

**PENGARUH PERMAINAN MOZAIK TERHADAP  
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI KB AL-AUNI  
KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN BREBES**

**SKRIPSI**



**Oleh:**  
**NURUL AFNI OKTAVIA**  
**200711094**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON**  
**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**  
**CIREBON**  
**2024**



LEMBAR PENGESAHAN  
SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN MOZAIK TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK  
USIA DINI DI KB AL AUNI KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN BREBES

Oleh:

NURUL AFNI OKTAVIA

NIM : 200711094

Telah dipertahankan di hadapan penguji skripsi

Program studi ilmu keperawatan

Fakultas ilmu kesehatan

Universitas muhammadiyah Cirebon

Pada tanggal :

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Leya Indah Permatasari., M.Kep,Ners.**

**Liliek Pratiwi., S.Kep.,M.KM.**

Mengesahkan,

Dekan fakultas ilmu kesehatan

**Uus husni Mahmud, S.Kp,M.Si**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kb Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Nama Mahasiswa : NURUL AFNI OKTAVIA

NIM : 200711094

Menyetujui

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Leya Indah Permatasari., M.Kep,Ners.**

**Liliek Pratiwi., S.Kep.,M.KM.**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : NURUL AFNI OKTAVIA  
NIM : 200711094  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini Di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan yang lain atau di perguruan tinggi lain. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Cirebon, Mei 2024

NURUL AFNI OKTAVIA

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Memang, untuk mencapai yang kita inginkan, penuh ketidakpastian. Tapi, yang pasti hal baik akan dibalas kebaikan pula. Meski tak sesuai yang kita inginkan, Allah SWT punya rencana terbaik melebihi apa yang hamba-Nya ketahui. Tugas kita hanyalah terus menanam kebaikan.

### **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah dengan selesainya skripsi ini, saya Nurul Afni Oktavia selaku penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga sampai saat ini penulis masih diberi kesehatan dan mendapatkan banyak ilmu yang bermanfaat untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua penulis, Ibu Peni Budiati, Bapak Amirulloh dan Adik Muhammad Hasbi Nur Fauzi. Dengan penuh rasa syukur dan cinta, kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan kekuatan dalam setiap langkahku. Tanpa bimbingan dan kasih sayang kalian, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud. Semoga karya ini menjadi bukti kecil dari rasa hormat dan terima kasihku kepada kedua orangku.
3. Dengan penuh kasih dan penghormatan, skripsi ini saya persembahkan kepada nenek dan kakek tercinta yang telah meninggalkan kami. Walaupun kalian

telah tiada, dan tidak bisa membersamai proses ini, tetapi kehadiran dan kasih sayang kalian tetap hidup dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas segala cinta yang tak terhingga, dukungan, bimbingan yang selalu mereka berikan, dan pengalaman yang sangat berharga. Dahulu, saya hanya menemani proses penyembuhan, namun hal itu menggerakkan hati saya untuk memilih program studi ini hingga mencapai titik ini. Semoga kenangan indah mereka terus menginspirasi dan menjadi motivasi dalam setiap langkah hidup saya.

4. Seluruh keluarga besar penulis, pakde,bude, tante, sepupu dan semua saudara-saudara penulis. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada keluarga tercinta. Terima kasih kepada kedua orang tua saya atas cinta, doa, dan dukungannya yang tiada henti. Kepada saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam setiap langkah yang saya ambil. Skripsi ini adalah bukti kecil dari segala usaha, pengorbanan, dan kasih sayang yang telah kalian berikan. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan dan bentuk bakti saya kepada kalian.
5. Terima kasih yang tak terhingga untuk sahabat-sahabat saya di kosan yang telah menemani dan mendukung saya selama 4 tahun ini. Bersama kita berbagi tawa, cerita, dan perjuangan, menjadikan setiap momen berarti. Kalian bukan hanya teman sekamar, tetapi keluarga yang selalu ada di sisi, melalui suka dan duka. Skripsi ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai tanda terima kasih atas persahabatan, kebersamaan, dan kenangan indah yang tak akan terlupakan. Semoga kita selalu bersama, meski jalan kita nanti berbeda.

6. Untuk teman-teman seperjuangan, yang telah berjuang bersama selama perkuliahan ini, semoga ilmu yang selama ini kita dapatkan bisa bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.
7. Dengan rasa terima kasih yang mendalam, aku persembahkan skripsi ini untuk seseorang yang tak bisa kusebut namanya, tetapi perannya sangat berarti. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan kasih sayang yang tak pernah putus selama perjalanan ini. Bantuanmu adalah salah satu alasan utama skripsi ini dapat terselesaikan.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan puji sukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semua umat, Tuhan seluruh alam dan Tuhan dari segala hal yang telah memberi rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini Di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes”. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya Ridho Illahi, dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini dengan rendah hati dan rasa hormat yang besar saya mengucapkan „Alhamdulilahirobilalamin“ beserta terimakasih yang sebesarbesarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Bapak Uus Husni Mahmud, S.Kp., M.Si
2. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Bapak Asep Novi Taufiq Firdaus, M.Kep, Ners.
3. Ibu Leya Indah Permatasari, M.Kep, Ners selaku pembimbing 1 yang telah memberi dorongan, saran dan ilmu dalam proses pembuatan skripsi.
4. Ibu Liliek Pratiwi, S.Kep.,M.KM selaku pembimbing 2 yang telah memberi masukan dan memberikan dukungan penuh dalam pembuatan skripsi saya.
5. Ibu Fitri Alfiani, MKM, Apt. selaku pembimbing akademik yang senantiasa mendampingi selama belajar di Program Studi Keperawatan FIKES UMC.
6. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon yang telah mendidik dan memfasilitasi proses pembelajaran di Kampus FIKES UMC.

Peneliti sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti

mengucapkan terima kasih kepada pembaca, semoga Allah SWT memberikan ilmu yang bermanfaat dan berkah untuk kita semua, Aamiin.

Cirebon, 10 Mei 2024

Nurul Afni Oktavia

## ABSTRAK

### PENGARUH PERMAINAN MOZAIK TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI KB AL AUNI KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN BREBES

*Nurul Afni oktavia<sup>1</sup>, Leya Indah Permatasari<sup>2</sup>, Liliek Pratiwi<sup>2</sup>*  
Mahasiswa Prodi Ilmu Keperawatan UMC, Dosen Prodi Ilmu Keperawatan

**Latar Belakang:** Motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat serta menempel, menulis, dan sebagainya. Stimulasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan motorik halus menggunakan permainan mozaik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik terhadap motorik halus.

**Tujuan:** penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan Quasi-Eksperimen. Teknik sampling yang diterapkan adalah Total Sampling. Uji pengaruh dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *uji wilcoxon* untuk mengevaluasi perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik .

**Hasil Penelitian:** berdasarkan uji pengaruh perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik menggunakan *uji wilcoxon* Diperoleh nilai p-value Asymp.sig (2-tailed) 0,001 sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima . Sedangkan pada kelompok kontrol perkembangan motorik halus hasil nilai *pre test dan post test* DDST II diperoleh nilai p-value Asymp.sig (2-tailed) 0,020 sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.

**Kesimpulan:** ada pengaruh permainan melipat kertas/origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Diharapkan stimulasi dengan permainan mozaik dapat dimanfaatkan sebagai upaya dalam peningkatan perkembangan motorik halus anak usia dini.

**Kata kunci** : Perkembangan motorik halus, mozaik, anak usia dini, KB Al Auni

**Kepustakaan** : 63 pustaka (2016-2023)

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF MOSAIC GAMES ON FINE MOTOR SKILLS OF EARLY CHILDHOOD IN KB AL AUNI, TANJUNG DISTRICT, BREBES REGENCY

*Nurul Afni oktavia<sup>1</sup>, Leya Indah Permatasari<sup>2</sup>, Liliek Pratiwi<sup>2</sup>*

*Student Majoring in Nursing Universitas Muhammadiyah Cirebon, Lecture In The Departement Of Nursing*

**Background:** Fine motor is an aspect related to the ability of children to perform movements involving certain parts of the body and carried out by small muscles, but requires careful coordination as well as sticking, writing, and so on. Stimulation used in this study to determine fine motor development using mosaic games. The purpose of this study was to determine the difference before and after being given a mosaic game on fine motor skills.

**Objective:** This research is a type of Quasi-experimental research. The sampling technique applied is total sampling. The effect test in this study was carried out with the Wilcoxon test to evaluate fine motor development before and after being given a mosaic game.

**Methodology:** Based on the test of the effect of fine motor development before and after being given a mosaic game using the Wilcoxon test. The p-value Asymp.sig (2-tailed) 0.001 is obtained so that H<sub>0</sub> is accepted and H<sub>a</sub> is accepted. While in the control group of fine motor development, the results of the pre-test and post-test DDST II values obtained a p-value of Asymp.sig (2-tailed) 0.020 so that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted.

**Result:** There is an effect of mosaic games on early childhood fine motor development at KB Al Auni, Tanjung District, Brebes Regency. It is hoped that stimulation with mosaic games can be utilized as an effort to improve the fine motor development of early childhood.

**Keywords** : Fine motor development, mosaic, early childhood, KB Al Auni

**Literature** :63 literature (2016-2023)

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAI</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	11
1.3 Tujuan .....	11
1.3.1 Tujuan Umum.....	11
1.3.2 Tujuan Khusus.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.4.2 Manfaat Praktis .....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1 Kajian Teori .....	14
2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini .....	14
2.1.2 Kemampuan Motorik .....	19
2.1.3 Teknik Mozaik.....	32
2.1.4 Peneliti yang Relevan .....	38
2.2 Kerangka Teori .....	39
2.3 Kerangka konsep.....	41
2.4 Hipotesis Penelitian .....	41
<b>BAB III.....</b>	<b>43</b>
3.1 Desain Penelitian .....	43

3.2 Populasi dan Sampel .....	44
3.2.1 Populasi .....	44
3.2.2 Sampel .....	44
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	45
3.4 Variabel Penelitian.....	45
3.5 Definisi Operasional .....	46
3.6 Instrumen Penelitian.....	47
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	49
3.8 Prosedur Pengumpulan Data .....	49
3.9 Pengolahan Data.....	51
3.10 Analisis Data.....	52
3.10.1 Persiapan.....	52
3.10.2 Tabulasi .....	53
3.10.3 Analisa Data .....	54
3.10.4 Analisis Univariat .....	54
3.10.5 Analisis Bivariat.....	55
3.11 Etika Penelitian.....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>58</b>
4.1.1 Deskripsi Penelitian.....	58
4.1.2 Analisis Univariat .....	58
4.1.3 Analisis Bivarat .....	62
4.2 Pembahasan .....	67
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.2.1 Kerangka Teori .....	40
Gambar 2.3.1 Kerangka Konsep .....	41

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1.2 Tingkatan perkembangan motorik halus anak usia dini .....	29
Tabel 3.5.1 Defini Operasional Penelitian .....	46
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Kelompok Kegiatan Mozaik Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia dan lama pendidikan di KB Al Auni Kecamatan Tanjung (n=56).....	59
Tabel 4. 2 Rata-rata Skor Perkembangan Motorik Halus Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Permainan Mozaik Terhadap Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun.....	60
Tabel 4. 3 Karakteristik Orang Tua Responden Kelompok Kegiatan Mozaik Berdasarkan Pekerjaan,Usia,Pendidikan Terakhir di KB Al Auni Kecamatan Tanjung (n=56).....	61
Tabel 4. 4 Analisis Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dan Sesudah Diberikan Kegiatan Mozaik Kelompok Eksperimen .....	62
Tabel 4. 5 Perbedaan Rata-rata Skor Perkembangan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Mozaik Pada Kelompok Eksperimen Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 4-6 Tahun .....	63
Tabel 4. 6 Analisis Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dan Sesudah Diberikan Kegiatan Mozaik Kelompok Kontrol.....	64
Tabel 4. 7 Perbedaan Rata-rata Skor Perkembangan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Mozaik Pada Kelompok Kontrol Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun .....	65

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Konsultasi Skripsi .....	84
Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian.....	87
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian dari Instansi Penelitian .....	91
Lampiran 4 Lembar Informed Consent.....	95
Lampiran 5 Instrumen Penelitian .....	96
Lampiran 6 Lembar Gambar Permainan Mozaik.....	98
Lampiran 7 Data Demografi .....	105
Lampiran 8 SAP.....	106
Lampiran 9 Master Tabel .....	111
Lampiran 10 Hasil Output Analisis Data .....	118
Lampiran 11 Bukti Foto Kegiatan Penelitian.....	125
Lampiran 12 Biodata Penulis .....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini merujuk kepada mereka yang berusia antara tiga hingga enam tahun. Masa prasekolah dianggap sebagai fase kritis dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, di mana kemampuan intelegensi dan motorik mereka berkembang dengan cepat. Mengingat anak-anak adalah generasi penerus dan menjadi investasi masa depan bangsa, pendidikan bagi mereka pada tahap ini memiliki arti penting yang tak terbantahkan. Orang tua dan guru perlu bekerja sama untuk mppengawasi serta memberikan bantuan dalam perkembangan anak-anak ini (Indrawan, 2020).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003,halaman 6, Pasal 1,Nomor 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia D ini merupakan kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun,danstimulasi akan dilaksanakan melalui penye lenggaraan kegiatan pendidikan. Kami mendukung pertumbuhan dan perk embangan jasmani dan rohani agar anak-anak siap mengenyam pendidikan lebih lanjut.

Pertumbuhan adalah sebuah proses kuantitatif yang terjadi pada individu, di mana terjadi peningkatan ukuran. Contohnya adalah pertumbuhan fisik, yang meliputi ppeningkatan tinggi badan atau berat badan. Peningkatan ini terjadi karena unit-unit biologis yang ada mengalami peningkatan kesempurnaan, bukan karena terbentuknya bagian baru dari tubuh atau unit-unit biologis. Misalnya, tungkai, tangan, leher,

dan kepala adalah contoh unit-unit biologis yang mengalami pertumbuhan, bersama dengan unit-unit biologis lainnya (Sukamti Endang, 2018).

Perkembangan mencakup gains (*growth*) dan losses (*decline*), seiring dengan pertumbuhan, ada juga penurunan selama hidup seseorang. Contohnya, anak-anak mendapatkan informasi dan keterampilan kognitif ketika mereka mulai sekolah, tetapi pada umumnya kreativitas mereka menurun karena mereka sering harus mengikuti peraturan yang terlalu ketat, yang sebenarnya membatasi orisinalitas mereka. (Indri Ariani *et al.*, 2022)

Perkembangan individu dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang berbeda-beda. Karakteristik perkembangan anak saat berusia sekolah berbeda dengan masa remaja dan dewasa. Sebagai contoh, pada anak usia sekolah, perkembangan kemampuan fisik motorik menjadi fokus utama. Ada banyak faktor yang memengaruhi perkembangan ini dan bisa menimbulkan masalah, termasuk faktor genetik dan lingkungan. Dalam situasi kesulitan perkembangan, dukungan dari orang-orang terdekat, terutama keluarga, sangatlah penting. Penting untuk diingat bahwa setiap individu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga anak tidak perlu dipaksa untuk menguasai semua aspek perkembangan secara sempurna. (Opan Arifudin, 2022).

Keterampilan motorik meliputi pergerakan dan koordinasi otot dan tubuh seseorang. Keterampilan motorik diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu Keterampilan motorik kasar dan Keterampilan motorik halus. (Matheis dan Estabillo, 2018). Motorik halus adalah aspek yang

berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat serta mengamati sesuatu, menjepit, menulis, dan sebagainya (Kemenkes RI, 2012). Sedangkan motorik kasar adalah kemampuan untuk mengatur dan mengontrol gerakan tubuh, baik yang bersifat kasar maupun halus. Contohnya mengangkat kepala, duduk, merangkak, berdiri, berjalan, berlari, menggenggam benda, dan sejenisnya (Djuanda & Adipura, 2020)

Kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui proses latihan. Guru dapat merancang berbagai program stimulasi untuk mengembangkan kemampuan ini. Salah satu contoh masalah motorik kasar adalah melompat, kegiatan yang melibatkan perencanaan gerak adalah saat anak ingin melompati sebuah tali. Anak perlu merencanakan apakah akan mendarat dengan satu kaki atau dua kaki. Jika memilih mendarat dengan satu kaki, anak harus memutuskan kaki mana yang akan digunakan . (Annafi' Nurul *et al.*, 2019).

Dalam proses perkembangan motorik halus pada anak, terdapat berbagai permasalahan yang berbeda-beda karena setiap anak memiliki perkembangan yang unik, sehingga pencapaian keterampilan motorik halus juga bervariasi. Permasalahan motorik halus pada anak usia dini di Indonesia telah menjadi perhatian khusus dalam beberapa penelitian dan laporan. Masalah ini melibatkan kesulitan anak dalam melakukan aktivitas yang memerlukan koordinasi tangan dan jari yang tepat, seperti menulis, mengancingkan baju, atau memegang benda kecil (Maretani Desti, 2019).

Gerakan motrik halus hanya melibatkan bagian-bagian tertentu saja yaitu oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun, gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat (Lolita Indaswari, 2018). Ada beberapa indikator perkembangan motorik halus pada anak usia dini yang harus dicapai dalam pemebelajaran motorik halus anak usia dini, yaitu : menempel, puzzle, mewarnai, mencoblos kertas dengan pensil/spidol, menggantingkan baju, menggambar, melipat kertas . (Aulina Choirun, 2017)

Salah satu metode yang dianggap bermanfaat dalam pengembangan motorik halus pada anak usia dini adalah melalui kegiatan mozaik. Kegiatan ini melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil menjadi satu gambar atau pola yang lebih besar. Melalui kegiatan mozaik, anak-anak tidak hanya belajar mengenai warna, bentuk, dan pola, tetapi juga melatih kemampuan motorik halus mereka. Dengan kegiatan mozaik anak lebih bebas dalam mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran dan perasaanya. Karya mozaik memerlukan kreatifitas dan keuletan dalam setiap langkahnya (Fauziddin, 2018).

Mozaik adalah pembuatan karya seni rupa yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. (Lita Kurnia & Ida Rosdianti, 2023).

Kelebihan dari teknik mozaik adalah (a) dapat mengembangkan kreativitas, emosi, sosial, dan kemampuan motorik halus anak, (b) alat dan

bahan mudah didapat, (c) mudah dimengerti dan dikerjakan oleh anak, (d) melatih konsentrasi, kesabaran dan kemandirian anak, dan (e) memiliki tampilan yang berwarna dan atraktif, sehingga menarik buat anak. Kelemahan dari teknik mozaik adalah memerlukan waktu yang lama, sehingga dikhawatirkan anak menjadi cepat bosan. Kegiatan mozaik memiliki tiga fungsi yang berbeda. Pertama, fungsi praktisnya adalah bahwa karya seni mozaik tidak hanya menjadi bentuk ekspresi individu, tetapi juga menjadi sarana ekspresi bagi anak-anak. Kedua, fungsi pendidikan terwujud melalui penerapan metode pembelajaran menggunakan seni mozaik, yang bertujuan untuk membantu perkembangan berbagai aspek dalam diri anak, termasuk kemampuan fisik, kognitif, emosional, serta mengembangkan rasa estetika dan kreativitas. Ketiga, fungsi ekspresifnya melibatkan unsur-unsur seni rupa dalam karya mozaik seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur, yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan, persepsi, dan pengalaman estetis secara simbolis dan personal. (Fauziddin, 2018)

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menyatakan bahwa di Indonesia sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak usia dini mengalami keterlambatan perkembangan umum (IDAI, 2019).

*United Nations Internasional Children's Emergency Fund* (UNICEF) melaporkan angka kejadian gangguan tumbuh kembang anak usia prasekolah masih tinggi, terutama dalam kasus gangguan

perkembangan motorik sekitar 3 juta anak terkena hambatan (Renita Kartika *et all*, 2019). *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan tahun 2020. Sekitar 95% anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpanan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia yang di laporkan WHO pada tahun 2018 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2021).

Jumlah keterlambatan perkembangan anak motorik halus kategori tertinggi yaitu negara Thailand dengan presentasi 24%, Argentina 22%, Indonesia berkisar 13-18% dan Amerika Serikat dengan nilai 12-16% (Alvionita, 2021). WHO menyatakan prevalensi anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus tercapai 28,7%. Angka ini menunjukkan Indonesia masuk dalam negara ketiga dengan prevalensi tertinggi di regional asia tenggara (Muthmainah, 2022).

Pravelensi perkembangan anak usia dini di jawa tengah yang di ukur dengan ECDI (*Early Childhood Development Indeks*) meliputi: literasi Numerasi sebesar 67,20% , perkembangan fisik sebesar 98,40%, Perkembangan sosial emosional sebesar 73,70%, dan perkembangan belajar sebesar 96,90% (Intergrasi susenas-Riskesdas, 2018)

Kementrian Kesehatan Indonesia di tahun 2018, anak-anak Indonesia yang menghadapi tumbuh kembang terhambat ada 30,8%. Di Jawa Tengah angka prevalensi hambatan dalam perkembangan pada anak

usia dini sebesar 33,4% dan angka prevalensi gangguan tumbuh kembang di Kabupaten Sragen mencapai 39,32% (Kemenkes RI, 2018). Di Jawa Tengah jumlah anak yang dideteksi dini tumbuh kembangnya sebesar 79,71% tahun 2018, dan persentase memperlihatkan bahwa anak di Jawa Tengah dengan gangguan perkembangan yang mengalami gangguan motorik halus adalah sebanyak 57%, pertumbuhan status gizi tidak normal 65,4% dan sosial sebanyak 62% (Bidang PKK Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah, 2019).

Hasil Survei yang dikutip dari Profil Kesehatan Kabupaten Brebes 2022 di Kabupaten Brebes ada sebanyak 1.006 lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD) yang di dalamnya terdiri dari satuan PAUD sejenis, tempat penitipan anak, Kelompok Bermain dan TK/RA/BA dimana keseluruhan siswanya sebanyak 41.868 dan pendidiknya sebanyak 3.114. Sedangkan banyaknya peserta didik kejar paket A sebanyak 421, peserta didik kejar paket B sebanyak 3.730 dan peserta didik kejar paket C sebanyak 7.865. Sementara itu, banyaknya peserta didik keaksaraan fungsional ada sebanyak 720 dan peserta didik kursus ada sebanyak 754. (Brebes Dalam Data, 2022)

Dampak dari tidak memberikan stimulus sejak dini pada anak dapat mengakibatkan kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebaya, baik dalam bermain maupun menulis. Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus cenderung mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan jari dengan baik. Selain itu, sebagian anak menghadapi masalah dalam keterampilan

motorik halus yang disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi seperti video game dan komputer. Anak-anak ini cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk permainan yang melibatkan motorik halus, yang dapat menghambat perkembangan otot-otot halus di tangan mereka. Keterlambatan perkembangan otot-otot ini dapat menyebabkan kesulitan dalam menulis (Siti Munawaroh *et al.*, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nabilah, dkk (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik di RA Umdi Wiringtasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dara Gebriena Rezieka dkk (2022) bahwa setelah dilakukan tiga rangkaian kegiatan mozaik, secara bertahap keseluruhan anak usia dini mampu menggunakan jari jemarinya dengan terampil. Intruksi kognitif anak mampu direfleksikan melalui fungsi jari jemari anak, yang menunjukkan peningkatan motorik h

alus. Peningkatan motorik halus juga ditunjukkan pada kemampuan otot-otot kecil yang mampu menggerak dan mengolah benda-benda kecil. Meskipun, jari jemari yang paling meningkat adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 29 April 2024, wawancara dengan kepala sekolah KB Al Auni mengungkapkan bahwa total jumlah peserta didik adalah 66 anak. Setelah menyelesaikan TK B, siswa-siswi melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah dasar. Kepala sekolah menjelaskan bahwa metode pengajaran yang diterapkan di KB Al Auni menggunakan pendekatan bermain sambil belajar. Metode ini dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Kegiatan sehari-hari meliputi: Aktivitas motorik kasar dan halus seperti bermain di luar ruangan, menggambar, dan meremas kertas. Kegiatan berbasis cerita melibatkan membacakan cerita dan mendorong anak-anak untuk menceritakan kembali. Pembelajaran sosial terdiri dari permainan kelompok yang mengajarkan kerjasama dan berbagi.

Hasil studi pendahuluan didapatkan hasil wawancara dengan guru-guru KB Al Auni bahwasannya Kurikulum di KB Al Auni mengikuti pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini mencakup berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan fisik. Ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam mengajar anak-anak di KB Al Auni, antara lain: keragaman kemampuan anak-anak yang datang dengan berbagai tingkat kemampuan dan latar belakang, sehingga

memerlukan strategi yang berbeda untuk setiap anak; kurangnya partisipasi dan dukungan dari beberapa orang tua dalam proses pendidikan anak; serta keterbatasan sumber daya dan alat bantu pembelajaran yang tersedia.

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 29 April 2024 dari hasil wawancara dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas KB Al Auni terdapat 3 dari 7 siswa mengalami keterlambatan motorik halus, dari 7 siswa 4 siswa yang kemampuan motorik halusnya bagus dan 3 siswa yang kemampuan matoriknya kurang, mereka masih perlu bimbingan dalam hal menulis, menggambar, menempel gambar, dan menyusun kubus. Menurut guru-guru KB Al Auni anak-anak di KB Al Auni telah diberikan beberapa kegiatan bermain seperti menulis sesuai garis, menempel potongan daun kering, meremas kertas, dan mewarnai. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang untuk meningkatkan motorik halus anak-anak. Menurut guru di KB Al Auni, terdapat beberapa anak yang belum mampu menulis mengikuti pola garis dengan benar, menempel potongan daun kering dengan masih ada yang melebihi batas pola atau gambar, ada juga yang belum memiliki kemampuan otot jari yang kuat untuk meremas, dan beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mewarnai dengan tetap berada di dalam garis gambar. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran yang dilaksanakan ketika guru memberikan tugas kepada anak untuk menulis mengikuti pola sesuai garis, menempel potongan daun kering, meremas kertas dan mewarnai yang telah diberikan kepada anak-anak, anak memang belum mampu

memegang pensil dengan benar, dan ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan. Menyadari pentingnya motorik halus bagi anak usia dini, yang akan menjadi modal utama dalam kehidupannya kelak makan peneliti bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan mozaik. Dari penjelasan tersebut, maka penulis akan mengadakan penelitian ilmiah dengan judul “Pengaruh Permainan Motorik halus terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes?

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh kegiatan mozaik terhadap motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi motorik halus sebelum dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

- b. Mengidentifikasi motorik halus sesudah dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes
- c. Menganalisis pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus pada anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a. Bagi Institusi

Hasil studi kasus ini dapat dijadikan sebagai bahan pustaka bagi mahasiswa dan sebagai sumbangan teoritis maupun aplikatif bagi profesi keperawatan dalam lingkup anak prasekolah.

- b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi skripsi yang berkualitas sehingga mampu meluluskan peneliti dengan nilai yang memuaskan.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru

Bisa menjadi bahan refensi dan guru bisa menerapkan metode pembelajaran kegiatan mozaik yang menjadi salah satu faktor yang akan mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

b. Bagi Siswa

Peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, emosi, sosial, dan kemampuan motorik halus, melatih konsentrasi, kesabaran dan kemandirian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan fase penting yang ditandai oleh pertumbuhan yang cepat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, nilai agama dan moral, seni, konsep diri, disiplin, dan kemandirian. Fase ini merupakan waktu krusial untuk membentuk dasar dalam pengembangan beragam aspek tersebut. Agar anak dapat melewati fase ini dengan sukses, penting untuk memberikan pendidikan dan stimulasi yang sesuai sejak dini. (Sukamti Endang, 2018)

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahu, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain. (Arif Mansur, 2019). Kualitas sumber daya manusia ditentukan mulai dari masa janin hingga masa remaja, dengan masa paling krusial adalah masa bayi hingga usia lima tahun. Pentingnya perhatian yang diberikan sejak dini untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan supaya bisa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. (Khadijah & Armanila, 2017)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun yang mengalami tumbuh kembang yang sangat pesat. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat agar tumbuh kembangnya optimal. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain.

### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini, umumnya didefinisikan sebagai anak-anak dalam rentang usia 0-6 tahun, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan penting untuk pemahaman perkembangan mereka. Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut (Tatminingsih, 2019) :

#### **1. Perkembangan Fisik Motorik**

Perkembangan fisik tiap anak tidak sama. Ada yang tumbuh dengan cepat, sementara yang lainnya lambat. Saat masa kanak-kanak, peningkatan tinggi badan dan berat badan cenderung seimbang. Kemampuan motorik anak terbagi menjadi dua, yakni kasar dan halus (Nurasyiah *et al.*, 2023).

#### **2. Anak Usia Dini Berada Dalam Masa Potensial**

Istilah "kognitif" berasal dari "cognition" yang berarti pemahaman yang luas dan mencakup kegiatan mental yang mencakup dalam memperoleh, mengatur, dan menggunakan pengetahuan. Secara umum, kognitif mengacu pada aspek psikologis yang berkaitan dengan proses berpikir, yang berpusat di otak dan memiliki

keterkaitan dengan konsep seperti keinginan dan perasaan (Sri Andayani, 2021).

### 3. Pola Asuh Orang Tua

Pengasuhan yang diberikan oleh orang tua pada anak-anak usia dini berperan dalam pembentukan karakter mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan stimulasi yang memadai kepada anak-anak pada usia tersebut. Ketidakcukupan stimulasi dapat menghambat perkembangan kemampuan sosialisasi, sehingga lingkungan yang mendukung akan membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak usia dini. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak pada periode ini sangat cepat dan memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan mereka di masa depan. Karakter anak pada tahap ini biasanya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dalam proses pembentukannya (Rani Handayani, 2021)

### 4. Perkembangan dan Pertumbuhan

Kehadiran seorang anak dianggap sebagai manifestasi kesatuan antara aspek psikologis dan fisik yang mengalami pertumbuhan teratur dan terus-menerus mulai dari masa kandungan. Selanjutnya, istilah pertumbuhan dan perkembangan ini dianggap saling melengkapi, meskipun memiliki konsep yang berbeda. Pertumbuhan menekankan pada perubahan dalam skala atau fungsi mental secara kuantitatif, sedangkan perkembangan menyoroti munculnya hal-hal baru secara kualitatif (Herawati, 2019)

### **c. Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan kepada anak sejak usia dini, mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, serta mempersiapkan anak untuk tahap pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sejak lahir sampai usia enam tahun. Tujuannya adalah memberikan rangsangan dan pengalaman yang menyeluruh serta terpadu agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sehat, sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat setempat. (Opan Arifudin *et al.*, 2021)

Taman Kanak-Kanak adalah fasilitas pendidikan pra-sekolah yang memiliki tujuan untuk menggabungkan pengetahuan dan praktik keagamaan, menggalakkan minat dan sikap belajar, mengajarkan keterampilan, dan membentuk karakter. Kualitas suatu program pendidikan tidak hanya tergantung pada konsep-konsep yang terpikirkan, tetapi juga pada kualitas pendidik yang memiliki kemampuan dan motivasi untuk mencapai standar keunggulan. Tantangan yang timbul adalah persepsi beberapa orang tua yang menganggap bahwa tanggung

jawab pendidikan anak sepenuhnya berada di tangan sekolah dan guru. Sikap orang tua juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan potensi anak (Irma *et al.*, 2019).

Secara konseptual tujuan pendidikan anak usia dini sebagai berikut (Jamal *et al.*, 2021) :

- a. Tujuan internal adalah untuk melayani dan meningkatkan perkembangan intelektual, social, emosional, bahasa dan fisik anak.
- b. Tujuan instrumental adalah tujuan yang di arahkan untuk mangantarkan anak memasuki dunia pendidikan atau sekolah formal.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian pendidikan anak usia dini di atas maka dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang terstruktur dan sistematis yang dilakukan oleh orang tua dan guru yang memberikan bimbingan dan pendidikan agar anak menjadi lebih dewasa, dengan tujuan agar anak dapat tuntas secara utuh. Tahapan perkembangan yang berbeda-beda Mereka mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain serta tumbuh dan berkembang sesuai norma agama. Tujuannya adalah untuk membantu anak-anak mempersiapkan pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, ketika pendidikan diterapkan pada anak usia dini, maka pendidikan tersebut mencakup segala bentuk pengajaran yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak-anak dengan tujuan untuk mempersiapkan mereka menghadapi pendidikan di masa depan.

## 2.1.2 Kemampuan Motorik

### a. Pengertian Motorik

Keterampilan motorik mencakup kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan dan mengoordinasikan otot dan tubuh. Keterampilan motorik dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. (Elena Escolano-Pérez *et al.*, 2021). Motorik halus adalah gerakan yang memerlukan keterlibatan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, serta membutuhkan koordinasi yang presisi. Contohnya termasuk memotong mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, menuangkan air ke dalam gelas tanpa tumpah, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan lancar, menggunakan kuas, crayon, dan spidol, serta melipat (Syisva Nurwita, 2019). Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar dalam tubuh untuk melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi. Perkembangan motorik kasar mencakup gerakan tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak. Contoh-contoh termasuk kemampuan berlari, menendang, duduk, naik-turun tangga, melompat, dan berjalan (Khadijah, 2020).

Motorik halus melibatkan gerakan yang halus dan terkoordinasi. Misalnya, menggenggam mainan atau menggantungkan baju memerlukan keterampilan motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak mencakup kemampuan mereka dalam menunjukkan dan

menguasai gerakan-gerakan otot halus dengan koordinasi, ketangkasan, dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari-jemari (Ilmi Azizah, 2023).

Motorik halus terfokus pada gerakan-gerakan yang spesifik, yang melibatkan koordinasi gerakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai aktivitas seperti mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menempel, dan menulis. Anak-anak pada usia dini sedang dalam proses pertumbuhan, termasuk perkembangan otot mereka yang memerlukan stimulasi dan latihan agar dapat digunakan secara optimal. Penting untuk mengembangkan kemampuan motorik halus secara baik sebagai dasar untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri. Ini akan membantu anak-anak untuk menjadi mandiri dalam melakukan tugas-tugas seperti menggenggam, melipat, menempel, memasang, menjahit, menggunting, dan lainnya di masa depan (Rosdiati *et al.*, 2021)

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Motorik halus merujuk pada gerakan yang memerlukan keterlibatan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, serta membutuhkan koordinasi yang presisi. Contohnya termasuk memotong mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, menuangkan air ke dalam gelas tanpa tumpah, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan lancar, menggunakan kuas, crayon, dan spidol, serta melipat. Sedangkan Perkembangan motorik kasar mencakup gerakan tubuh yang

melibatkan penggunaan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak. Contoh-contoh termasuk kemampuan berlari, menendang, duduk, naik-turun tangga, melompat, dan berjalan

**b. Manfaat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Manfaat perkembangan motorik halus antara lain sebagai berikut (Aulina Choirun, 2017):

1. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur diri dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan bermain boneka, melempar dan menangkap bola, atau memainkan alat-alat mainan lainnya.
2. Melalui keterampilan motorik, anak mampu bertransisi dari keadaan yang masih membutuhkan bantuan orang lain (tidak berbahaya) ke keadaan mandiri (bebas dan tidak bergantung) . Anak dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan melakukan berbagai hal secara mandiri, kondisi ini mendukung berkembangnya rasa percaya diri.
3. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah pada usia usia sekolah (taman kanak-kanak) atau kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris-berbaris, dan persiapan menulis.
4. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan

sebayanya bahkan dia akan dikucilkan atau menjadi anak yang fringer ( terpinggirkan )

5. Perkembangan ketrampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self concept atau konsep diri

**c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Perkembangan motorik halus seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Berikut ini akan diuraikan faktor-faktor tersebut (Nurlaili, 2019) :

1. Kondisi pra kelahiran

Ketika anak berada dalam kandungan ibu, pertumbuhan fisiknya sangat tergantung pada gizi yang diperoleh dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu yang sedang mengandung terganggu karena kurang gizi, maka anak yang dikandungnya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna. Contohnya ibu hamil yang kekurangan asam folat akan mengakibatkan gangguan pertumbuhan otak dan cacat pada janin.

2. Faktor genetik

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orangtua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya, apakah ayah, ibu kakek,

neneh atau keluarga lainnya. Sebagai contoh anak yang memiliki bentuk tubuh tinggi kurus seperti ayahnya, padahal sang anak sangat suka makan (dianggap dapat membuat anak menjadi gemuk) tetapi kenyataannya anak tidak menjadi gemuk.

### 3. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor eksternal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan. Misalnya ruangan bermain yang terlalu sempit, sedangkan jumlah anak banyak, akan mengakibatkan anak bergerak cepat dan sangat terbatas bentuk gerakan yang dilakukannya.

### 4. Kesehatan & gizi anak pasca kelahiran

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik halus anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan pertambahan volume dan fungsi tubuh anak. Dalam pertumbuhan fisik/motorik halus yang pesat ini anak membutuhkan gizi yang cukup untuk membentuk sel-sel tubuh dan jaringan tubuhnya yang baru. Kesehatan anak yang terganggu karena sakit akan memperlambat pertumbuhan/perkembangan motorik halusnya dan akan merusak sel-sel serta jaringan tubuh anak.

## 5. Intelengence Question

Kecerdasan intelektual turut mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Kecerdasan intelektual yang ditandai dengan tinggi rendahnya skor IQ secara tidak langsung membuktikan tingkat perkembangan otak anak dan perkembangan otak anak sangat mempengaruhi kemampuan gerakan yang dapat dilakukan oleh anak, mengingat bahwa salah satu fungsi bagian otak adalah mengatur dan mengendalikan gerakan yang dilakukan anak. Sekecil apapun gerakan yang dilakukan anak, merupakan hasil kerjasama antara 3 unsur yaitu otak, saraf dan otot, yang berinteraksi secara positif.

## 6. Stimulasi yang tepat

Perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus anak belum mencapai kematangan. Dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motoris yang sempurna yang ditandainya dengan gerakan halus yang lancar dan luwes.

## 7. Pola asuh

Ada tiga pola asuh yang dominan dilakukan oleh orangtua yaitu pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak dianggap sebagai robot yang harus taat pada semua aturan dan perintah yang diberikan. Ketiga pola asuh ini tentunya akan menentukan suasana kehidupan yang akan dialami anak dalam

kesehariannya dan tentu saja akan sangat Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini mempengaruhi proses perkembangannya ya diantaranya perkembangan motorik halus.

#### 8. Cacat Fisik

Kondisi cacat fisik yang dialami oleh anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halusnya. contohnya anak tunadaksa akan kesulitan dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan pergerakan motorik halus.

Menurut Endang Rini Sukamti (2018) Berikut ini kondisi yang memiliki dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik antara lain :

1. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
2. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
3. Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pascalahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
4. Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.

5. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan, maka kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pascalahir akan mempercepat perkembangan motorik.
6. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQ-nya normal atau di bawah normal.
7. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
8. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
9. Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua, maka perkembangan motorik anak yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan motorik anak yang lahir kemudian.
10. Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik karena tingkat perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktunya.
11. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.
12. Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan pelatihan ketimbang anak karena perbedaan bawaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat dipahami bahwa banyak faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik

halus anak usia dini. Dengan berbagai faktor-faktor tersebut, maka diharapkan orang tua dan guru dapat saling membantu untuk menghindari dan mengatasi faktor-faktor yang dapat menghambat keterampilan motorik halus anak.

#### **d. Gangguan motorik halus**

Menurut (Aulina Choirun, 2018 ) beberapa gangguan motorik halus pada anak usia dini, yaitu :

##### 1. Kidal

Seseorang yang lebih terampil melakukan segala sesuatu dengan tangan kiri biasanya di sebut kidal. Proses kekidanannya sebenarnya berkaitan dengan perkembangan fungsi otak kiri dan kanan, yang sudah diprogram sejak dalam kandungan tetapi masih dapat dipengaruhi lingkungan. Anak yang belahan otak kirinya berkembang lebih baik biasanya mempunya tangan kanan yang lebih cekatan, sementara anak kidal justru sebaliknya, tangan kirinya yang lebih cekatan. Kecekatan tangan anak mulai tampak pada usia 2-3 tahun dan menetap sekitar usia 6 tahun. Untuk mengetahui apakah anak kidal atau tidak, guru dan orang tua dapat melakukan pengamatan sejak dini dengan memperhatikan beberapa hal berikut :

- a. Tangan mana yang digunakan anak untuk meraih mainan yang diletakkan di depan mereka.
- b. Tangan mana yang dipakai untuk menggosok gigi dan menyisir rambut.
- c. Tangan mana yang digunakan untuk makan.

- d. Tangan mana yang digunakan untuk mengaduk. Anak kidal biasanya mengaduk dengan arah yang berlawanan dengan arah putaran jarum jam.
- e. Ketika menggambar, apakah anak memulai dari kanan.
- f. Apakah anak lebih suka berdiri di atas kaki kiri ketika diminta berdiri di atas satu kaki.

## 2. Clumsy

Clumsy adalah gangguan motorik khas. Gejalanya mudah dikenali karena berkaitan dengan perkembangan motorik halus. Untuk itu, orang tua harus tahu perkembangan normal motorik halus. Gejala ini dikenali sebagai gangguan motorik untuk mengerjakan hal-hal yang sederhana seperti berlari, mengancingkan baju atau celana, menggunting, atau meronce. Enam persen anak usia sekolah mengalami gejala ini dan menjadi sedikit bermasalah dengan prestasi akademik dan hubungan sosialnya. Gangguan ini akan tetap ada, bahkan hingga anak berusia dewasa kelak. Seringkali ditambah dengan masalah lain seperti gangguan pemusatan perhatian hiperaktivitas atau ADHD, gangguan belajar, gangguan ketrampilan menulis dan menggambar, dan ketidakmatangan emosi. Di usia remaja, anak yang clumsy mengalami masalah yang semakin berat dalam hal emosi, social dan akademis.

### e. Tahapan Motorik Halus Anak Usia Dini

Tahapan dalam pembelajaran motorik sebagai berikut (Anggraini *et al.*, 2022.) :

#### 1. Tahapan Pemahaman Konsep Gerak (*Cognitive Stage*)

Pemahaman konsep gerak menjadikan anak lebih mudah melakukan berbagai gerak yang diinstruksikan kepadanya. Tahapan ini adalah tahapan anak memahami serta mengerti tentang konsep geraknya. Pemahaman ini dapat dilakukan dengan mencari tahu bagaimana, apa, serta mengapa aktivitas motorik dilakukan.

#### 2. Tahapan Gerak (Motor Stage)

Tahapan ini menjadikan anak memahami tahapan gerak dan melakukan aktivitas gerak yang dipelajari.

#### 3. Tahapan Otonomi (Autonomus Stage)

Pada tahap ini anak menguasai dengan baik gerakan-gerakan yang diinstruksikan kepadanya serta gerakan jadi otomatisasi. Pendapat para ahli model pembelajaran motorik kasar dapat menerapkan tahapan melalui cara memberi contoh gerakan, memberikan konsep gerak, serta melakukan pengulangan kegiatan

Tingkatan pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun antara lain (Aulina Choirun, 2017) :

**Tabel 2.1.2 Tingkatan perkembangan motorik halus anak usia dini**

Lingkup Perkembangan	Tingkatan pencapaian perkembangan motorik halus usia 4-6 tahun
----------------------	--

Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</li> <li>2. Menggambar sesuai gagasannya</li> <li>3. Menjiplak bentuk</li> <li>4. Meniru bentuk</li> <li>5. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>6. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</li> <li>7. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</li> <li>8. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</li> <li>9. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</li> <li>10. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>11. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)</li> </ol>
---------------	--

	<p>12. Menempel gambar dengan tepat</p> <p>13. Mengekspresikan diri melalui gerakan</p>
--	---

#### **f. Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Perkembangan keterampilan motorik anak dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar. Pengembangan keterampilan motorik pada penelitian ini adalah keterampilan motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik dapat dipahami sebagai perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui aktivitas yang terkoordinasi pusat saraf, saraf, dan otot. Kontrol ini muncul dari perkembangan refleksif dan aktivitas kolektif yang hadir sejak lahir. Sebelum dikembangkan anak tidak akan tetap belum memahami (Nulaili, 2019)

Stimulasi adalah salah satu kebutuhan untuk mencapai tumbuh kembang anak yang optimal. Tujuan utama stimulasi adalah tercapainya perkembangan anak sesuai usianya. Stimulasi perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Penggunaan media atau alat permainan pada kegiatan pengembangan motorik halus anak tidak selalu sama dalam setiap rentang usia tumbuh kembang anak. Alat-alat permainan yang dapat digunakan pada anak usia dini misalnya benda-benda disekitar rumah, buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, ketas untuk belajar melipat, gunting, dan air. (Aulina Choirun, 2017)

Menurut (Arifin *et al.*, 2021), stimulasi motorik halus anak usia dini meliputi :

- a) Mencontoh bentuk +, x, lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga
- b) Menjiplak angka, bentuk-bentuk lain
- c) Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, tali rafia, dan sebagainya
- d) Memasukkan surat ke dalam amplop
- e) Membentuk dengan plastisin/tanah liat
- f) Memasukkan benang ke dalam jarum
- g) Menggunting mengikuti bentuk
- h) Menganyam

Berdasarkan teori diatas stimulasi adalah salah satu kebutuhan untuk mencapai tumbuh kembang anak yang optimal. Tujuan utama stimulasi adalah tercapainya perkembangan anak sesuai usianya. Stimulasi perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Penggunaan media atau alat permainan pada kegiatan pengembangan motorik halus anak tidak selalu sama dalam setiap rentang usia tumbuh kembang anak.

### **2.1.3 Teknik Mozaik**

#### **a. Pengetian Mozaik**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mozaik didefinisikan sebagai seni menghias permukaan dengan menempelkan potongan-potongan bahan keras berwarna-warni menggunakan perekat. Mozaik

adalah teknik yang melibatkan pengambilan, penempelan, dan pemotongan bahan untuk menciptakan sebuah karya seni (Sukmawati *et al.*, 2021). Mozaik merupakan sebuah karya seni rupa yang berdimensi dua atau tiga, yang menggunakan bahan atau material berupa kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong atau sudah memiliki bentuk potongan, yang kemudian disusun dan ditempelkan pada sebuah bidang datar menggunakan lem (Desi dan Kristanto, 2016).

Mozaik melibatkan penyusunan dan perekatan elemen-elemen pada suatu permukaan datar. Elemen-elemen mozaik dapat berupa benda padat dalam berbagai bentuk seperti lempengan, kubus kecil, potongan-potongan, kepingan, dan lainnya. Meskipun ukuran elemen-elemen hampir seragam, bentuk potongannya dapat bervariasi. Anak-anak cenderung tertarik dan enggan bosan ketika mereka melihat gambar, dan mereka terinspirasi untuk menyusun potongan-potongan kertas sesuai dengan pola gambar yang ada (Kurnia & Rosdianti, 2023). Aktivitas mozaik melibatkan menempel atau menyatukan elemen-elemen dengan bentuk seperti lempengan, kubus kecil, atau bentuk lainnya yang memiliki dimensi seragam pada suatu pola tertentu (Nadila, 2022).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian mozaik adalah pembuatan karya seni rupa yang menggunakan bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara di potong-potong atau sudah di bentuk potongan kemudian disusun dan di tempelkan pada bidang dasar dengan cara di lem.

## **b. Manfaat dan Tujuan Permainan Mozaik**

Menurut (Maini *et al.*, 2016) kegiatan Mozaik memiliki manfaat untuk anak usia dini diantaranya :

- a. Pengenalan bentuk.

Dalam kegiatan Mozaik manfaat yang bisa kita dapat adalah kita bisa mengenalkan pada anak tentang macam-macam bentuk geometri, seperti segitiga, lingkaran, segiempat.

- b. Pengenalan Warna.

Manfaat lain dari Mozaik kita bisa membuat bahan/media dengan berbagai macam warna yang menarik untuk anak sekaligus dapat mengenalkan warna pada anak.

- c. Melatih kreatifitas.

Kegiatan Mozaik bermanfaat untuk melatih kreatifitas guru dan anak dalam berbagai bentuk dengan media yang bermacam-macam.

- d. Melatih motorik halus.

Kegiatan Mozaik bermanfaat mengembangkan motorik halusnya, karena dalam kegiatan ini anak menggunakan jari jemari untuk mengambil benda-benda kecil dan melibatkan koordinasi otot-otot tangan dan mata.

- e. Melatih emosi.

Karena dalam kegiatan ini anak akan melatih kesabaran dan emosinya.

- f. Mengenal konsep geometri.

Dalam kegiatan Mozaik ada berbagai macam bentuk dan itu bisa sebagai pengenalan konsep geometri, seperti : segitiga, segiempat, lingkaran

Selain manfaat Mozaik juga terdapat tujuan Mozaik. Tujuan membuat gambar teknik Mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (segitiga, segi empat, lingkaran dan lain lain), diantaranya :

- (1) mengembangkan imajinasi anak
- (2) mengembangkan kreativitas anak
- (3) melatih kesabaran dan ketelitian
- (4) mengembangkan estetika dan keindahan
- (5) mengembangkan motorik halus.

### **c. Kelebihan dan Kekuangan Teknik Mozaik**

Kelebihan teknik mozaik (Hasanah & Astuti, 2020), di antaranya:

- a. Dapat mengembangkan kreativitas anak, emosi dan sosial anak.
- b. Alat dan bahan mudah didapat
- c. Langkah kegiatan mudah dimengerti anak.
- d. Melatih tingkat kesabaran anak.
- e. Melatih konsentrasi anak
- f. Memiliki berbagai macam corak dan warna
- g. Memiliki tampilan yang atraktif
- h. Membuat anak menjadi mandiri.

Sedangkan kelemahan dari teknik mozaik adalah anak akan mudah merasa bosan, karena memerlukan waktu sedikit lebih lama, yakni sekitar 15 menit.

#### **d. Bahan dan Pealatan Teknik Mozaik**

Bahan yang digunakan dalam membuat mozaik terdiri atas: bahan yang lentur dan lunak, serta bahan yang kaku dan keras. Bahan yang lentur dan lunak terdiri dari kertas, plastik, daun –daunan dan kulit tumbuhan sedangkan bahan-bahan yang kaku dan keras terdiri dari kaca, batu, logam, keramik, kayu dan tempurung (batok kelapa). Bahan perekat yang akan dipakai ditentukan dengan jenis bahan yang akan direkatkan seperti lem kertas, double tape dan lain-lain. Alat yang digunakan untuk memotong: gunting, kain/kertas, dan lem (Bengkulu *et al.*, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk memfokuskan bahan yang aman dan menarik serta mudah didapatkan dalam pembuatan teknik mozaik untuk anak di TK menggunakan alat bidang dataran berupa kertas hvs, kertas gambar, lem fox, lem kertas, gunting dan pensil, serta menggunakan bahan dari kertas, plastik, daun –daunan dan kulit tumbuhan sedangkan bahan-bahan yang kaku dan keras terdiri dari kaca, batu, logam, keramik, kayu dan tempurung (batok kelapa).

#### **e. Langkah-langkah Teknik Mozaik**

Dalam melakukan membuat karya mozaik ada 4, yaitu (Bengkulu *et al.*, 2016):

- a. Mempersiapkan Desain Motif

Untuk membuat desain motif dalam karya mozaik terlebih dahulu merancang ide dengan menentukan tema karya. Setelah dapat tema maka dilanjutkan dengan membuat gambar dibidang dasar mozaik sesuai dengan tema. Untuk pembuatan motif boleh dibuat sendiri sesuai dengan ide, boleh dijiplak dari gambar yang telah ada.

b. Mempersiapkan alat dan bahan

Bahan yang digunakan dalam membuat mozaik terdiri atas: bahan yang lentur dan lunak, serta bahan yang kaku dan keras. Bahan yang lentur dan lunak terdiri dari kertas, plastik, daun –daunan dan kulit tumbuhan sedangkan bahan-bahan yang kaku dan keras terdiri dari kaca, batu, logam, keramik, kayu dan tempurung (batok kelapa). Alat untuk pembuatan mozaik disesuaikan dengan bahan yang akan di pakai seperti alat yang digunakan untuk memotong: gunting, kain/kertas, dan lem.

c. Teknik Menempelkan

Teknik menempelkan lem yang sudah disediakan diambil dengan sudip plastik dan di oleskan pada gambar atau motif yang telah dibuat. Cara mengoleskan lem tidak sekaligus tetapi dioleskan pada sebahagian bidang motif sebab lem kalau sudah terlalu lama akan mengering. Motif yang sudah dikasih lem tempelkan potongan-potongan atau elemen-elemen di atas motif sambil disusun dengan menggunakan jarum kalau elemennya seperti kertas, kemudian ditekan pelan-pelan agar potongan-potongan menempel dengan baik.

d. Penyelesaian akhir (finishing)

Penyelesaian akhir dari pembuatan karya ini, merapikan karya mozaik yang dibuat dengan melihat kalau ada motif yang belum tertutup dengan potongan-potongan atau elemen-elemen dan melmeriksa kalau ada penempatan warna yang kurang cocok.

#### **2.1.4 Peneliti yang Relevan**

Penelitian terkait dengan permainan mozaik terhadap motorik halus anak usia dini memiliki relevansi yang signifikan. Beberapa penelitian yang dapat menjadi referensi:

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Nursayyidah Wahyudi dan Iman Nurjaman (2018) dengan judul Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun di TK Al-Falahiyyah Rajeg, hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang terjadi pada kelas eksperimen dan kontrol, yaitu terjadi peningkatan kemampuan motorik halus pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan data yang diperoleh  $t$  hitung ( $11.636 > 2.021$ ) hal ini membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka kesimpulan yang diperoleh adalah teknik mozaik berpengaruh positif signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-6 tahun yang merupakan siswa TK Al-Falahiyyah Rajeg.

Penelitian yang dilakukan oleh Ribkha Itha Idhayanti dkk (2022) Dengan Judul Mozaik Dan Puzzle Mampu Meningkatkan Perkembanganmotorik Halus Anak Prasekolah menunjukkan hasil penelitian menggunakan uji hasil  $0,000 < 0.05$  dan  $\text{Puzzle } 0.008 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh mozaik dan Puzzle terhadap peningkatan perkembangan motorik

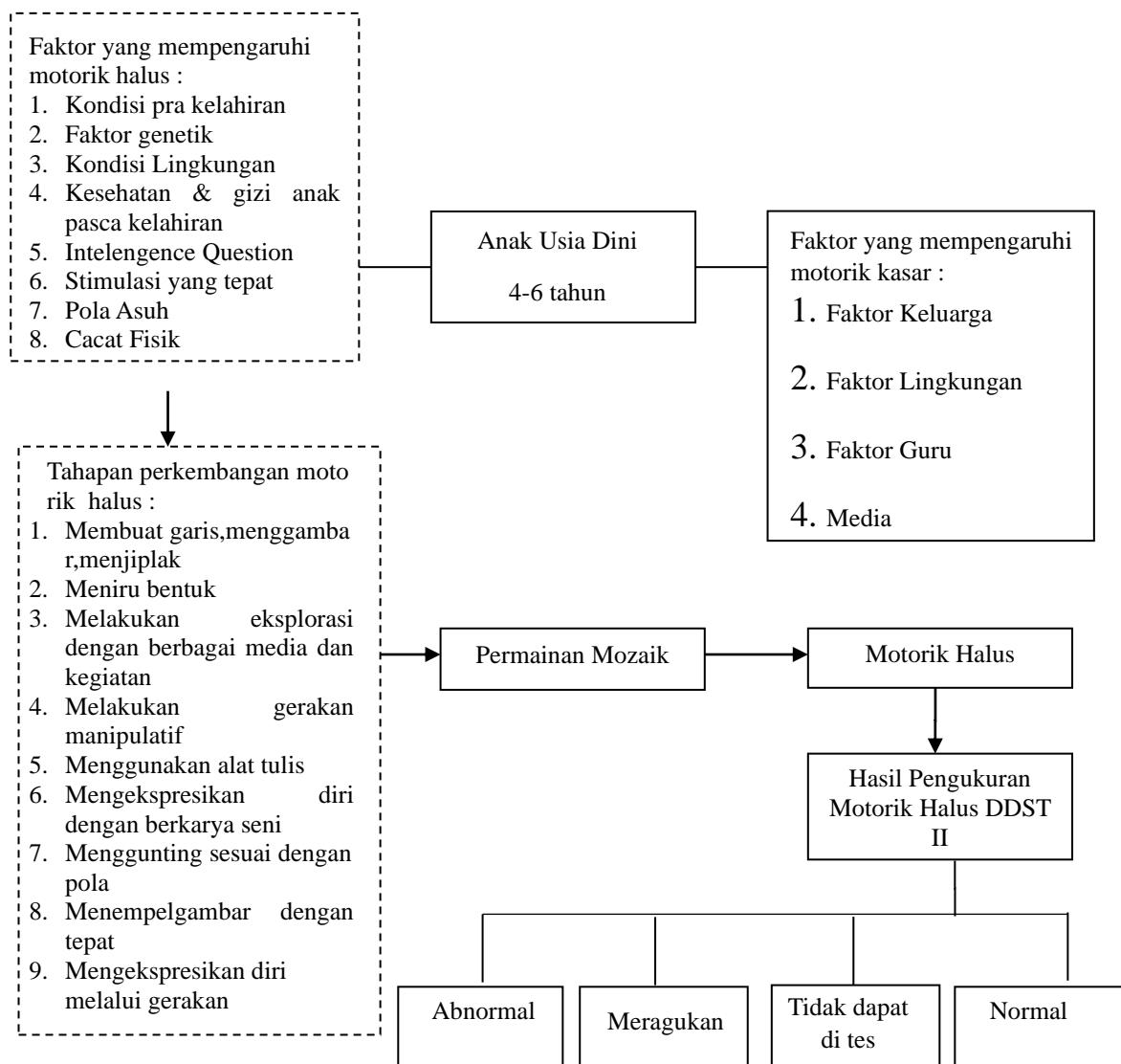
halus anak prasekolah. Selanjutnya Uji Mann-Whitney ditemukan  $p$  value = 0.000 dan  $p < 0.05$  yang berarti mozaik dan Puzzle sama-sama mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah. Dari hasil penelitian, mozaik maupun puzzle bisa menjadi rekomendasi kedepannya sebagai salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah dengan melibatkan pengawasan orang terdekat.

Penelitian yang dilakukan Diane Chesari Angelia dkk (2023) yang Berjudul Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Model Eknik Mozaik Pada Anaktk Permata Bundakota Bengkulu menunjukkan bahwa hasil kegiatan teknik mozaik berarti kemampuan motorik halus anak TK Permata Bunda Kota Bengkulu dapat dikatakan meningkat dengan baik. Selain dari hasil yang diraih, keberhasilan lainnya juga terlihat dari antusiasme dan antusiasme anak-anak selama mengikuti kegiatan. Hal ini juga menunjukkan bahwa proses kegiatan seperti ini sudah sesuai dengan apa yang diinginkan dan direncanakan peneliti yaitu anak bersedia melakukan kegiatan tersebut tanpa adanya paksaan atau tekanan. Hal ini dibuktikan dengan anak-anak ingin mengulangi kegiatan mozaik meskipun kegiatan telah selesai. Pada hakikatnya anak menyukai suasana kegiatan dengan variasi pembelajaran yang dilakukan sehingga menimbulkan hal atau tantangan baru.

## 2.2 Kerangka Teori

Kerangka teori adalah representasi yang komprehensif dan terperinci dari hubungan antara berbagai variabel, yang menjelaskan secara sistematis hubungan sebab-akibat dari suatu fenomena (Masturoh dan Naura, 2018).

Berdasarkan deskripsi atau batasan teori yang menjadi dasar penelitian, kerangka teori dalam penelitian ini dapat diilustrasikan dalam bentuk skema, seperti berikut :



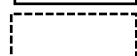
**Gambar 2.2.1 Kerangka Teori**

Sumber : (Nurlaili, 2019; Choirun Nisak Aulina, 2017; Nurul Arifiyanti *et al.*, 2021; Azwaldi *et al.*, 2021)

Keterangan :



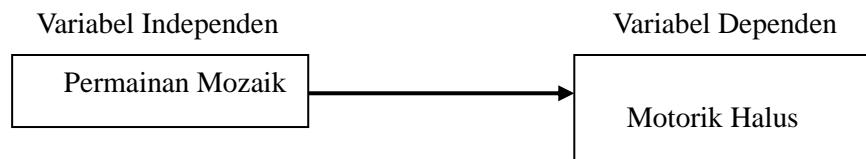
: Variabel diteliti



: Variabel yang tidak diteliti

### 2.3 Kerangka konsep

Kerangka berpikir atau kerangka konseptual adalah model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori berinteraksi dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berpikir juga memberikan penjelasan sementara terhadap fenomena yang menjadi objek penelitian. Alur berpikir ini didasarkan pada teori-teori sebelumnya dan pengalaman empiris, yang menjadi dasar untuk menyusun kerangka berpikir yang berguna dalam merumuskan hipotesis. Dengan demikian, kerangka berpikir adalah landasan untuk pembentukan hipotesis. (Addini Syahputri *et al.*, 2023)



**Gambar 2.3.1 Kerangka Konsep**

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis penelitian dibuat berdasarkan pemahaman terhadap proses, terutama terkait dengan dasar teoritis dan argumentasi yang terkait dengan kasus atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Pada dasarnya, penyusunan hipotesis memerlukan pemikiran logis yang didasarkan pada teori, argumen, dan fenomena yang sesungguhnya, untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian (Yam & Taufik, 2021). Hipotesis yang akan dibuktikan di penelitian ini adalah :

- Ho :Tidak ada Pengaruh Permainan Mozaik terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini Di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes
- Ha :Terdapat Pengaruh Permainan Mozaik terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini Di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah suatu strategi yang disusun untuk memastikan bahwa penelitian dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Pemilihan desain penelitian bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dan menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan (Nursalam, 2019).

Penelitian ini merupakan Jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Quasi Experiment*. Quasi Experiment adalah satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol (T. Dicky Hastjarjo, 2019). Berikut adalah desain penelitian *Quasi Eksperiment* dengan rancangan non equivalent group design untuk melihat pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes :

1. Kelompok Eksperimen:

- a. Partisipan: Siswa siswi KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes usia 4-6 tahun
- b. Intervensi: Siswa siswi akan terlibat dalam sesi permainan mozaik empat kali seminggu selama 1 minggu. Selama sesi, mereka akan diberikan bahan-bahan mozaik seperti pompom atau bahan permainan mozaik lainnya dan dipandu oleh guru dan peneliti dalam membuat karya seni mozaik.
- c. Pengukuran: Motorik halus anak-anak akan diukur sebelum dan setelah intervensi menggunakan lembar obeservasi DDST II.

Denver Developmental Screening Test (DDST) adalah salah satu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak atau metode pengkajian yang digunakan secara luas untuk menilai kemajuan perkembangan anak usia 0 – 6 tahun (Azwaldi *et al.*, 2021)

## 2. Kelompok Kontrol:

- a. Intervensi: Anak-anak dalam kelompok kontrol tidak akan menerima intervensi permainan mozaik, tetapi tetap melanjutkan kegiatan sehari-hari mereka seperti biasa.
- b. Pengukuran: Motorik halus anak-anak akan diukur pada waktu yang sama dengan kelompok eksperimen.

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan elemen yang menjadi fokus penelitian, termasuk objek dan subjek dengan karakteristik khusus. (Nur Fadilah *et al.*, 2023). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di KB AL Auni yang berjumlah 56 siswa.

### 3.2.2 Sampel

Sampel merujuk pada bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data utama dalam sebuah penelitian. Dengan kata lain, sampel merupakan representasi sebagian dari populasi secara keseluruhan. Penggunaan sampel dalam kegiatan penelitian dilakukan atas berbagai pertimbangan (Nur Fadilah *et al.*, 2023).

#### **Karakteristik Responden:**

1. Laki-laki dan Perempuan
2. Usia 4-6 tahun
3. Siswa-siswi KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

#### **Teknik Sampling:**

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Total Sampel* setiap anak usia 4-6 tahun di KB Al Auni memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai bagian dari sampel.

#### **3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

##### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2024

#### **3.4 Variabel Penelitian**

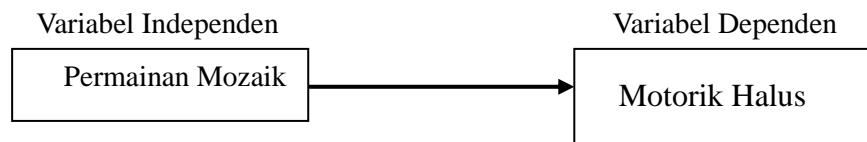
Variabel adalah semua aspek atau fenomena yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan memperoleh informasi dan kemudian menarik kesimpulan. Penentuan variabel yang tepat didasarkan pada landasan teoritis, didukung oleh hipotesis, dan tergantung pada kompleksitas atau kesederhanaan desain penelitian (Rafika Ulfa, 2021). Variabel penelitian tentang pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus anak usia dini dapat meliputi:

##### **1. Variabel Independen:**

Permainan Mozaik: Tingkat partisipasi anak dalam kegiatan mozaik, intensitas interaksi dengan material mozaik.

## 2. Variabel Dependan:

Motorik Halus: Kemampuan anak dalam melakukan gerakan halus yang memerlukan koordinasi tangan dan mata, seperti memegang gunting dengan tepat, menggunting, menempel.



### 3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian adalah penjelasan secara terperinci mengenai bagaimana suatu variabel akan diukur atau diamati dalam konteks spesifik suatu penelitian.

**Tabel 3.5.1 Defini Operasional Penelitian**

Variabel	Definisi operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
<b>Dependen</b>					
Motorik Halus	<p>Motorik halus adalah gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot halus dan membutuhkan koordinasi mata dan tangan.</p> <p>Pada penelitian ini permainan mozaik dilakukan pada anak usia 4-6 tahun.(Rizki Jihan Nida, 2021)</p>	<p>Menggunakan lembar observasi</p> <p>DDST II</p>	<p>DDST II</p>	<p>Penilaian ddst</p> <p>Normal : Lulus (P), gagal (F), atau menolak (R)</p> <p><i>Suspect :</i></p> <p>Gagal (F) atau menolak (R)</p> <p><i>Abnormal :</i></p> <p>Gagal (F)</p>	Ordinal

---

					atau	
					menolak	
					(R)	
Independen						
PermainanMozaik	Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Menggunakan bahan atau material berupa kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong atau sudah memiliki bentuk potongan, yang kemudian disusun dan ditempelkan pada sebuah bidang datar menggunakan lem.	SOP	Intervensi Observasi		Sebelum Sesudah	Ordinal

---

### 3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, (2019) instrument merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pernyataan-pernyataan tertulis kepada responden yang akan diteliti. Jenis instrumen tes antara lain : kuesioner, tes kepribadian, wawancara, observasi, *rating scale*, lembar

*checklist*. Instrumen non tes, antara lain: perlakuan metode tertentu oleh peneliti atau studi dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen penelitian, yaitu sebagai berikut:

a. Instrumen permainan mozaik

Instrumen pengaruh permainan mozaik diambil dari penelitian Yessy Nur Azizah pada tahun 2019 menggunakan alat ukur SOP.

**Keterangan :**

Materi kegiatan mozaik akan diberikan sebanyak 4 kali dalam 1 minggu.

Pertemuan pertama : Menempelkan bangun datar

Pertemuan kedua : Menempelkan sayuran

Pertemuan ketiga : Menempelkan bentuk buah

Pertemuan keempat : Menempelkan bentuk angka

Kegiatan ini diberikan sebanyak 4 kali dalam 1 minggu selama 10- 15 menit.

b. Instrumen Motorik Halus

Dalam penelitian pengaruh permainan mozaik responden juga turut dilakukan pengukuran menggunakan DDST (*Denver Developmental Screening Test*) . Pengukuran permainan mozaik ini dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan permainan mozaik. Kemudian akan diukur dan nantinya akan dicatat datanya yang akan digunakan oleh peneliti.

**Tabel 3.6.1 Tingkat Motorik Halus**

Kriteria	Skor
Lulus Semua Tes	P
Gagal melakukan tes	F

### **3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas**

Validitas penelitian mengacu pada seberapa benar kesimpulan yang ditarik dari penelitian tersebut, yang ditentukan dan dinilai berdasarkan metode penelitian, representasi sampel penelitian, dan karakteristik populasi asal sampel (Yoel Octobe Purba *et al.*, 2021).

Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel dapat diandalkan. Reliabilitas adalah indikator yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur bisa dipercaya atau diandalkan. Ini menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran saat dilakukan dua kali atau lebih terhadap fenomena yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama (Notoatmodjo, 2018).

### **3.8 Prosedur Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini prosedur yang ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Mengurus surat ijin penelitian dengan membawa surat dari Universitas Muhammadiyah Cirebon untuk ditunjukkan kepada Kepala sekolah KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.
2. Setelah Mendapatkan persetujuan dari pihak Kepala sekolah KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Peneliti melakukan pendataan pada anak prasekolah.
3. Responden dipilih adalah seluruh anak usia dini 4-6 tahun yang bersekolah di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

4. Peneliti menjelaskan tujuan, manfaat dan prosedur penelitian serta meminta persetujuan dari responden untuk berpartisipasi dalam penelitian.
5. Setiap responden diberikan kebebasan untuk memberikan persetujuan atau menolak menjadi subjek penelitian. Setelah calon responden bersedian untuk mengikuti prosedur penelitian, maka responden diminta untuk mendatangani lembar inform consent yang telah disiapkan oleh peneliti, kemudian responden mengisi data demografi yang ber isi nama, usia, dan jenis kelamin.
6. Penelitian menggunakan sampel berjumlah 56 orang, sebelum melakukan penelitian penelitian menyamakan persepsi terlebih dulu mengenai langkah-langkah pengukuran dan pemberian penilaian pada test DDST II dengan peneliti dan didampingi dengan guru kelas.
7. Setelah dibagi menjadi 2 kelompok, selanjutnya akan diberikan intervensi terapi kegiatan mozaik sebanyak empat kali setiap 10-15 menit dan intervensi diberikan secara bergantian setiap harinya. Peneliti menjelaskan prosedur kegiatan mozaik pada kelompok yang diberikan intervensi kegiatan mozaik .
8. Penelitian melakukan perngukuran DDST II setelah responden diberikan intervensi sebanyak empat kali setiap 10-15 menit dan hasilnya dicatat dilembar observasi.
9. Mengumpulkan data dan selanjutnya diolah dan dianalisis.

### 3.9 Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang strategis dalam penelitian, karena tujuan awal dari penelitian adalah mendapatkan data. Macam- macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi,triangulasi atau gabungan (Sugiyono, 2019). Menurut Notoatmojo (2010) Pengolahan data akan dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain :

1. *Editing* merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan. *Editing* dilakukan ditempat pengumpulan data sehingga jika ada kekurangan dan dapat segera dilengkapi.
2. *Coding* yaitu merubah data dalam bentuk huruf menjadi angka untuk mempermudah dalam analisis data. Setelah data terkumpul, masing - masing jawaban diberi kode untuk memudahkan dalam analisis data.
3. Data entry yaitu proses memasukkan data kedalam komputer untuk dilakukan pengolahan data sesuai kriteria dengan menggunakan SPSS.
4. *Cleaning* yaitu pengecekan kembali data untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidak lengkapan dan sebagainya, kemungkinan dilakukan pembetulan atau koreksi.
5. *Scoring* adalah melakukan penilaian untuk jawaban dari responden untuk mengukur perkembangan motorik halus menggunakan (Notoatmojo, 2010).
  - a. Pencapaian perkembangan motorik halus
    - Pass/ Lulus Semua Tes = P
    - Fail/ gagal melakukan Tes = F

- Resfusal/Menolak Melakukan Tes = M
  - a) Normal : Lulus semua tes atau ada 1 Caution
  - b) *Suspect* : Ada 2 atau lebih Caution atau ada 1 atau lebih Delay
  - c) *Unstable* : Bila ada skor menolak 1 atau lebih komponen diseblah kiri garis umur.

6. *Tabulating* merupakan table yang akan ditabulasi adalah table yang berisikan data yang sesuai dengan tujuan peneliti atau yang diinginkan oleh peneliti.

### **3.10 Analisis Data**

Peneliti menjelaskan bagaimana analisa data dilakukan. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul agar hubungan antar variabel dapat diketahui. Data dianalisis menggunakan prosedur statistik yang memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan, mengorganisasi, mengevaluasi, menginterpretasi, dan menyajikan informasi yang jelas dengan data atau angka-angka yang berarti (Nursalam, 2020). Analisis data dilakukan secara bertahap, yaitu:

#### **3.10.1 Persiapan**

Tahap persiapan dalam penelitian ini adalah pengajuan judul skripsi, melakukan bimbingan peneliti, menyusun skripsi penelitian dan selanjutnya seminar ujian skripsi dan revisi sesuai hasil siding. Selanjutnya meminta surat perizinan dari Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon, dan melakukan proses perizinan ke KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

Tahap pelaksanaan dalam penelitian yang telah dilakukan adalah mengumpulkan data dan wawancara Kepala Sekolah dan guru-guru KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Adapun persiapan yang dilakukan yaitu melakukan kontrak waktu atau *inform consent* dengan responden, meyiapkan instrument penelitian.

Penelitian menggunakan sampel berjumlah 56 orang, sebelum melakukan penelitian penelitian menyamakan persepsi terlebih dulu mengenai langkah-langkah pengukuran dan pemberian penilaian pada test DDST II dengan peneliti dan didampingi dengan guru kelas. Setelah dibagi menjadi 2 kelompok, selanjutnya akan diberikan intervensi terapi kegiatan mozaik sebanyak empat kali setiap 10-15 menit dan intervensi diberikan secara bergantian setiap harinya. Peneliti menjelaskan prosedur kegiatan mozaik pada kelompok yang diberikan intervensi kegiatan mozaik . Penelitian melakukan perngukuran DDST II setelah responden diberikan intervensi sebanyak empat kali selama 1 minggu setiap 10-15 menit dan hasilnya dicatat dilembar observasi. Mengumpulkan data dan selanjutnya diolah dan dianalisis.

### **3.10.2 Tabulasi**

Menurut (Nizamuddin *et al.*, 2019) tabulasi adalah suatu proses meringkas data mentah dan menampilkannya dalam bentuk tabel statistic untuk analisis lebih lanjut. Pada penelitian ini melakukan *uji descriptive statistic* dengan menggunakan bantuan komputerisasi pada aplikasi SPSS untuk mendeskripsikan variabel pada hasil kuesioner yaitu permainan mozaik dan mtoorik halus pada siswa-siswi KB Al Auni Kecamatan

Tanjung Kabupaten Brebes dalam bentuk frekuensi dan presentase semua data dibagikan dalam bentuk tabel disertai narasi sebagai penjelasan.

### **3.10.3 Analisa Data**

Menurut Sugiyono (2019) analisa data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini, data yang sudah terkumpul selanjutnya akan diolah dan dianalisis dengan teknik statistic. Proses pemasukan data dan pengolahan data menggunakan aplikasi perangkat lunak computer dengan menggunakan program SPSS.

### **3.10.4 Analisis Univariat**

Analisis digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi dari masing-masing variabel atau karakteristik responden. Pada penelitian ini melibatkan statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi data motorik halus anak usia dini sebelum dan sesudah intervensi permainan mozaik intervensi. Peneliti menganalisa tingkat perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan mozaik. Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah : usia anak, jenis kelamin, orang tua, karakteristik pendidikan orang tua dan tingkat perkembangan motorik halus yang dianalisi dan dituangkan dalam tabel distribusi frekuensi. Data akan dianalisi dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : prosentase

F : Frekuensi

N : Populasi

### **3.10.5 Analisis Bivariat**

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan atau perbedaan rerata antar dua kelompok, serta untuk melihat kekuatan antara dua variabel. Analisis bivariat dapat dilakukan dengan dengan uji parametrik maupun uji non-parametrik. Pada penelitian ini melibatkan analisis korelasi untuk menentukan apakah ada hubungan antara frekuensi partisipasi permainan mozaik dan kemajuan motorik halus anak usia dini dan melibatkan analisis perbandingan antara skor motorik halus sebelum dan sesudah intervensi permainan mozaik.

### **3.11 Etika Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian. Prinsip etika diterapkan dalam kegiatan penelitian dimulai dari penyusunan proposal hingga penelitian ini di publikasikan (Notoatmodjo, 2018).

a. *Prinsip Inform Consent (Persetujuan)*

Prinsip yang harus dilakukan sebelum mengambil data atau wawancara kepada subjek adalah didahulukan meminta persetujuannya (Notoatmodjo, 2018). Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan lembar persetujuan (inform consent) kepada responden yang diteliti, dan responden menandatangani setelah membaca dan memahami isi dari lembar persetujuan dan bersedia

mengikuti kegiatan penelitian. Peneliti tidak memaksa responden yang menolak untuk diteliti dan menghormati keputusan responden. Responden diberi kebebasan untuk ikut serta ataupun mengundurkan diri dari keikutsertaannya.

b. Prinsip *Autonomy* (Kebebasan)

Prinsip menghormati otonomi responden, dimana responden berhak untuk memilih dan memutuskan apa yang menjadi keputusannya. Peneliti ini tidak memaksa responden yang menolak untuk diteliti dan menghormati keputusan responden. Responden diberi kebebasan untuk ikut serta ataupun mengundurkan diri dari keikutsertaannya.

c. Prinsip *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa bagi responden yang bersedia menjadi subjek penelitian memiliki hak kerahasiaan informasi agar tidak diketahui oleh responden lain. Semua informasi ini telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti.

d. Prinsip *Justice* (Keadilan)

Dalam prinsip keadilan, peneliti tidak membeda-bedakan responden dari segi gender, agama, etnis, dan sebagainya. Peneliti ini bersikap adil untuk semua responden dengan mendampingi setiap responden selama proses penelitian.

e. Prinsip *non-maleficence*

Prinsip *non-maleficence* adalah komponen kunci dalam etika penelitian yang menekankan pentingnya melindungi partisipan dari bahaya. Dengan menerapkan prinsip ini, peneliti dapat memastikan bahwa penelitian mereka tidak hanya menghasilkan pengetahuan yang berharga, tetapi juga dilakukan dengan cara yang etis dan bertanggung jawab.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Deskripsi Penelitian**

Pada bab ini penulis menyajikan hasil dan pembahasan tentang Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Populasi pada penelitian ini berjumlah 66 karena 10 responden sudah dijadikan sebagai studi pendahuluan atau *drop out*. Sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling* yang berjumlah 56 responden. Dimana 28 responden menjadi kelompok kontrol dan 28 responden menjadi kelompok eksperimen.

Lokasi penelitian ini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes yang beralamat di Jl. Kyai harun abdullah Rt 06 / Rw 08 Desa sengon Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes-Jawa Tengah. Waktu pembelajaran dimulai pukul 07.30 samapi 10.00 WIB. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 22 Juli-25 Juli 2024.

Hasil Penelitian ini akan disajikan dalam dua bagian yaitu analisis univariat dan bivariat. Berikut ini adalah uraian hasil penelitian yang telah dilakukan :

##### **4.1.2 Analisis Univariat**

Data umum akan menyajikan mengenai karakteristik responden berdasarkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, karakteristik responden berdasarkan usia, karakteristik responden

berdasarkan lama pendidikan. Hasil ulasan deskripsi data umum berupa tabel adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Kelompok Kegiatan Mozaik Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia dan lama pendidikan di KB Al Auni Kecamatan Tanjung (n=56)**

Karakteristik Responden	Kelompok	
	Kontrol	Eksperimen
Jenis Kelamin	Laki-Laki	10 (35,7%)
	Perempuan	18 (64,3%)
Usia	4 Tahun	10 (35,7%)
	5 Tahun	7 (25,0%)
	6 Tahun	11 (39,3%)
Lama Pendidikan	<1 Tahun	10 (35,7%)
	>1 Tahun	18 (64,3%)
		13 (46,4%)
		15 (53,6%)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa keseluruhan responden berjumlah 56. Responden pada penelitian ini mayoritas berjenis kelamin perempuan berjumlah 18 dengan presentase 64,3% berada di kelompok kontrol dan responden kelompok eksperimen responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 11 dengan presentase 39,3%. Responden yang berjenis kelamin laki-laki di kelompok kontrol berjumlah 10 dengan presentase 35,7% dan dikekolompok eksperimen sebanyak 17 dengan presentase 60,7%.

Usia responden mayoritas bersusia 4 tahun dengan jumlah 14 responden dengan presentase 50% pada kelompok eksperimen dan usia

responden pada kelompok kontrol mayoritas berusia 6 tahun dengan jumlah 11 dengan presentase 39,3% . Responden yang berusia 4 tahun ada 10 responden dengan presentase 35,7% pada kelompok kontrol dan pada kelompok eksperimen yang berusia 6 tahun berjumlah 8 dengan presentase 28%. Responden yang berusia 5 tahun pada kelompok kontrol ada 7 dengan presentase 25,0% dan pada kelompok eksperimen responden yang berusia 5 tahun ada 6 dengan presentase 28%.

Lama pendidikan pada penelitian ini moyoritas lama pendidikannya >1 tahun yaitu 18 dengan presentase 64,3% berada di kelompok kontrol dan responden kelompok eksperimen dengan lama pendidikan <1 tahun berjumlah 15 dengan presentase 53,6%. Responden yang lama pendidikannya <1 tahun di kelompok kontrol berjumlah 10 dengan presentase 35,7% dan dikekolompok eksperimen sebanyak 13 dengan presentase 46,4%.

**Tabel 4. 2 Rata-rata Skor Perkembangan Motorik Halus Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Permainan Mozaik Terhadap Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun**

	Variabel	Mean	Min	Max	SD
<i>Pre test</i>	Kelompok Kontrol	2,57	1	3	,573
	Kelompok Eksperimen	2,46	1	3	,576
<i>Post test</i>	Kelompok Kontrol	2,89	2	3	,315
	Kelompok Eksperimen	2,89	2	3	,315

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan motorik halus pre-test pada pada kelompok kontrol 2,57 sedangkan pada kelompok eksperimen 2,46 dan hasil post-test didapatkan nilai rata-rata perkembangan motorik halus meningkat pada kelompok kontrol menjadi 2,89 dan kelompok eksperimen menjadi 2,89.

**Tabel 4. 3 Karakteristik Orang Tua Responden Kelompok Kegiatan Mozaik Berdasarkan Pekerjaan,Usia,Pendidikan Terakhir di KB Al Auni Kecamatan Tanjung (n=56)**

Karakteristik Responden	Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Pekerjaan	IRT	14 (50%)
	Wiraswasta	7 (25%)
	Petani	4 (14,3%)
	Pedagang	3 (10,7%)
Usia	25-30 Tahun	10 (35,7%)
	36-40 Tahun	7 (25,0%)
	41-45 Tahun	11 (39,3%)
Pendidikan Khawatir	SD	7 (25%)
	SMP	13 (46,5%)
	SMA	8 (28,6%)
		10 (35,7%)

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen sebagian besar orangtua responden pekerjaan sebagai ibu rumah tangga sebanyak 14 responden (50%). Sedangkan pada kelompok kontrol ibu rumah tangga dan wiraswasta sebanyak 10 responden (35,7%) pekerjaan orangtua tua sebagian besar ibu rumah tangga sebanyak 14

responden (50%). Usia orangtua responden pada kelompok eksperimen sebagian besar berusia 41-45 tahun sebanyak 11 responden (39,3%). Sedangkan pada kelompok kontrol orangtua responden sebagian besar berusia besar berusia 25-30 (50%). Pendidikan terakhir orang tua responden kelompok eksperimen sebagian besar berlatar belakangan pendidikan smp sebanyak 13 responden (46,5%) dan kelompok kontrol sebanyak 11 responden (39,3%).

#### 4.1.3 Analisis Bivariat

Peneliti menggunakan uji wilcoxon untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata skor perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 tahun sebelum dan sesudah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol , untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik halus antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji bivariat tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4. 4 Analisis Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dan Sesudah Diberikan Kegiatan Mozaik Kelompok Eksperimen**

Perkembangan Motorik Halus Kelompok Eksperimen	Pre test		Pos Test Kelompok Eksperimen	
	f	%	f	%
Normal	15	53,6	24	85,7
<i>Suspect</i>	12	42,9	4	14,3
<i>Untestable</i>	1	3,6	0	0
Total	28	100	28	100

Tabel 4.4 Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa pada kelompok Eksperimen sebelum diberi intervensi permainan mozaik ada 15 responden yang termasuk dalam kategori normal (lulus semua tes) dengan presentase 53,6% kemudian setelah diberikan intervensi permainan mozaik meningkat menjadi 24 responden dengan presentase 85,7%. Untuk kategori *Suspect* ( ada 2 atau lebih *Caution* atau ada 1 atau lebih *Delay*) ada 12 responden dengan presentase 42,9% sebelum diberikan intervensi permainan mozaik dan setelah diberikan intervensi permainan mozaik turun menjadi 3 responden dengan presentase 14,3%. Sebelum diberikan intervensi permainan mozaik ada 1 responden pada kategori *Untestable* (bila ada skor menolak 1 atau lebih kompene n diseblah kiri garis umur) setelah diberikan intervensi menjadi tidak ada responden dalam kategori *Untestable*.

**Tabel 4. 5 Perbedaan Rata-rata Skor Perkembangan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Mozaik Pada Kelompok Eksperimen Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 4-6 Tahun**

Motorik Halus	N	Mean	Standar Deviasi	Min	Max	p-value (Asymp. sig (2-tailed))
Pre Test Kelompok Eksperimen	28	2,50	,573	1	3	
Post Test Kelompok Eksperimen	28	2,86	,314	2	3	,001

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik halus pada kelompok eksperimen setelah diberikan permainan mozaik. Nilai rata-rata motorik halus pada pre-test kelompok eksperimen adalah 2,50 dan meningkat menjadi 2,86 pada post-test setelah intervensi. Standar deviasi pada pre-test kelompok eksperimen adalah 0,577, dan turun menjadi 0,356 pada post-test. Nilai minimum pada pre-test kelompok eksperimen adalah 1, sementara pada post-test kelompok eksperimen naik menjadi 2. Nilai maksimum pada pre-test dan post-test kelompok eksperimen tetap pada angka 3. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa p-value adalah 0,001, yang berarti signifikan karena  $p < 0,05$ .

Berdasarkan uji pengaruh perkembangan motorik halus pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik menggunakan uji wilcoxon Diperoleh nilai p-value Asymp.sig (2-tailed) = 0,001 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 tahun di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

**Tabel 4. 6 Analisis Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dan Sesudah Penilaian DDST II Kelompok Kontrol**

Perkembangan Motorik Halus	Pre test Kelompok Kontrol	Pos Test Kelompok Kontrol
----------------------------	---------------------------	---------------------------

	F	%	f	%
Normal	17	60,7	25	89,3
<i>Suspect</i>	10	35,7	3	10,7
<i>Untestable</i>	1	3,6	0	0
Total	28	100	28	100

Tabel 4.6 Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol hasil penilaian *pre test* DDST II menunjukkan bahwa ada 17 responden yang termasuk dalam kategori normal (lulus semua tes) dengan presentase 89,3% kemudian hasil nilai *post test* DDST II meningkat menjadi 25 responden dengan presentase 89,3%. Untuk kategori *Suspect* ( ada 2 atau lebih *Caution* atau ada 1 atau lebih *Delay* ) ada 10 responden dengan presentase 35,7% hasil penilaian *pre test* DDST II dan hasil penilaian *pos test* DDST II ada 3 responden dengan presentase 10,7%. Dan hasil penilaian *pre test* DDST II ada 1 responden pada kategori *Untestable* (bila ada skor menolak 1 atau lebih kompene n diseblah kiri garis umur) dan hasil penilai pos *test* DDST II tidak ada responden dalam kategori *Untestable*.

**Tabel 4. 7 Perbedaan Rata-rata Skor Sebelum dan Sesudah diberikan Penilaian DDST II Pada Kelompok Kontrol Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun**

Motorik Halus	N	Mean	Standar Deviasi	Min	Max	p-value (Asymp.)
---------------	---	------	-----------------	-----	-----	------------------

						<i>sig (2-tailed)</i>
Pre Test Kelompok Kontrol	28	2,57	,573	1	3	
Post Test Kelompok Kontrol	28	2,89	,314	2	3	,020

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik halus pada kelompok kontrol setelah diberikan permainan mozaik. Nilai rata-rata motorik halus pada pre-test kelompok kontrol adalah 2,57 dan meningkat menjadi 2,89 pada post-test pengukuran DDST II. Standar deviasi pada pre-test kelompok kontrol adalah 0,573 dan turun menjadi 0,314 pada post-test. Nilai minimum pada pre-test kelompok kontrol adalah 1, sementara pada post-test kelompok kontrol naik menjadi 2. Nilai maksimum pada pre-test dan post-test kelompok kontrol tetap pada angka 3. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa p-value adalah 0,020 yang berarti signifikan karena  $p<0,05$ .

Berdasarkan uji pengaruh kelompok kontrol perkembangan motorik halus hasil nilai *pre test* dan *post test* DDST II menggunakan uji wilcoxon. Diperoleh nilai p-value Asymp.sig (2-tailed) = 0,020 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 tahun di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

## **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mencoba melakukan pembahasan untuk menjawab rumusan permasalahan terkait pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes Pembahasan ini meliputi Motorik halus sebelum dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes, motorik halus sebelum dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes, Pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus pada anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

### **4.2.1 Motorik halus sebelum dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes**

Motorik halus terhadap anak usia dini sebelum permainan mozaik berdasarkan penelitian yang dilakukan di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes berdasarkan hasil penelitian pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan intervensi permainan mozaik hasil penilaian DDST II menunjukkan bahwa terdapat 15 responden (53,6%) yang termasuk dalam kategori normal. Terdapat 15 responden dalam kategori normal, responden yang masuk dalam kategori "Normal" telah lulus semua tugas yang sesuai dengan usianya tanpa adanya keterlambatan yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah mampu untuk mengamati sesuatu,

melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Contohnya seperti kemampuan untuk menggambar, memegang suatu benda dan lain sebagainya (Ni Wayan dan Khoiroh Muflihatun, 2018)

Hasil penelitian ini didukung oleh Azwaldi *et al.*, (2021) Kategori normal dikatakan jika tidak ada keterlambatan perkembangan yang ditemukan, dan perkembangan anak dianggap sesuai dengan standar usia mereka.tidak ada keterlambatan / minimal paling banyak satu peringatan, Lakukan ulangan pada control berikutnya.

Dari penelitian ini terdapat terdapat 12 responden (42,9%) yang termasuk kategori *Suspect* hal ini disebabkan pada saat dilakukan tes DDST II rata-rata responden tidak terlampaui tes sesuai garis usianya, yaitu pada saat diberikan kegiatan memilih garis yang lebih panjang, menggambar orang 3 bagian, mencontoh persegi panjang, dan menggambar 6 bagian. Menurut asumsi peneliti salah satu faktor yang menyebabkan keterlambatan pada anak hingga masuk dalam kategori *Suspect* adalah kurangnya stimulasi. Ibu dari anak yang mengalami keterlambatan motorik halus mengungkapkan bahwa mereka jarang memberikan aktivitas seperti mencoret-coret, menggambar bentuk, atau bagian tubuh. Selain itu, kurangnya sarana pendukung seperti mainan kubus plastik, manik-manik, atau benda kecil lainnya juga menjadi alasan mengapa stimulasi tidak diberikan secara optimal. Untuk kategori *Suspect* akukan uji ulang dalam 1 – 2 mingguuntuk

menghilangkan faktor sesaat seperti rasataku, keadaan sakit atau kelelahan (Wiwin Wayan, 2021).

Anak usia prasekolah terkadang mampu merespons stimulus penglihatan dan pendengaran seperti orang dewasa, tetapi di waktu lain, mereka mungkin tidak mampu melakukannya. Mereka bisa membuat penilaian perceptual sederhana, seperti membedakan isi dari dua gelas, selama penilaian tersebut hanya membutuhkan sedikit memori atau reorganisasi kognitif (Suhartini Ika *et al.*, 2019).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Anisa Oktiawati *et al.*, (2020) Anak dengan hasil perkembangan sesuai dapat melanjutkan stimulasi sesuai dengan tahapan perkembangannya, anak dengan hasil meragukan (*Suspect*) dapat melakukan uji ulang dalam 1-2 minggu untuk menghilangkan faktor sesaat (takut, lelah, sakit, tidak nyaman), anak dengan perkembangan tidak teruji melakukan ulang pemeriksaan 1-2 minggu. Orang tua memiliki peran penting dalam memaksimalkan perkembangan anak dengan memberikan stimulasi pada semua aspek perkembangan. Stimulasi harus dilakukan secara rutin, konsisten, dan dengan penuh kasih sayang melalui metode bermain. Hal ini penting untuk memastikan perkembangan motorik anak berjalan optimal. Kekurangan stimulasi dari orang tua dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan pada anak (Imelda, 2017).

Salah satu bentuk stimulasi untuk anak adalah dengan mengembangkan keterampilan motorik halus, yang melibatkan gerakan

otot-otot kecil seperti tangan dan jari. Contohnya termasuk menggambar, menempel, menulis, menggunting, dan menyusun balok sesuai bentuknya. Aktivitas bermain sangat penting untuk mendukung perkembangan anak, terutama dalam mengasah keterampilan motorik. Selain itu, bermain juga berperan dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan sosial, dan pemikiran kritis anak (G. Sonya dan Julita, 2023). Salah satu permainan untuk meningkatkan motorik halus adalah permainan mozaik, mozaik adalah seni membuat karya dua atau tiga dimensi menggunakan potongan-potongan kecil material yang disusun dan ditempelkan pada permukaan datar. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus, mengenal bentuk dan warna, serta melatih kreativitas dan imajinasi. Selain itu, mozaik juga melatih kesabaran, ketelitian, dan membuat anak menjadi lebih aktif (Rusmiyati, 2020).

Terdapat 1 responden pada kategori *Untestable*. Hal ini disebabkan pada saat dilakukan tes DDST II rata-rata responden tidak terlampaui tes sesuai garis usianya, ada skor menolak pada  $\geq 1$  uji coba disebelah kiri garis umur. Upaya yang dilakukan pada kategori *Untestable* adalah Lakukan pengujian ulang dalam 1-2 minggu. Jika setelah tes ulang hasilnya masih "*Suspect*" atau "tidak dapat diuji," pertimbangkan untuk merujuk anak ke ahli tumbuh kembang (Wiwin Wayan, 2021).

Dari hasil wawancara kepada guru kelas, respondent yang termasuk dalam kategori *Untestable* ternyata anak diasuh oleh nenek. Ibu yang sibuk bekerja kurang paham memberikan stimulasi, dan

kurang ada waktu untuk memberikan stimulasi kepada anak setiap harinya. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus salah satunya adalah pekerjaan ibu. Pekerjaan orang tua berpengaruh terhadap perkembangan, terutama dalam hal pemberian stimulasi. Orang tua yang bekerja memiliki lebih sedikit waktu untuk memberikan stimulasi yang dibutuhkan oleh balita, sementara orang tua yang tidak bekerja memiliki lebih banyak kesempatan untuk bersama dan mendampingi anak mereka dalam proses perkembangan (Taju dan Babakal, 2017).

Penelitian ini didukung oleh Sunarsih *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa pekerjaan ibu memiliki hubungan signifikan dengan perkembangan anak, berdasarkan analisis bivariat yang menghasilkan nilai P sebesar 0,010 (<0,05). Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa pekerjaan ibu memengaruhi perkembangan anak, karena keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua dalam memenuhi kebutuhan dasar anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rizqi *et al.*, (2023) pekerjaan ibu dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini karena terbatasnya waktu ibu untuk mendampingi anak selama masa pertumbuhan. Namun, pengaruh tersebut bisa diatasi jika orang tua yang sibuk bekerja menitipkan anak kepada pengasuh yang terlatih atau berpengalaman. Dalam kondisi ini, anak tetap bisa mendapatkan arahan dan berkembang dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan pekerjaan ibu dengan status motorik halus pada anak usia dini di TK „Aisyiyah Desa Wates Kecamatan

Undaan Kabupaten Kudus tahun 2022 dengan P Valuesebesar 0,028 dengan  $\alpha=5\%$ .

Perkembangan motorik halus pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan permainan mozaik, nilai rata-rata motorik halus sebelum dilakukan permainan mozaik pada kelompok eksperimen adalah 2,46, standar deviasi pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan permainan mozaik adalah 0,573, nilai minimum pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan permainan mozaik adalah 1 dan nilai maksimum pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan permainan mozaik adalah 3.

Peneliti berpendapat bahwa kegiatan mozaik dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Ini dikarenakan aktivitas mozaik melibatkan penggunaan jari untuk mengambil dan menempelkan potongan pom-pom pada pola atau gambar, yang melibatkan koordinasi antara otot tangan dan mata. Aktivitas ini tidak hanya membantu perkembangan motorik halus, tetapi juga melatih ketelitian, kecermatan, dan konsentrasi anak, sehingga mereka menjadi lebih mandiri.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Maghfuroh (2017), yang menyatakan bahwa teknik-teknik dalam mozaik, seperti mengelem dan menempel, memerlukan kemandirian dan kecermatan anak. Kemandirian terlihat ketika anak dapat bekerja dengan percaya diri tanpa sering membutuhkan bimbingan, sedangkan kecermatan

adalah kemampuan anak untuk dengan tepat membuat dan menempel bentuk dalam proses pembuatan mozaik.

#### **4.2.2 Motorik halus setelah dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes**

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok eksperimen setelah dilakukan intervensi permainan mozaik hasil penilaian DDST II ada 24 responden (85,7%) dalam kategori normal, untuk kategori *Suspect* ada 3 responden (14,3%) dan tidak ada responden dalam kategori *Untestable*. Hasil pengukuran DDST II menunjukkan bahwa setelah dilakukan aktivitas mozaik, terjadi perubahan pada aspek motorik halus dari status *Suspect* menjadi normal, seperti kemampuan menggambar orang dengan tiga bagian dan menggambar persegi panjang. Anak yang awalnya *Suspect* motorik halus bukan berarti mengalami keterlambatan, karena setiap anak memiliki keunikan dalam proses belajar, seperti kurang konsentrasi atau bercanda. Sebanyak 9 anak mengalami perubahan dari *Suspect* menjadi normal, karena bakat dan kreativitas mereka yang memungkinkan mereka cepat memahami apa yang diajarkan (Zharfani, 2020).

Motorik halus dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan. Dari hasil analisis ditemukan bahwa ada berbagai kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik halus pada anak, diantaranya kegiatan yang sering dilaksanakan yaitu melipat kertas bekas, origami, kegiatan gerak dan lagu, kolase, penerapan model ataupun strategi dalam permainan, mozaik, menggunting, *airbrush*, *finger painting*,

kirimigami, kegiatan dengan pelepasan pisang, puzzle dan lain-lain. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kegiatan-kegiatan tersebut dapat mengembangkan motorik halus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus dapat berkembang melalui berbagai kegiatan (Asdiana Putri, 2021).

Perkembangan motorik halus pada kelompok eksperimen setelah dilakukan permainan mozaik, nilai rata-rata motorik halus sesudah dilakukan permainan mozaik pada kelompok eksperimen adalah 2,89 standar deviasi pada kelompok eksperimen sesudah dilakukan permainan mozaik adalah 0,314 nilai minimum pada kelompok eksperimen sesudah dilakukan permainan mozaik adalah 2 dan nilai maksimum pada kelompok eksperimen sesudah dilakukan permainan mozaik adalah 3.

#### **4.2.3 Pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus pada anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes**

Berdasarkan uji pengaruh pada kelompok eksperimen perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik menggunakan uji wilcoxon Diperoleh nilai p-value Asymp.sig (2-tailed) = 0,001 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan permainan mozaik terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 tahun di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Permainan mozaik memiliki pengaruh signifikan

terhadap perkembangan motorik halus pada anak-anak prasekolah usia 4-6 tahun. Ini didasarkan pada hasil yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok eksperimen. Hasil yang signifikan pada kelompok eksperimen ( $p = 0,001$ ) menunjukkan bahwa intervensi ini berhasil menciptakan perubahan yang nyata dalam perkembangan motorik halus. Karena  $H_0$  ditolak dalam kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), terdapat peningkatan perkembangan motorik halus yang signifikan, baik pada kelompok yang diberikan intervensi maupun yang tidak diberikan intervensi. Namun, peningkatan ini lebih kuat pada kelompok eksperimen.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yessy Nur Azizah (2019) menunjukkan bahwa Hasil Uji statsistik Mann Whitney didapatkan nilai p-Value (Asymp. Sig 2- tailed) sebesar 0.546 ( $>0,05$ ) sehingga disimpulkan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti tidak ada perbedaan efektifitas kegiatan mozaik dan bermain playdough terdapat peningkatan perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 3-4 tahun di KB Permata Hati Desa Jogodayuh. Hasil penelitian ini diketahui bahwa kedua terapi ini terbukti sama-sama efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus. Kegiatan mozaik lebih efektif dibandingkan dengan bermain playdough dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah. Peneliti menyarankan agar pengelolakelompok bermain dapat melanjutkan kegiatan mozaik untuk meningkatkan perkembangan motorik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nirmalasari (2023) Untuk mengetahui pengaruh bermain mozaik menggunakan kulit kerang terhadap kemampuan motorik halus anak. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-eksperimental design atau eksperimen semu dan dengan desain penelitian control group design. Penelitian ini bertempat di TK Wildanun Kota Makassar dengan subjek penelitian pengaruh bermain mozaik menggunakan kulit kerang terhadap kemampuan motorik halus yang terdiri dari sampel 12 anak yaitu 6 kelompok eksperimen dan 6 kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes perlakuan dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengkajian hipotesis diperoleh nilai Thitung  $30 \geq T_{tabel} 2,228$  dan nilai Zhitung  $3,25 \geq Z_{tabel} 0,4994$ . Artinya ada pengaruh variabel bermain mozaik menggunakan kulit kerang terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mardiana *et al* (2021) Penelitian ini ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara dua variabel, yaitu kegiatan bermain kreasi mozaik dan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hasil pengkajian hipotesis diperoleh nilai Thitung  $30 \geq T_{tabel} 2,228$  dan nilai Zhitung  $3,25 \geq Z_{tabel} 0,4994$ . Artinya terdapat pengaruh variabel kegiatan bermain kreasi mozaik terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak e-school.

### **4.3 Keterbatasan Penelitian**

1. Peneliti menghadapi keterbatasan karena masih tergolong pemula dan belum berpengalaman dalam dunia penelitian, sehingga banyak hal yang harus dipelajari seiring berjalannya penelitian. Waktu penelitian dengan berbagai kendala yang dihadapi serta keterbatasan tenaga peneliti, baik secara langsung maupun tidak langsung, turut memengaruhi jalannya penelitian.
2. Faktor-faktor lain seperti kegiatan di luar sekolah, interaksi dengan teman sebaya, atau aktivitas fisik lainnya, beberapa responden tidak koperatif pada saat intervensi sering mengganggu satu sama lain sehingga sedikit memecah konsentrasi anak pada saat melakukan permainan mozaik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Motorik halus setelah dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes berdasarkan hasil penelitian pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan intervensi permainan mozaik hasil penilaian DDST II menunjukan bahwa Normal 15 responden (53,6%) , *Suspect* 12 responden (42,9%), dan *Untestable* 1 responden (3,6%)
2. Motorik halus setelah dilakukan permainan mozaik terhadap anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes berdasarkan hasil penelitian pada kelompok eksperimen setelah dilakukan intervensi permainan mozaik hasil penilaian DDST II menunjukan bahwa Normal 24 responden (85,7%) , *Suspect* 4 responden (14,3%), dan tidak ada responden dalam kategori *Untestable*
3. Ada pengaruh permainan mozaik terhadap motorik halus pada anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes dengan hasil uji *wilcoxon* dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai Asymp. Sig pada penelitian ini menunjukkan nilai Asymp.Sig < a 0,05 yang berarti memiliki perbedaan nilai yang bermakna.

#### **5.2 Saran**

##### **1. Bagi KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes**

Dari hasil penelitian, sebaiknya pihak sekolah dapat meningkatkan serta menyediakan permainan yang lebih variatif dan yang dapat menstimulus kemampuan motorik, sensorik anak. seperti *playdough*, meronce, tebak gambar, *finger painting*, mengikuti garis putus-putus, dan membuat bola kertas.

##### **2. Bagi Institusi Ilmu Keperawatan**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa keperawatan Universitas Muhammadiyah Cirebon dalam pemberian metode permainan mozaik untuk meningkatkan

perkembangan motorik halus anak usia dini dan Mahasiswa jurusan keperawata sebaiknya terus memperdalam pengetahuan tentang perkembangan motorik halus pada anak usia dini, sehingga dapat lebih efektif dalam mendukung dan mengimplementasikan intervensi seperti permainan mozaik.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya juga bisa menggunakan metode lain untuk meningkatkan perkembangan motorik halus, serta mempertimbangkan penambahan variabel atau jumlah sampel yang lebih besar untuk melihat perkembangan motorik dengan lebih mendalam. Disarankan untuk membandingkan efektivitas permainan mozaik dengan permainan lain dalam mengembangkan motorik halus anak. Misalnya, permainan seperti puzzle atau blok bangun dapat digunakan sebagai pembanding. Perbandingan ini akan memberikan wawasan lebih mendalam mengenai permainan mana yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dan aspek perkembangan lainnya pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023).
- Anggraini, D. D., Pd, M., Oktaviani, E. R., & Pd, M. (n.d.). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Ariani1, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini Indri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10444/8008>
- Arifin, A. A., Ummah, D. M., & Alim, S. (2021). *Analisis Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B Di PAUD Alkhairaat Gambesi Kota Ternate*.
- Badan Pusat Statistik, J. (2018). *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Indonesia 2018 – Integrasi Susenas dan Riskesdas 2018*.
- Bengkulu, U., Anggraini, D., & Bengkulu, U. (2016). *Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas*.
- Bina, U., Getsempena, B., Tanggul, J., Aceh, K., & Aceh, B. (2021). *P-ISSN Jurnal Ilmiah Mahasiswa Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Tehnik*.
- Choirun Nisak Aulina, M. P. (2017). *Metedeologi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Septi Budi Sartika Pertama). UMSIDA Press.
- Cover depan Profil Anak Usia Dini 2021 I. (2021).
- Desi Vatmawati dan M Kristanto. (2016). Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Teknik Mozaik Pada Kelompok B Tk Muslimat Nu Tlogosari Semarang Tahun 2016. 78.
- Diane, D. C. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Tk Permata Bunda Kota Bengkulu. *Journal Development and Research in ...*, 2, 7–13.  
<https://www.ejournal.khairulazzam.org/index.php/journey/article/view/46%0Ahttps://www.ejournal.khairulazzam.org/index.php/journey/article/download/46/25>
- Endang Rini Sukamti. (2018). *Perkembangan Motorik*.
- Escolano-pérez, E., Sánchez-lópez, C. R., & Herrero-nivela, M. L. (2021). *Early Environmental and Biological Influences on Preschool Motor Skills : Implications for Early Childhood Care and Education*. 12(August), 1–18.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.725832>
- Fauziddin, M. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota lain*.

- Handayani, R. (2020). *Karakteristik Pola-Pola Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga*. 159–168.
- Hasanah, U., & Astuti, R. (2020). Implementasi Teknik Mozaik Dalam Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Di Paud Al-Anwar Konang Galis Pamekasan. *Islamic EduKids*, 2(02), 1–13. <https://doi.org/10.20414/iek.v2i02.2887>
- Herawati dan Muthmainah. (2018). *Karakteristik Belajar Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*.
- Herlina, E. S., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. *P-issn : 2549-3043 e-issn : 2655-3201*. 5.
- Ilmi Azizah, A. N. (2023). Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Tahta Media*, 4.
- Indraswari, L. (2018). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalaui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam 1–13.
- Irma, C. N., Nisa, K., Sururiyah, S. K., Fkip, P., Peradaban, U., Asahan, P. F. U., & Stainu, P. P. A. I. (2019). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo*. 3(1), 214–224. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.152>
- Jamal, A., Wahyudi, A., Ma, S. A.-, & Ma, S. A.-. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* 1 Nanang 1 Abdul Jamal, 2 Ahmad Wahyudi. 1, 1–13.
- Kunci, K., & Mozaik, T. (2019). *Kata Kunci : Motorik Halus, Tehnik Mozaik*.
- Kurnia, L., & Rosdianti, I. (2023). *Upaya Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Teknik Mozaik*. 4(1), 87–97.
- Lolita Indaswari. (2018). *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalaui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam*.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 1560–1566.
- Maretiani, D. N., Rahman, T., Muslihin, H. Y., & Kunci, K. (2021). Analisis Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Bangsa Kabupaten Ciamis. *Golden Age:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 2549–8371. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Marlina, L., Oktamarina, L., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik Pada Siswa Kelompok B*. 2(1), 37–48.
- Nabilah Hf, Parwoto, M. Y. B. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Kolaboratif Terhadap Kreativitas Bermain Mozaik Anak Usia 5-6 Tahun*. 2.
- Nurasyiah, R., Atikah, C., Tirtayasa, S. A., & Info, A. (2023). *Karakteristik*

*perkembangan anak usia dini.* 17(1), 75–81.  
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>

Nurfadilah, O., Pelatihan, P., Lkp, A., & Paud, P. (2020.). *Perkembangan Anak Usia Dini*.

Opan Arifudin, Imanuddin Hasbi, Eka Setiawati, M. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Ridwan Pertama). Widina Bhakti Persada Bandung.

Opan Arifudin. (2022). *Perkembangan Peserta Didik* (Ulfah (Ed.); Pertama). Widina Bhakti Persada Bandung.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.

Potensia, J. I. (2022). *Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jawa Timur*. 7(1), 56–63.

Prastiwi, M. H. (2019). Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2), 1–8.  
<https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.162>

Rezieka, D. G., Munastiwi, E., Munar, A., Aulia, A., Billah, A., & Muhammadkan, F. (2022). *Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini*. 6(5), 4321–4334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>

Ridwan (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Pertama).

Rifa'i Abubakar. (2021). *Pengantar Metedeologi Penelitian* (Pertama). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.

Rini Sulistyowati et al. (2022). *Profil Anak Usia Dini 2022* (Ika Maylasari (Ed.)). Badan Pusat Statistik.

Sooekidjo Notoatmodjo. (2018). *Metedeologi Penelitian Kesehatan* (Pertama). PT Renika Copta, Jakarta.

Sri Andayani. (2021). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*.

Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D. Alfabeta*.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D. Alfabeta*.

Sukmawati, A., Rahman, T., & Giyartini, R. (2021). *Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun : Tinjauan Literatur*. 5(2), 246–252.

Sumiyati. (2018). *Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan)*.

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif*.

Syisva Nurwita. (2019). *Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan*

- Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. 3.*
- U., Wahyuni, C., & Kes, M. (2021.). *Tumbuh Kembang Anak*.
- Tatminingsih, S. (2019.). *Hakikat Anak Usia Dini*. 1–31.
- Ulfa, R., & Ulfa, R. (2020). *Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan*. 6115, 342–351.
- Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Pendidikan anak pra sekolah* (Issue June).
- Wiwin Wayan. (2021). *Deteksi Dini Perkembangan anak menggunakan instrumen ddst. 70.*
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.
- Zharfani, A. (2020). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di Tk Siwi Peni 2 Madiun. *Jurnal Pendidikan*. <http://repository.stikes-bhm.ac.id/id/eprint/737>

## Lampiran 1 Lembar Konsultasi Skripsi

### Lembar Konsultasi/Bimbingan Skripsi

Nama : Ayuni Arsi  
 NIM : 20011001  
 Program Studi : WNI Keperawatan  
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Mosaik terhadap Motorik Halus Anak Usia 1-5 Tahun  
 Dosen Pembimbing I : Leyla Jannah Perniasari, M.Kep., Ners  
 Dosen Pembimbing II : Liliek Pratiwi, S.Kep., M.KM

#### Kegiatan Konsultasi

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda tangan Pembimbing
1.	2/24 /03		Konsul judul	<u>✓</u>
2.	4/24 /03		- Kisi-kisi diakhir - Kelebihan kekurangan mosaik - Fungsi kegiatan mosaik	<u>✓</u>
3.	19/3 - 24		Pembuatan BAB 1, Masa dan Manfaat Penelitian	<u>✓</u>
4.	30/9 - 24	BAB 1-3	titik-titik ad belakang punggung kelebihan kekurangan mosaik	<u>✓</u>
5.	14/5/24		- sumber data harus dibuktikan - sumber referensi diperkaya	<u>✓</u>
6.	10/24 /15			<u>✓</u>
7.	15/5/24	BAB 1	BAB 1, detailan skripsi	<u>✓</u>
8.	16/5/24	BAB 2 - 3		<u>✓</u>
dst..	18/5/24		ACC SUP.	<u>✓</u>

ACC

#### Catatan:

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi skripsi
2. Lembar ini wajib disertakan ke dalam lampiran final skripsi
3. Konsultasi dengan pembimbing 1 dan pembimbing 2 masing-masing minimal 5 kali
4. Lembar konsultasi pembimbing 1 dan 2 digabung

**Lembar Konsultasi/Dimbtingan Skripsi**

**Nama** : Nurul Agni Oklavis  
**NIM** : 200711094  
**Program Studi** : Ilmu Kependidikan  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Permainan Mosaic terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini  
**Dosen Pembimbing I** : Leyla Indah Permalasari, M.Kep, Ners  
**Dosen Pembimbing II** : Yuliski Pratiwi, S.Kep, M.KM

**Kegiatan Konsultasi**

No	Hari/tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
	20/5-24		Acc Rp	
	02/06		Acc Penelitian	
	03/06		Acc Penelitian.	
	12/07-24		Perbaiki Pembuktian sesuai Dari argumen teks	
				
				
			Acc Sidang Skripsi.	
	19/08-24		Perbaiki bnt 4, analisis	
	16/08-24		Perbaiki Pembuktian analisis, sampling & saran	

**Lembar Konsultasi/Bimbingan Skripsi**

**Nama** : Nurul Afissi Or  
**NIM** : 200711094  
**Program Studi** : Ilmu Kependidikan  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Permainan Mosaik Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini  
**Dosen Pembimbing I** : Surya Indah Permatasari, M.Kep., Nas  
**Dosen Pembimbing II** : Endah Pratiwi, SKep., M.KM

### Kegiatan Konsultasi

## Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN (FIKES)**

Kampus 1 : Jl. Tuguarev No.75 45152 Telp. +62-231-209608, +62-231-204276, Fax. +62-231-209608  
Kampus 2 dan 3 : Jl. Pematihan – Wahyudin – Cirebon Email : fikes@umc.ac.id Email infomedia@umc.ac.id Website : [www.umc.ac.id](http://www.umc.ac.id)

---

No : 260/UMC-FIKes/IV/2024 Cirebon, 26 April 2024  
Lamp : -  
Hal : **Permohonan Ijin Studi Pendahuluan Penelitian**

Kepada Yth :  
**KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes**  
di  
Tempat

Dengan hormat,

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Sehubungan dengan proses penelitian dalam penyusunan Skripsi pada semester Genap mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Tahun Akademik 2023-2024. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan data-data pendukung yang relevan. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama Lengkap	: Nurul Afni Oktavia
NIM	: 200711094
Tingkat/Semester	: 4 / VIII
Program Studi	: SI-Ilmu Keperawatan
Judul	: Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes
Waktu	: April – Mei 2024
Tempat Penelitian	: KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Maka dengan ini kami mohon ijin untuk mendapatkan data-data pendukung yang relevan sebagai Studi Pendahuluan Penelitian di tempat yang Bapak/Ibu puspin.

Demikian kami sampaikan permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan jazakallah khairon katsiran.

*Wa'asalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



Uus Husni Mahmud, S.Kp., M.Si



## UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON

### FAKULTAS ILMU KESEHATAN (FIKES)

Kampus 1 : Jl. Tuparev No.70 45153 Telp. +62-231-209605, +62-231-204276, Fax. +62-231-209608  
Kampus 2 dan 3 : Jl. Fatahillah – Wetanbelah – Cirebon Email : [info@ume.ac.id](mailto:info@ume.ac.id) Email [informatika@ume.ac.id](mailto:informatika@ume.ac.id) Website : [www.ume.ac.id](http://www.ume.ac.id)

No : 521/UMC-FIKes/VII/2024  
Lamp. :

Cirebon, 02 Juli 2024

Hal : Permohonan Surat Rekomendasi  
Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth :  
Kepala Kesbangpol Kab. Brebes  
di  
Tempat

Dengan hormat,

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Sehubungan dengan proses penelitian dalam penyusunan Skripsi pada semester Genap mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Tahun Akademik 2023-2024. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan data-data pendukung yang relevan. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama Lengkap	:	Nurul Afni Oktavia
NIM	:	200711094
Tingkat/Semester	:	4 / VII
Program Studi	:	SI-Ilmu Keperawatan
Judul	:	Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes
Waktu	:	Juli – Agustus 2024
Tempat Penelitian	:	KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Maka dengan ini kami mohon Rekomendasi ijin untuk mendapatkan data tersebut sebagai Penelitian Skripsi.

Demikian kami sampaikan permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapan jazakallah khairon katsiran.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*





## UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON

### FAKULTAS ILMU KESEHATAN (FIKES)

Kampus 1 : Jl. Tuparev No.70 45153 Telp. +62-231-209608, +62-231-204270, Fax. +62-231-209608  
Kampus 2 dan 3 : Jl. Fahrialillah - Wntubelah - Cirebon Email : [info@umc.ac.id](mailto:info@umc.ac.id) Email : [informika@umc.ac.id](mailto:informika@umc.ac.id) Website : [www.umc.ac.id](http://www.umc.ac.id)

No : 521/UMC-FIKes/VII/2024

Cirebon, 02 Juli 2024

Lamp. :

Hal : **Permohonan Surat Rekomendasi  
Izin Penelitian Skripsi**

Kepada Yth :

**Kepala Dinas Pendidikan Kab. Brebes  
di  
Tempat**

Dengan hormat,

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Sehubungan dengan proses penelitian dalam penyusunan Skripsi pada semester Genap mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Tahun Akademik 2023-2024. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan data-data pendukung yang relevan. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama Lengkap	:	Nurul Afni Oktavia
NIM	:	200711094
Tingkat/Semester	:	4 / VIII
Program Studi	:	S1-Ilmu Keperawatan
Judul	:	Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes
Waktu	:	Juli – Agustus 2024
Tempat Penelitian	:	KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Maka dengan ini kami mohon Rekomendasi ijin untuk mendapatkan data tersebut sebagai Penelitian Skripsi.

Demikian kami sampaikan permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapan jazakallah khairon katsiran.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN (FIKES)**

Kampus 1 : Jl. Tuparev No.70 45153 Telp. +62-231-209608, +62-231-204276, Fax. +62-231-209608  
Kampus 2 dan 3 : Jl. Fatahillah – Watubela – Cirebon Email : [info@umc.ac.id](mailto:info@umc.ac.id) Email [informatika@umc.ac.id](mailto:informatika@umc.ac.id) Website : [www.umc.ac.id](http://www.umc.ac.id)

No : 522/UMC-FIKes/VII/2024

Cirebon, 02 Juli 2024

Lamp. :

Hal : Permohonan Surat Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth :  
**KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes**  
di  
Tempat

Dengan hormat,

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Sehubungan dengan proses penelitian dalam penyusunan Skripsi pada semester Genap mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Tahun Akademik 2023-2024. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan data-data pendukung yang relevan. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama Lengkap	:	Nurul Afni Oktavia
NIM	:	200711094
Tingkat/Semester	:	4 / VIII
Program Studi	:	S1-Ilmu Keperawatan
Judul	:	Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes
Waktu	:	Juli – Agustus 2024
Tempat Penelitian	:	KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Maka dengan ini kami mohon ijin untuk mendapatkan data-data pendukung yang relevan sebagai Penelitian Skripsi di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan jazakallah khairon katsiran.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



## Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian dari Instansi Penelitian



### PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH

### SEKRETARIAT DAERAH

Jl. Pahlawan No. 9 Telpon 8311174 (20 saluran) Fax. 8311266  
Semarang - 50243

Semarang, 01 Juli 2019

Kepada :

- Yth. 1. Kepala Instansi Vertikal  
se-Jawa Tengah  
2. Kepala SKPD Provinsi Jawa Tengah  
3. Dir. BUMD se-Jawa Tengah  
4. Bupati/Walikota se-Jawa Tengah  
5. Rektor PTN/PTS se-Jawa Tengah

di Tempat

#### **SURAT EDARAN**

NOMOR : 070 / 0013894

TENTANG

#### PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian maka disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian (SKP) sehingga produk yang dikeluarkan bukan Surat Rekomendasi Penelitian melainkan Surat Keterangan Penelitian;
2. Penelitian yang dilakukan dalam rangka tugas akhir pendidikan/sekolah dari tempat pendidikan/sekolah di dalam negeri dan penelitian yang dilakukan instansi pemerintah yang sumber pendanaan penelitiannya dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah tidak perlu menggunakan Surat Keterangan Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan mensosialisasikan kepada pejabat dan pegawai di lingkungan kerja Bapak/Ibu/Saudara serta membantu menyebarluaskan kepada masyarakat umum.

Atas perhatiannya, kami ucapan terimakasih.

a.n. GUBERNUR JAWA TENGAH  
Sekretaris Daerah

  
Dr. Ir. SRI PURYONO KS, MP  
Pembina Utama  
NIP. 19600229 198603 1 004

#### TEMBUSAN :

1. Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia;
2. Gubernur Jawa Tengah;
3. Wakil Gubernur Jawa Tengah;
4. Para Asisten Sekda Provinsi Jawa Tengah;



**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES**  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA**

Jalan Jenderal Sudirman Nomor 187 Telp (0283) 671157  
Laman: <http://dikpora.brebes.go.id> Email: [pk.brebes@gmail.com](mailto:pk.brebes@gmail.com)

**SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN BREBES**  
**NOMOR 072 / 01997 / VII / 2024**

**TENTANG**

Penelitian / Riset/ Survey / Observasi dan Permintaan Data untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi

**KEPALA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN BREBES**

- Dasar
1. Surat dari Universitas Muhammadiyah Cirebon Izin Penelitian Observasi /Penelitian Skripsi.
  2. Surat Kepala Dinas P dan K Propinsi Jawa Tengah Nomor : 070/02749, tanggal 7 April 2003, perihal Ijin Penelitian.

**MENGUJINKAN :**

Kepada

Nama : NURUL AFNI OKTAVIA  
NIM : 200711094  
Program Studi : S1- Ilmu Kependidikan  
Jumlah Peserta : 1 (satu) Orang  
Untuk : Melaksanakan penelitian / Observasi Tugas Akhir Skripsi  
Dengan judul : " Pengaruh permainan mozaik terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes "  
Tempat : KB Al Auni Kec. Tanjung, Kab. Brebes  
Waktu : Juli – Agustus 2024

Demikian surat izin ini dibuat untuk menjadikan perhatian dan setelah pelaksanaan Research/ Survey Skripsi selesai harap menyampaikan hasilnya.

Brebes, 9 Juli 2024

A.n. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga  
Kabupaten Brebes

Uc. Ka. Sub. Bag Umum dan Kepegawaian  
  
HERYADI, S.P  
NIP. 19780907 200801 1 007

Tembusan  
1.Ka.Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga  
Kab. Brebes ( sebagai laporan )  
2.Arip.



Jalan Cemara No.425 Kode Pos 52254 Telp.877775 Fax .-

**SURAT IJIN PENELITIAN**

NOMOR : B/072/072/VII/2024

**TENTANG**

Penelitian dan Pemintaan Data untuk Penyusunan Skripsi

**KORWILCAM SATPENDIK KECAMATAN TANJUNG**

- Dasar :
1. Surat dari Universitas Muhammadiyah Cirebon tentang Permohonan Penelitian Skripsi.
  2. Surat Kepala Dinas P dan K Propinsi Jawa Tengah Nomor : 070/0274, tanggal 17 April 2003, perihal Ijin Penelitian.
  3. Surat dari Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Brebes Nomor 072/01997/VII/2024, Perihal Ijin Penelitian Skripsi.

**MENGIJINKAN :**

Kepada  
Nama : NURUL AFNI OKTAVIA  
NIM : 200711094  
Program Studi : S1-Ilmu Keperawatan  
Jumlah Peserta : 1 (satu) orang  
Untuk : Melaksanakan penelitian skripsi dengan Judul : \* Pengaruh permainan mozaik terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes  
Waktu : Juli – Agustus 2024  
Tempat : KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

Demikian surat ijin ini dibuat untuk menjadi perihilan dan setelah pelaksanaan penelitian skripsi selesai harap menyampaikan hasilnya.

Tanjung, 16 Juli 2024

Korwilcam Satpendik  
Kecamatan Tanjung

RHAERUL SALEH, S.Pd



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
KELOMPOK BERMAIN  
"AL-AUNI"  
Sengon - Tanjung - Brebes**

No : 010/KB.AA/VII/2024

Sengon, 29 Juli 2024

Sifat : -

Lamp : -

Hal : Pemberitahuan

Vth. Direktur Universitas Muhammadiyah  
Cirebon

Menindaklanjuti surat dari Universitas Muhammadiyah Cirebon Fakultas Ilmu Kesehatan Nomor 470/UMC-FIKes-VI/2024 Tanggal 21 Juni 2024. Perihal permohonan surat izin penelitian skripsi, dengan ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan untuk memfasilitasi mahasiswa :

Nama : Nurul Afni Oktavia

NIM : 200711094

Program Studi : SI Ilmu Keperawatan

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini di KB Al Auni Desa Sengon Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes.

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran 4 Lembar Informed Consent

### Lampiran 4 Lembar *Informed Consent*

#### INFORMED CONCENT

Saya orang tua/wali murid yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adibah fatma nini

Umur : 6  $\text{th}$ .

Alamat : Sengon 14 09 rw 07. kec. Tanjung kab. Brebes.

Setelah mendapatkan penjelasan, saya orang tua/wali menyetujui anak saya :

Nama : Wifri, S.Pd.

Umur : 50  $\text{th}$ .

Menyatakan telah mendapatkan penjelasan mengenai kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan 4 hari yang berjudul "Pengaruh Permainan Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di KB Al Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes". Setelah diberikan penjelasan saya mengizinkan anak saya mengikuti semua kegiatan yang dilaksanakan dengan sistematika dan prosedur yang dijelaskan serta menerima hasil yang diberikan. Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Brebes, 2024

Orang Tua Responden



( Wifri, S.Pd )

Peneliti

Nurul Afni Oktavia  
NIM : 200711094

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

 <b>SOP (STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR) PERMAINAN MOZAIK</b>	
Pengertian	kegiatan mozaik adalah suatu kegiatan menempelkan potonganpotongan kertas kecil (kertas origami) pada suatu gambar.
Tujuan	untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus
Prosedur	<p>Persiapan Alat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar atau pola</li> <li>2. Potongan kertas origami kecil kecil</li> <li>3. Lem</li> </ol> <p>Tahap Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menyiapkan lingkungan tempat pemeriksaan</li> <li>5. Memberikan salam dan melakukan kontrak waktu</li> <li>6. Menjeslakan prosedur yang akan dilakukan</li> <li>7. Menayakan kesiapan kepada anak sebelum belum kegiatan dilakukan</li> </ol> <p>Tahap Kerja :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kepada anak- akan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>2. Menunjukan satu persatu alat yang digunakan dan menjelaskan fungsinya.</li> <li>3. Kemudian bagikan gambar atau pola, potogan-potongan kertas origami dan lem kepada anak-anak.</li> <li>4. Selanjutnya mintalah anak-anak menempelkan potonganpotongan kertas menggunakan lem.</li> <li>5. Mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak selama kegiatan berlangsung.</li> <li>6. Jika sudah selesai dikumpulkan kemeja guru</li> </ol> <p>Tahap Terminasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan terminasi</li> <li>2. Berpamitan dengan anak</li> <li>3. Mengebalikan alat ke tempat semula</li> <li>4. Mencuci tangan</li> </ol>
Dokumentasi	Mencatat respon anak ke lembar observasi

**Keterangan :**

Materi kegiatan mozaik akan diberikan sebanyak 4 kali dalam 1 minggu.

Pertemuan pertama : Menempelkan bangun datar

Pertemuan kedua : Menempelkan sayuran

Pertemuan ketiga : Menempelkan bentuk buah

Pertemuan keempat : Menempelkan bentuk angka

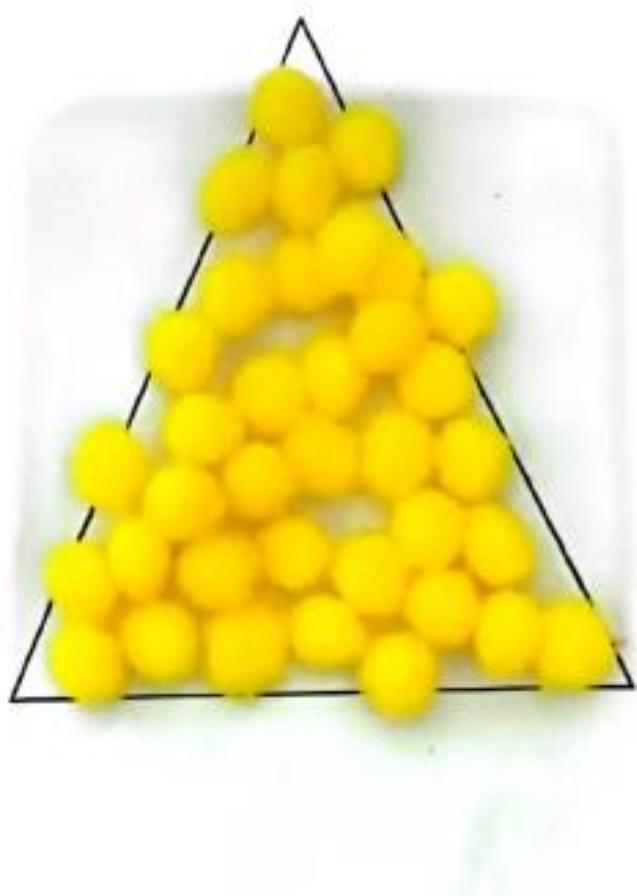
Lampiran 6 Lembar Gambar Permainan Mozaik

Lembar Permainan Mozaik (Bangun Datar)

Nama

Kelas

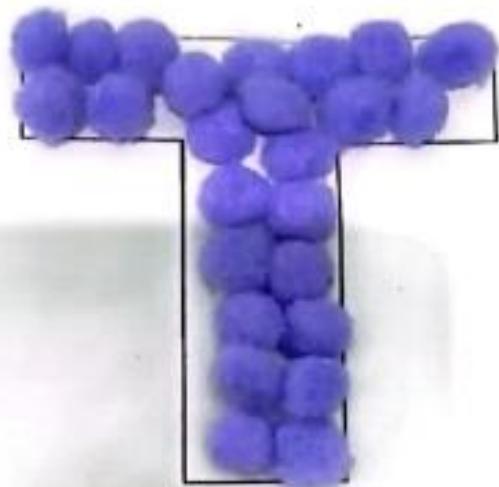
Alibah



Lembar Permainsan Mozaik (Huruf)

Nama  
Kelas

*[Handwritten signature]*



kirana

Lembar Permainan Mozaik (Buah)

Nama

Kelas

6  
CBR



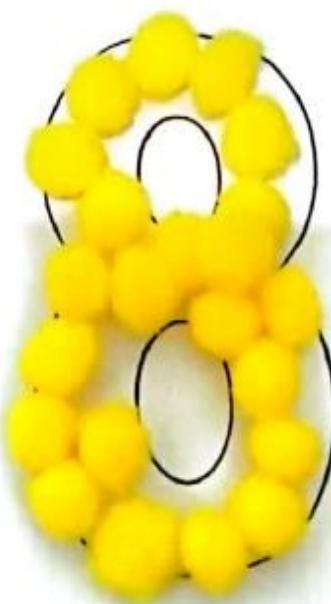
8  
149

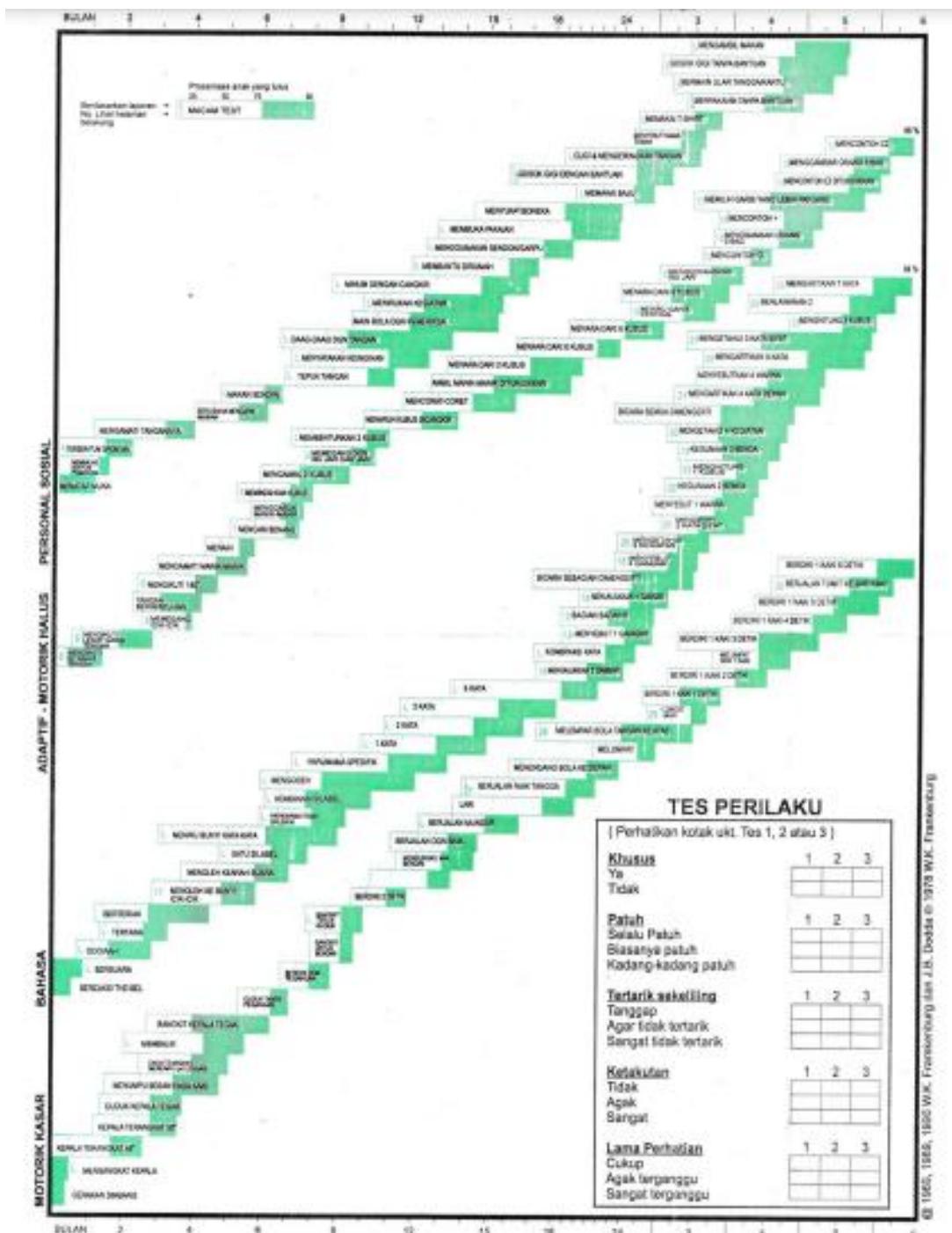
Lembar Permainan Mozaik (Angka)

Nama

Kelas

101

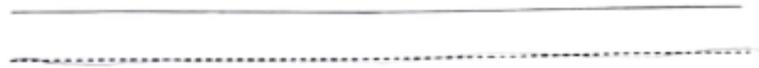




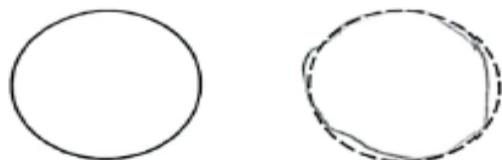
Lembar Pengukuran DDST II

Nama : *Zulfikar*  
Kelas :

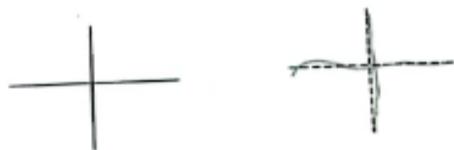
1. Meniru garis vertical



2. Mencontoh O



3. Mencontoh +



4. Mencontoh □



Lembar Pengukuran DDST II

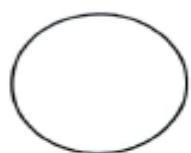
Nama

Kelas

1. Meniru garis vertical



2. Mencontoh O



3. Mencontoh +



4. Mencontoh □



## Lampiran 7 Data Demografi

### DATA DEMOGRAFI RESPONDEN PENELITIAN

#### “ PENGARUH PERMAINAN MOZAIK TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI KB AL AUNI KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN BREBES”

---

---

Kode Responden \*) :

Petunjuk :

Berilah tanda ( ✓ ) pada pilihan yang dianggap sesuai

#### **I. Data Demografi Anak**

1. Nama Lengkap :
2. Tempat/Tanggal Lahir :
3. Usia :
4. Jenis Kelamin :
5. Alamat :
6. Anak lahir :  Cukup bulan  Peramatur
7. Lama sekolah di Paud :  <1 Tahun  >1 Tahun

#### **II. Data Demografi Orang Tua**

1. Nama Lengkap :
2. Tempat/Tanggal Lahir :
3. Usia :
4. Pendidikan :
5. Pekerjaan :

**SATUAN ACARA KEGIATAN PERMAINAN MOZAIK DI KB AL AUNI  
KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN BREBES**

Pokok Bahasan	: Permainan Mozaik
Hari/tanggal	: -
Ruangan	: Ruang Kelas KB Al Auni
Sasaran	: Anak-anak KB AL Auni Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes

---

**A. Pendahuluan**

Anak usia dini merujuk kepada mereka yang berusia antara tiga hingga enam tahun. Masa prasekolah dianggap sebagai fase kritis dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, di mana kemampuan intelegensi dan motorik mereka berkembang dengan cepat. Mengingat anak-anak adalah generasi penerus dan menjadi investasi masa depan bangsa, pendidikan bagi mereka pada tahap ini memiliki arti penting yang tak terbantahkan. Orang tua dan guru perlu bekerja sama untuk mengawasi serta memberikan bantuan dalam perkembangan anak-anak ini (Indrawan, 2020).

Salah satu metode yang dianggap bermanfaat dalam pengembangan motorik halus pada anak usia dini adalah melalui kegiatan mozaik. Kegiatan ini melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil menjadi satu gambar atau pola yang lebih besar. Melalui kegiatan mozaik, anak-anak tidak hanya belajar mengenai warna, bentuk, dan pola, tetapi juga melatih kemampuan motorik halus mereka. Dengan kegiatan mozaik anak lebih bebas dalam mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran dan perasaanya. Karya mozaik memerlukan kreatifitas dan keuletan dalam setiap langkahnya.

Mozaik adalah pembuatan karya seni rupa yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. (Lita Kurnia

dan Ida Rosdianti, 2023). Penggunaan teknik mozaik diharapkan dapat menekspresikan dan mengembangkan bakat, minat dan kreativitasnya, sekaligus mendapatkan pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan sikap dan perilakunya. Dalam metode pembelajaran ini anak di harapkan anak mampu memecahkan masalah, bergelut dengan ide – ide dan menemukan sesuatu yang baru sehingga berguna bagi dirinya.

#### **B. Tujuan Intruksional Umum**

Setelah dilakukan permainan mozaik selama kurang lebih 30 menit diharapkan anak dapat terstimulasi kemampuan motorik dan kreativitasnya.

#### **C. Tujuan**

1. Meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah
2. Melatih meningkatkan kognitif anak dalam menempel potongan kertas dengan bentuk yang tepat dalam permainan mozaik
3. Dapat meningkatkan kemampuan sosial, afektif, dan bahasa anak yaitu berinteraksi sesama teman
4. Meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi
5. Mengurangi rasa takut dengan tenaga kesehatan

#### **D. Manfaat**

Menurut (Juli Maini Sitepu dan Sri Rahayu Janita, 2016) kegiatan Mozaik memiliki manfaat untuk anak usia dini diantaranya :

g. Pengenalan bentuk.

Dalam kegiatan Mozaik manfaat yang bisa kita dapat adalah kita bisa mengenalkan pada anak tentang macam-macam bentuk geometri, seperti segitiga, lingkaran, segiempat.

h. Pengenalan Warna.

Manfaat lain dari Mozaik kita bisa membuat bahan/media dengan berbagai macam warna yang menarik untuk anak sekaligus dapat mengenalkan warna pada anak.

i. Melatih kreatifitas.

Kegiatan Mozaik bermanfaat untuk melatih kreatifitas guru dan anak dalam berbagai bentuk dengan media yang bermacam-macam.

j. Melatih motorik halus.

Kegiatan Mozaik bermanfaat mengembangkan motorik halusnya, karena dalam kegiatan ini anak menggunakan jari jemari untuk mengambil benda-benda kecil dan melibatkan koordinasi otot-otot tangan dan mata.

k. Melatih emosi.

Karena dalam kegiatan ini anak akan melatih kesabaran dan emosinya.

1. Mengenal konsep geometri.

Dalam kegiatan Mozaik ada berbagai macam bentuk dan itu bisa sebagai pengenalan konsep geometri, seperti : segitiga, segiempat, lingkaran

**E. Sarana dan Media**

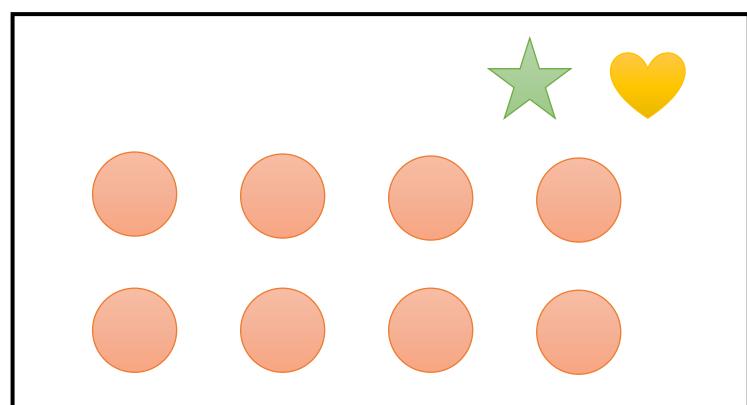
Sarana :

1. Ruangan tempat bermain

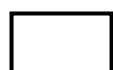
Media permainan mozaik :

1. Kertas
2. Gunting
3. Lem

**F. Setting Tempat**



**Keterangan :**



: Ruang Kelas



: Peserta Penelitian



: Guru Kelas (Pendamping)



### G. Susunan Kegiatan

No	Terapis	Waktu	Subjek Terapi
1	Persiapan (Pra interaksi) Menyiapkan ruangan Menyiapkan alat-alat Menyiapkan anak dan keluarga	5 menit	Ruangan, alat-alat, guru kelas dan adik-adik sudah siap
2	Pembukaan (Orientasi) Mengucapkan salam Memperkenalkan diri Anak yang akan bermain saling berkenalan Menjelaskan kepada anak dan keluarga maksud dan tujuan permainan mozaik	5 menit	Adik-adik menjawab salam, adik-adik saling berkenalan, adik-adik memperhatikan peneliti dan guru kelas
3	Kegiatan (Kerja) a. Menjelaskan kepada anak dan keluarga tujuan, manfaat bermain, dan cara permainan yang akan dilakukan b. Mengajak anak untuk mengikuti kegiatan bermain c. kegiatan permainan mozaik	20 menit	Adik-adik memperhatikan penjelasan peneliti, adik-adik melakukan kegiatan yang diberikan oleh peneliti, adik-adik memberikan respon yang baik
4	Penutup (Terminasi) Memberikan reward pada anak atas kemampuan mengikuti kegiatan bermain sampai selesai, Mengucapkan terimakasih Mengucapkan salam	5 menit	Adik-adik tampak senang, menjawab salam

## **H. Evaluasi**

### **1. Evaluasi Struktur**

- a.** Kondisi lingkungan tenang, dilakukan di ruang kelas dan memungkinkan adik-adik untuk berkonsentrasi terhadap kegiatan
- b.** Posisi tempat di meja dan kursi masing-masing
- c.** Adik-adik sepakat untuk mengikuti kegiatan
- d.** Alat yang digunakan dalam kondisi baik
- e.** Peneliti dan guru kelas berperan sebagaimana mestinya

### **2. Evaluasi Proses**

- a.** Peneliti didampingi guru kelas dapat mengkoordinasi seluruh kegiatan dari awal hingga akhir.
- b.** Peneliti didampingi guru kelas mampu memimpin acara.
- c.** Peneliti didampingi guru kelas membantu mengkoordinasi seluruh kegiatan.
- d.** Peneliti didampingi guru kelas adik-adik dalam kegiatan.
- e.** Peneliti didampingi guru kelas melaksanakan kegiatan dan bertanggung jawab dalam antisipasi masalah.
- f.** Adik-adik mengikuti kegiatan yang dilakukan dari awal hingga akhir

### **3. Evaluasi Hasil**

- a.** Diharapkan adik-adik mampu menjelaskan, mempraktikkan apa yang sudah diajarkan.
- b.** Menyampaikan perasaan setelah melakukan kegiatan
- c.** Adik-adik menyatakan rasa senangnya

## Lampiran 9 Master Tabel

TABULASI DATA KARAKTERISTIK RESPONDEN							
Responden		Jenis Kelamin		Usia		Lama Pendidikan	
Kel.Eksperimen	Kel.Kontrol	Kel.Eksperimen	Kel.Kontrol	Kel.Eksperimen	Kel.Kontrol	Kel.Eksperimen	Kel.Kontrol
An.Z	An.A	2	1	1	1	1	1
An.M	An.Q	1	2	1	1	1	1
An.L	An.S	1	2	2	2	2	2
An.B	An.R	1	2	2	3	2	2
An.R	An.C	1	1	1	1	1	1
An.W	An.F	2	1	1	1	1	1
An.K	An.G	1	2	3	3	2	2
An.I	An.I	1	1	3	2	2	2
An.V	An.E	2	1	2	2	2	2
An.R	An.D	1	1	3	1	2	1
An.S	An.Z	2	1	1	3	1	2
An.L	An.L	1	2	1	1	1	1
An.A	An.P	2	2	2	1	2	1
An.D	An.M	1	1	3	1	2	1
An.S	An.T	2	2	3	1	2	1
An.L	An.Y	1	1	1	2	1	2
An.M	An.W	2	1	2	3	2	2
An.G	An.D	1	1	3	1	2	1
An.H	An.A	1	1	1	1	1	1
An.B	An.U	2	1	1	3	1	2
An.A	An.I	2	1	2	1	2	2
An.S	An.K	1	2	3	3	2	2
An.D	An.F	2	1	1	1	1	1
An.U	An.R	1	2	3	3	2	2
An.F	An.B	2	2	3	3	2	2
An.W	An.C	1	1	2	1	2	1
An.N	An.P	2	1	3	2	2	2
An.K	An.O	1	2	3	2	2	2

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Kode</b>	<b>Usia</b>	<b>Kode2</b>	<b>Lama Pendidikan</b>	<b>Kode3</b>
Laki-laki	1	4	1	<1 Tahun	1
Perempuan	2	5	2	>1 Tahun	2
		6	3		

TABULASI DATA KARAKTERISTIK ORANG TUA RESPONDEN							
Orang Tua Kelompok Eksperimen	Orang Tua Kelompok Kontrol	Usia		Pekerjaan		Pendidikan Terakhir	
		Kel. Eksperi men	Kel. Kontr ol	Kel.Eks perimen	Kel.K ontrol	Kel. Eksperi men	Kel.K ontrol
Ny.S	Ny.L	1	1	1	2	2	2
Ny.A	Ny.P	1	2	1	2	2	3
Ny.O	Ny.G	1	1	1	1	3	2
Ny.J	Ny.A	1	1	1	1	1	1
Ny.M	Ny.H	1	2	1	2	3	3
Ny.F	Ny.S	1	2	2	4	2	2
Ny.L	Ny.C	2	2	2	3	2	1
Ny.O	Ny.J	1	2	1	1	1	3
Ny.A	Ny.T	2	1	2	1	3	3
Ny.E	Ny.I	2	1	2	2	2	2
Ny.O	Ny.O	1	2	1	1	1	1
Ny.A	Ny.B	1	2	4	4	2	2
Ny.S	Ny.T	1	1	1	3	3	3
Ny.L	Ny.B	2	1	3	2	3	2
Ny.M	NY.S	2	2	1	1	1	2
Ny.I	Ny.N	1	3	3	3	2	1
Ny.K	Ny.I	2	2	2	4	2	1
Ny.S	Ny.M	1	2	1	4	1	3
Ny.S	Ny.S	1	1	4	2	2	3
Ny.D	Ny.D	1	1	3	2	2	2
Ny.M	Ny.A	1	1	3	1	1	1
Ny.D	Ny.M	1	2	2	1	3	2
Ny.S	Ny.T	1	2	2	1	3	2
Ny.C	Ny.W	1	2	4	1	2	2
Ny.W	Ny.P	2	1	3	4	2	3
Ny.P	Ny.U	2	1	1	2	1	1
Ny.W	Ny.I	2	2	1	2	2	3

Ny.C	Ny.S	1	2	1	2	3	3
------	------	---	---	---	---	---	---

Usia	Kode	Pekerjaan	Kode	Pendidikan Terakhir	Kode
25-30	1	IRT	1	SD	1
31-40	2	Wiraswasta	2	SMP	2
41-45	3	Petani	3	SMA	3
		Pedagang	4		

TABULASI DATA NILAI PREPOST DDST II																							
No.	Nama Responde n	Perma inan	Pre Test Pengkuran DDST II								Kateg ori	Ko de	Post Test Pengukuran DDST II										
			Indikator											Indikator									
			1	2	3	4	5	6	7	8			1	2	3	4	5	6	7	8			
1	An.A	Mozai k	P	P	P	P	P	P	F	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
2	An.Q	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
3	An.S	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
4	An.R	Mozai k	P	F	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
5	An.C	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
6	An.F	Mozai k	P	P	R	P	F	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
7	An.G	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
8	An.I	Mozai k	P	F	P	P	P	P	P	F	Normal	3	P	F	P	P	P	P	P	Normal	3		
9	An.E	Mozai k	P	P	P	F	P	P	F	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	F	P	P	Normal	3		
10	An.D	Mozai k	P	P	P	F	F	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
11	An.Z	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	F	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
12	An.L	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2		
13	An.P	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
14	An.M	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
15	An.T	Mozai k	P	F	P	P	P	F	P	P	Normal	3	P	P	F	P	P	P	P	Normal	3		
16	An.Y	Mozai k	P	P	P	P	P	F	P	F	Untes table	1	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2		
17	An.W	Mozai k	P	F	P	F	P	P	F	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
18	An.D	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
19	An.A	Mozai k	F	P	F	P	P	P	P	F	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		
20	An.U	Mozai	P	P	P	P	P	P	P	P	Norm	3	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3		

0		k									al																
2	1	An.I	Mozai	k	F	P	P	P	P	F	P	F	Norm	al	3	P	P	F	F	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	2	An.K	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2	
2	3	An.F	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	4	An.R	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	5	An.B	Mozai	k	F	P	P	P	P	P	P	F	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	6	An.C	Mozai	k	P	F	P	P	P	P	P	F	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	7	An.P	Mozai	k	P	P	F	P	F	P	P	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	8	An.O	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	F	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
2	9	An.Z	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	0	An.M	Mozai	k	P	P	P	F	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	1	An.L	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	2	An.B	Mozai	k	P	P	F	P	P	P	F	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	3	An.R	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	4	An.W	Mozai	k	F	P	P	P	P	F	P	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	5	An.K	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	6	An.I	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2	
3	7	An.V	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	8	An.R	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
3	9	An.S	Mozai	k	P	P	P	P	F	P	P	F	Norm	al	3	P	P	F	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
4	0	An.L	Mozai	k	P	F	P	F	P	P	P	P	Untes	table	1	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2	
4	1	An.A	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
4	2	An.D	Mozai	k	P	P	P	F	F	P	P	P	Norm	al	3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	
4	3	An.S	Mozai	k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe	ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	

4 4	An.L	Mozai k	F	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2
4 5	An.M	Mozai k	P F	P	R	R	R	F	R	R	Normal	3	F	P	P	F	P	P	P	P	Normal	3
4 6	An.G	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
4 7	An.H	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
4 8	An.B	Mozai k	P	P	P	F	F	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
4 9	An.A	Mozai k	P	F	P	P	P	P	P	F	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
5 0	An.S	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspect	2
5 1	An.D	Mozai k	P	P	P	P	P	F	F	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	F	Normal	3
5 2	An.U	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
5 3	An.F	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
5 4	An.W	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
5 5	An.N	Mozai k	P	P	F	P	P	P	P	P	Suspe ct	2	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3
5 6	An.K	Mozai k	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3	P	P	P	P	P	P	P	P	Normal	3

<b>Kode</b>
<b>Normal :3</b>
<b>Suspect :2</b>
<b>Untestable :1</b>

Lampiran 10 Hasil Output Analisis Data

**DATA KARAKTERISTIK KELOMPOK KONTROL**

**Jenis Kelamin**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	10	35,7	35,7	35,7
	P	18	64,3	64,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Usia**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4Tahun	10	35,7	35,7	35,7
	5Tahun	7	25,0	25,0	60,7
	6Tahun	11	39,3	39,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Lama Pendidikan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<1 Tahun	10	35,7	35,7	35,7
	>1 Tahun	18	64,3	64,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

## DATA KARAKTERISTIK KELOMPOK EKSPERIMEN

### Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	10	35,7	35,7	35,7
	P	7	25,0	25,0	60,7
	3,00	11	39,3	39,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

### Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4 Tahun	14	50,0	50,0	50,0
	5 Tahun	6	21,4	21,4	71,4
	6 Tahun	8	28,6	28,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

### Lama Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<1 Tahun	13	46,4	46,4	46,4
	>1 Tahun	15	53,6	53,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**DATA KARAKTERISTIK ORANG TUA RESPONDEN  
KELOMPOK EKSPERIMENT**

<b>Pekerjaan Kel Eksperimen</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IRT	14	50,0	50,0	50,0
	Pedagang	3	10,7	10,7	60,7
	Petani	4	14,3	14,3	75,0
	Wiraswasta	7	25,0	25,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

<b>Usia Kel Eksperimen</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25-30	19	67,9	67,9	67,9
	31-40	9	32,1	32,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**DATA KARAKTERISTIK ORANG TUA RESPONDEN  
KELOMPOK KONTROL**

**Pekerjaan Kel Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IRT	10	35,7	35,7	35,7
	Pedagang	5	17,9	17,9	53,6
	Petani	3	10,7	10,7	64,3
	Wiraswas	10	35,7	35,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Usia Kel Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25-30	12	42,9	42,9	42,9
	31-40	15	53,6	53,6	96,4
	41-45	1	3,6	3,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Pendidikan Terakhir Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	7	25,0	25,0	25,0
	SMA	10	35,7	35,7	60,7
	SMP	11	39,3	39,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

## DATA FREKUENSI KELOMPOK KONTROL

### Pre Test Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Untestable	1	3,6	3,6	3,6
	Suspect	10	35,7	35,7	39,3
	Normal	17	60,7	60,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

### Post Test Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Suspect	3	10,7	10,7	10,7
	Normal	25	89,3	89,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

### Pre Test Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Untestable	1	3,6	3,6	3,6
	Suspect	12	42,9	42,9	46,4
	Normal	15	53,6	53,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

### Post Trst Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Suspect	4	14,3	14,3	14,3
	Normal	24	85,7	85,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

## DATA DESCRIPTIVE STATISTICS

### Tests of Normality

	Post Test Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test Eksperimen	Suspect	,283	4	.	,863	4	,272
	Normal	,358	24	<,001	,637	24	<,001
Pre Test Kontrol	Suspect	,250	4	.	,945	4	,683
	Normal	,422	24	<,001	,598	24	<,001

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Kontrol	28	1	3	2,57	,573
Post Test Kontrol	28	2	3	2,89	,315
Pre Test Eksperimen	28	1	3	2,50	,577
Post Trst Eksperimen	28	2	3	2,86	,356
Valid N (listwise)	28				

## DATA UJI WILCOXON

### Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	6,00	12,00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	6,60	66,00
	Ties	16 <sup>c</sup>		
	Total	28		
Post Trst Eksperimen - Pre Test Eksperimen	Negative Ranks	1 <sup>d</sup>	7,50	7,50
	Positive Ranks	13 <sup>e</sup>	7,50	97,50
	Ties	14 <sup>f</sup>		
	Total	28		

- a. Post Test Kontrol < Pre Test Kontrol
- b. Post Test Kontrol > Pre Test Kontrol
- c. Post Test Kontrol = Pre Test Kontrol
- d. Post Trst Eksperimen < Pre Test Eksperimen
- e. Post Trst Eksperimen > Pre Test Eksperimen
- f. Post Trst Eksperimen = Pre Test Eksperimen

### Test Statistics<sup>a</sup>

Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol	Post Trst Eksperimen - Pre Test Eksperimen
Z	-2,324 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,020

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.



**Pengukuran Pre Test DDST II**

**Kelompok Eksperimen**



**Pengukuran Pre Test DDST II**

**Kelompok Kontrol**



**Permainan Mozaik**



**Permainan Mozaik**



**Permainan Mozaik**



**Permainan Mozaik**



**Kelompok Kontrol**



**Kelompok Kontrol**



**Kelompok Kontrol**



**Kelompok Kontrol**



**Post Test DDST II**

**Kelompok Eksperimen**



**Pre Tes DDST II**

**Kelompok Kontrol**



## Lampiran 12 Biodata Penulis

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



Nurul Afni Oktavia dilahirkan di Brebes, 30 Oktober 2000. Merupakan anak pertama dari orang tua bernama Ibu Peni Budiati, Bapak Amirulloh dan Adik Muhammad Hasbi Nur Fauzi. Alamat penulis berada di Jl. Stasiun Gg Melati No. 03 RT 04/RW 05 Desa Lemahabang Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.

Pendidikan formal yang telah di tempuh oleh peneliti yaitu diawali masuk TK Pertiwi Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes, dilanjutkan menempuh SD N Tanjung 01 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes, dilanjutkan menempuh SMP N 01 Tanjung Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA N 01 Tanjung Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi yaitu Universitas Muhammadiyah Cirebon dengan mengambil Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.

Kontak yang dapat dihubungi melalui email: [afnibudiati@gmail.com](mailto:afnibudiati@gmail.com) dan kontak whatsapp 081476642925