang lebih 20 menit, ruang bermain dan pengetahuan permainan serta teman untuk berbagi. SAP dan pelaksanaan menurut Nikita Nur Baitilah (2023) :

Tabel 2.1 SAP Bermain Mewarnai

Waktu	Tahap	Kegiatan
5 menit	Persiapan	Persiapan <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan ruangan • Mengumpulkan anak-anak • Menyiapkan alat
5 menit	Pembukaan	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Memperkenalkan diri • Menyampaikan tujuan
20 menit	Penyajian	Pelaksanaan <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan media yang digunakan untuk bermain mewarnai • Menjelaskan permainan dan

		alat-alat yang akan digunakan <ul style="list-style-type: none"> • Minta peserta untuk menyiapkan kertas bergambar, pensil dan mewarnai dengan kreasi masing-masing.
5 menit	Penutup	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil mewarnai • Mengucapkan salam penutup

1. Evaluasi Persiapan

- a. terapi mewarnai gambar diikuti oleh 50% anak usia 3-5 tahun.
- b. Kegiatan mewarnai berjalan tepat waktu di dalam ruangan.

2. Evaluasi Pelaksanaan

- a. Dari awal hingga akhir semua terlibat dalam kegiatan mewarnai.
- b. Para peserta bersungguh-sungguh dan bersemangat saat mewarnai gambar.

3. Evaluasi kegiatan

- a. Kegiatan mewarnai gambar dengan 50% selesai dalam waktu yang telah disepakati.

- b. 50% anak-anak yang berpartisipasi dapat berkomunikasi dengan baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus observasi. Studi kasus observasi merupakan studi yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis atau mengevaluasi suatu objek fisik, proses atau kegiatan yang sedang berlangsung yang memerlukan peneliti untuk melakukan observasi langsung di lapangan untuk memperoleh data.

B. Sampel Penelitian

Dalam penelitian hanya mengambil sampel yaitu anak usia prasekolah terhadap stimulasi bermain mewarnai dengan menggunakan metode studi kasus tunggal yaitu studi kasus yang mengkaji sebuah kasus dengan metode penelitian yang mendalam untuk mengamati kasus tertentu pada suatu objek.

C. Waktu dan Tempat

Penelitian akan dilaksanakan, Insya Allah pada :

Waktu : Maret – April 2024

Tempat : UPT PPRSA Inang Matutu Makassar

D. Variabel Penelitian

Secara teoritis, variabel dapat didefinisikan sebagai atribut berbeda dari orang atau benda. Variabel terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel penelitian pada penelitian ini dengan judul “Implementasi Pemberian Stimulasi Bermain Mewarnai alam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah”, yaitu :

1. Variabel Dependen : Bermain Mewarnai
2. Variabel Independen : Kemampuan Motorik Halus

E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

a. Bermin mewarnai

Mewarnai merupakan permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan berkreasi dalam mengembangkan keterampilan seni dengan membuat kombinasi warna.

b. Motorik halus

Motorik halus adalah kegiatan yang menggunakan otot halus pada tangan. Keterampilan Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil.

c. Anak usia prasekolah

Anak-anak prasekolah adalah anak-anak di bawah usia enam tahun yang belum terdaftar secara resmi di sekolah dan oleh karena itu termasuk dalam usia prasekolah. Anak-anak belajar tentang berbagai jenis rangsangan dan emosi melalui permainan.

Tabel 3.1 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Defenisi	Indikator	Alat ukur	Skala ukur
Bermain mewarnai	Mewarnai merupakan permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan berkreasi dalam mengembangkan keterampilan seni dengan membuat kombinasi warna.	Bermain mewarnai dilakukan dengan indikator sebagai berikut : 1. Sesuai SAP bermain mewarnai	Lembar Observasi	Ordinal
Motorik halus	Motorik halus adalah kegiatan yang menggunakan otot halus pada tangan. Keterampilan Motorik halus	Motorik halus dilakukan dengan indikator sebagai berikut : 1. Anak bisa memegang	Lembar Observasi	Ordinal

	adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil.	alat mewarnai gambar. 2. Anak bisa menggerakkan pergerakan tangan 3. Anak bisa mewarnai gambar dengan rapi		
Anak usia Prasekolah	Anak-anak prasekolah adalah anak-anak di bawah usia enam tahun yang belum terdaftar secara resmi di sekolah dan oleh karena itu termasuk	Indikator anak usia prasekolah sebagai berikut : 1. anak usia 3 sampai 5 tahun	Lembar Observasi	Ordinal

	dalam usia prasekolah. Anak-anak belajar tentang berbagai jenis rangsangan dan emosi melalui permainan..			
--	---	--	--	--

F. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara metode observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pengumpulan informasi dan data di suatu lokasi penelitian tertentu. Dalam metode observasi perlu dilakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung pada titik-titik pengamatan yang telah ditentukan dan mencatat hasil pengamatan tersebut.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data mengenai hal – hal atau informasi dari sumber berupa catatan, buku transkrip dan sebagainya.

G. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara jelas dengan cara mengorganisasi, mengklasifikasi dan menganalisis data yang telah ditemukan. Pada studi kasus, data yang dikumpulkan adalah data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan secara nonstatistik, yakni melalui uraian atau narasi, dan kemudian data disajikan dalam bentuk narasi (memberitahu tentang sesuatu atau peristiwa).

H. Etika Penelitian

1. Ethnical Clearance

Pernyataan kesesuaian etika oleh komite etika penelitian untuk penelitian yang melibatkan organisme hidup. Dinyatakan layak dilakukan setelah populasi penelitian memenuhi persyaratan tertentu.

2. Informed Consent

Informed Consent adalah lembaran persetujuan yang diberikan kepada subjek penelitian. Responden mempunyai pilihan untuk menolak wawancara dari peneliti. Dengan cara ini, peneliti tidak akan memaksa responden dan akan menghormati hak-haknya. Peneliti akan memberikan gambaran mengenai maksud dan tujuan, serta dampak apa saja yang mungkin terjadi selama pengumpulan data, dengan mendapatkan izin.

3. Kerahasiaan

Responden berhak meminta agar data mereka diungkapkan. Untuk menjamin kerahasiaan responden, peneliti hanya menggunakan kode sumber pada setiap lembar pengumpulan data dan tidak mencantumkan nama responden di dalamnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

⁴ Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pusat Pelayanan Rehabilitasi Sosial Anak (PPRSA) Inang Matutu Makassar. Alamat: Jl. Tamalate 1 No. 26 Provinsi Sulawesi Selatan Kota Makassar. No. Telp (0411) 860525. Daerah perkotaan dan berstatus Negeri. Tahun berdiri 1979. Organisasi penyelenggara Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan.

UPT PPRSA Inang Matutu adalah tempat penitipan anak yang berusia 0-5 tahun sebelum anak memasuki usia sekolah. Inang matutu ini berada dinaungan Dinas Sosial Provinsi Sulawesi Selatan. ¹⁴ Inang Matutu sendiri merupakan instansi pemerintah yang berdiri sejak 1979. Inang matutu berasal dari kata “Inang berarti indung, Matutu berarti menuntun” jadi Inang matutu artinya tempat untuk menuntun anak-anak. Di UPT PPRSA Inang Matutu memiliki fasilitas Ruang kelas, ruang makan, ruang tidur, ruang pemeriksaan kesehatan, ruang mandi bola dengan anak yang dititip sejumlah 65 anak, 48 pegawai, 16 pekerja sosial, dan 1 penyuluh, serta 20 pegawai struktural. Juga dibantu 11 tenaga Non ASN.

B. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 4 Responden. Sebelum dilakukan penelitian, dilakukan Informed Consent kepada Orang Tua Responden dengan memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dari penelitian dan menanyakan kesediaan Responden untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Responden penelitian ini adalah anak usia prasekolah yaitu (Responden 1) berusia 5 tahun, jenis kelamin perempuan. (Responden 2) berusia 5 tahun, jenis kelamin perempuan. (Responden 3) berusia 4 tahun, jenis kelamin laki – laki. (Responden 4) berusia 4 tahun, jenis kelamin laki –laki.

C. Hasil Penelitian

Kegiatan pemberian stimulasi bermain mewarnai ini dilaksanakan di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar. Sebelum dilakukan pemberian bermain mewarnai responden dikumpul menjadi satu kelompok, kemudian peneliti menjelaskan langkah – langkah permainan yang akan dilakukan dengan memperagakan cara memegang alat dan mewarnai gambar. Setelah itu, peneliti membagikan media dan alat mewarnai kepada masing – masing responden. Kegiatan bermain mewarnai ini dilakukan selama 5 hari dengan waktu 20 menit. Untuk melihat kemamouan motorik halus pada Responden maka peneliti dilakukan untuk tiga aspek yaitu, ¹memegang alat mewarnai, memegang pergerakan tangan dan mewarnai dengan rapi.

1. Aspek memegang alat mewarnai

Pada hari pertama Senin, 27 Mei 2024 ditemukan bahwa Responden 4 dapat ¹memegang alat yang digunakan untuk mewarnai dengan menggunakan ibu jari dan satu jari telunjuk saja. Sementara itu, tiga Responden lainnya ¹memegang alat yang digunakan untuk mewarnai menggunakan dua jari telunjuk serta ibu jari dengan posisi memegang terlalu ke atas.

Pada hari kedua Selasa, 28 Mei 2024 ditemukan bahwa Responden 4 mampu ¹memegang alat yang digunakan untuk mewarnai dengan

menggunakan ibu jari dan satu jari telunjuk saja. Sedangkan ketiga Responden lainnya ¹ bisa memegang alat yang digunakan untuk mewarnai menggunakan dua jari telunjuk serta ibu jari dengan posisi memegang terlalu ke atas.

Pada hari ketiga Rabu, 29 Mei 2024 ditemuakn bahwa terjadi peningkatan pada Responden 4 ¹ bisa memegang alat yang digunakan untuk mewarnai menggunakan dua jari telunjuk serta ibu jari dengan posisi memegang terlalu ke atas. Responden 1 dan 2 juga mengalami peningkatan dengan hasil ¹ bisa memegang alat yang digunakan untuk mewarnai menggunakan dua jari telunjuk serta ibu jari dengan posisi memegang berada di tengah – tengah. Sedangkan Responden 3 tidak terjadi peningkatan dari hari pertama sampai hari ketiga.

Pada hari keempat Kamis, 30 Mei 2024 didapatkan peningkatan pada Responden 3 dan Responden 4 ¹ bisa memegang alat yang digunakan untuk mewarnai menggunakan dua jari telunjuk serta ibu jari dengan posisi memegang berada di tengah – tengah. Sedangkan pada Responden 1 dan Responden 2 tidak terjadi peningkatan dari hari ketiga sampai hari keempat.

Pada hari kelima Jum'at, 31 Mei 2024 didapatkan peningkatan pada Responden 1 dan Responden 2 bisa memegang alat yang digunakan untuk mewarnai menggunakan dua jari telunjuk dan ibu jari dengan posisi ditengah – tengah dan cara yang sudah terampil.

2. Aspek menggerakkan pergelangan tangan

Pada hari pertama Senin, 27 Mei 2024 ditemukan bahwa Responden 2 mampu menggerakkan pergelangan ¹ tangannya ke kanan dan ke kiri serta ke

atas dan ke bawah saat mewarnai gambar. Sementara itu, tiga Responden lainnya menggerakkan pergelangan tangannya ke atas dan ke bawah untuk mewarnai gambar.

Pada hari kedua Selasa, 28 Mei 2024 didapatkan hasil pada keempat Responden tidak terjadi peningkatan dari hari pertama.

Pada hari ketiga Rabu, 29 Mei 2024 didapatkan hasil pada Responden 1 dan Responden 3 bisa menggerakkan pergelangan tangannya ke kanan dan ke kiri serta ke atas dan ke bawah untuk mewarnai gambar. Sedangkan Responden 2 dan Responden 4 tidak terjadi peningkatan dari hari kedua.

Pada hari keempat Kamis, 30 Mei 2024 didapatkan peningkatan pada Responden 4 bisa menggerakkan pergelangan tangannya ke kanan dan ke kiri serta ke atas dan ke bawah untuk mewarnai gambar. Sedangkan pada ketiga Responden lainnya tidak terjadi peningkatan.

Pada hari kelima Jum'at, tanggal 31 Mei 2024 didapatkan peningkatan pada Responden 2 bisa menggerakkan pergelangan tangannya ke kanan dan ke kiri, ke atas dan ke bawah serta menggerakkannya secara memutar untuk mewarnai gambar. Sedangkan pada ketiga Responden lainnya menunjukkan hasil yang sama dengan hari ketiga sampai kelima.

3. Aspek mewarnai dengan rapi

Pada hari pertama Senin, 27 Mei 2024 ditemukan bahwa Responden 2 mewarnai gambar dengan keluar garis. Sementara itu, ketiga Responden lainnya mewarnai gambar dengan keluar garis serta tidak penuh.

Pada hari kedua Selasa, 28 Mei 2024 didapatkan hasil terjadi peningkatan pada Responden 1 bisa mewarnai dengan tidak keluar garis atau dengan penuh. Responden 3 dan responden 4 mewarnai gambar dengan keluar garis serta tidak penuh. Sedangkan responden 2 tidak terjadi peningkatan dalam aspek mewarnai dengan rapi pada hari kedua

Pada hari ketiga Rabu, 29 Mei 2024 didapatkan hasil terjadi peningkatan pada Responden 2 bisa mewarnai dengan tidak keluar garis dan penuh. Terjadi peningkatan juga pada Responden 3 dan Responden 4 bisa mewarnai dengan tidak keluar garis. Sedangkan Responden 1 tidak terjadi peningkatan dari hari kedua pada hari ketiga.

Pada hari keempat Kamis, 30 Mei 2024 didapatkan hasil terjadi peningkatan pada Responden 1 bisa mewarnai dengan tidak keluar garis dan penuh, sedangkan ketiga Responden lainnya tidak terjadi peningkatan.

Pada hari kelima Jum'at, 31 Mei 2024 didapatkan hasil terjadi peningkatan pada Responden 2 bisa mewarnai dengan tidak keluar garis dan penuh serta rapi, Responden 3 dan Responden mengalami peningkatan bisa mewarnai dengan tidak keluar garis dan penuh dan Responden 1 tidak terjadi peningkatan dari hari keempat pada hari kelima.

D. Pembahasan

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian stimulasi bermain mewarnai dapat meningkatkan motorik halus pada anak usia prasekolah, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Warnida, 2019) Kegiatan

mewarnai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B1 TK Berkah Kota Jambi. Peningkatan ini terlihat dari persentase yang meningkat sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, penggunaan tiga alat mewarnai yang berbedamembuat anak – anak kesulitan karena tiga stimulasi diberikan sekaligus, sehingga peningkatan persentasenya dari pra tindakan ke siklus I tidak terlalu besar. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan persentase yang cukup signifikan karena kegiatan mewarnai dilakukan hanya dengan satu alat mewarnai, sehingga stimulasi yang diberikan lebih fokus dan anak – anak tidak mengalami kesulitan.

Stimulasi pemberian bermain mewarnai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak karena dengan bermain mewarnai anak dapat menggunakan kekuatan tangan dan menggerakkan pergelangan tangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menurut peneliti kegiatan bermain mewarnai yang dilakukan didapatkan hasil yang berbeda-beda dari setiap anak, hal tersebut terjadi karena bermain mewarnai ini diikuti oleh anak dengan usia 4 dan 5 tahun yang masih dalam tahap awal dan masih membutuhkan stimulasi.

Menurut Hidayat (2006) dalam (Suhartanti et al., 2019) pada dasarnya setiap anak dengan anak yang lainnya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda, yang dapat dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya umur anak dan stimulasi yang diberikan oleh keluarga.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2023) pemberian stimulasi motorik halus belum semua aspek mencapai

peningkatan berkembang sangat baik, hal ini dikarenakan faktor usia anak yang masih berusia 4 tahun, berbeda dengan partisipan lainnya yang masih berusia 5 tahun sehingga dalam perkembangan anak tersebut mengalami perbedaan.

Berdasarkan hasil studi kasus peneliti mendukung penelitian sebelumnya bahwa kemampuan motorik halus setiap anak berbeda karena adanya pemberian stimulasi yang berbeda.

Pemberian stimulasi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak menunjukkan adanya peningkatan kemampuan 3 aspek yang dinilai pada saat mewarnai. Menurut (Ovita, 2023). untuk mengukur perkembangan motorik halus anak usia prasekolah pada kegiatan mewarnai dapat dinilai dari 3 aspek yaitu cara memegang alat mewarnai, menggerakkan pergerakan tangan dan mewarnai dengan rapi.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat (Nurhayati, 2020) kegiatan mewarnai gambar dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Hal ini terlihat dengan adanya perubahan setiap kategori untuk masing – masing aspek yang diamati selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan studi kasus yang telah dilakukan peneliti berasumsi bahwa kemampuan motorik halus pada anak setelah diberikan stimulasi bermain mewarnai menunjukkan adanya peningkatan kemampuan 3 aspek yang dinilai pada saat mewarnai, yaitu cara anak memegang alat mewarnai, cara anak menggerakkan pergerakan tangan dan cara anak mewarnai gambar dengan rapi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait implementasi pemberian bermain mewarnai dalam menstimulasi motorik halus pada anak usia prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu diperoleh 4 partisipan ini dapat disimpulkan bahwa :

Bermain mewarnai dapat menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak, dapat dilihat dari adanya peningkatan dari hari pertama sampai hari kelima. Pemberian stimulasi bermain mewarnai pada anak dengan menggunakan 3 aspek penilaian yaitu cara memegang alat mewarnai, cara menggerakkan pergerakan tangan dan cara mewarnai dengan rapi.

Pelaksanaan bermain mewarnai berhasil terjadi peningkatan karena adanya kemauan anak untuk mengikuti kegiatan mewarnai dan anak terlihat antusias selama proses mewarnai. Hal tersebut dapat dilihat selama kegiatan berlangsung anak mampu menggunakan koordinasi tangan serta anak mampu menggunakan kekuatan tangan.

B. SARAN

1. Bagi UPT PPRSA Inang Matutu

Memberikan dan menyediakan fasilitas mendukung dan menarik untuk kegiatan proses pembelajaran serta mendukung upaya pekerja social dalam menggunakan media dalam mengembangkan motorik halus anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Kemampuan motorik halus merupakan aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak. Oleh karena itu, peneliti diharapkan dapat mengajar dengan baik dalam upaya untuk mengembangkan motorik halus anak secara optimal

ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to University of Wollongong Student Paper	5%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
4	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
5	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
6	Sri Slamet. "Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mewarnai dan Hafalan Al Quran", Warta LPM, 2020 Publication	1%
7	litapdimas.kemenag.go.id Internet Source	1%
8	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

lib.unnes.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
11	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1 %
12	media.neliti.com Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Cendrawasih Student Paper	1 %
14	bacapesan.fajar.co.id Internet Source	1 %
15	Jane Gresia Akollo, Yowelna Tarumasely, Miftahus Surur. "Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbahan Loleba", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	1 %
16	journal.iainlangsa.ac.id Internet Source	1 %
17	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %

turnitin.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34
