





## Lampiran 1

### Lembar Identitas Responden

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : L/P
4. Nama Orangtua :
5. Alamat :

### Lembar Observasi

#### Usia 4 Tahun 0 Bulan – 4 Tahun 3 Bulan

No	Pertanyaan	Bobot	Nilai			Jumlah
			1	2	3	
1.	Menggambar bentuk 	1				
2.	Menggambar orang 3 bagian	2				
3.	Menulis tanda +	2				
4.	Memilih garis yang lebih panjang	1				
5.	Menggambar bentuk  dengan ditunjukkan	2				
6.	Menggambar orang 6 bagian	2				
Total Skor						

Keterangan:

- 1 : jika bisa dengan banyak bantuan
- 2 : jika bisa dengan sedikit bantuan
- 3 : jika bisa tanpa bantuan sama sekali





**Lembar Identitas Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : L/P
4. Nama Orangtua :
5. Alamat :

**Lembar Observasi**

**Usia 4 Tahun 4 Bulan – 4 Tahun 6 Bulan**

No	Pertanyaan	Bobot	Nilai			Jumlah
			1	2	3	
1.	Menggambar orang 3 bagian	1				
2.	Menulis tanda +	1				
3.	Memilih garis yang lebih panjang	1				
4.	Menggambar bentuk  dengan ditunjukkan	2				
5.	Menggambar orang 6 bagian	2				
Total Skor						

**Keterangan:**

- 1 : jika bisa dengan banyak bantuan
- 2 : jika bisa dengan sedikit bantuan
- 3 : jika bisa tanpa bantuan sama sekali






### Lembar Identitas Responden

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : L/P
4. Nama Orangtua :
5. Alamat :

### Lembar Observasi

#### Usia 4 Tahun 7 Bulan – 4 Tahun 9 Bulan

No	Pertanyaan	Bobot	Nilai			Jumlah
			1	2	3	
1.	Menggambar orang 3 bagian	1				
2.	Menulis tanda +	1				
3.	Memilih garis yang lebih panjang	1				
4.	Menggambar bentuk  dengan ditunjukkan	2				
5.	Menggambar orang 6 bagian	2				
Total Skor						

#### Keterangan:

- 1 : jika bisa dengan banyak bantuan
- 2 : jika bisa dengan sedikit bantuan
- 3 : jika bisa tanpa bantuan sama sekali





**Lembar Identitas Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : L/P
4. Nama Orangtua :
5. Alamat :

**Lembar Observasi**

**Usia 4 Tahun 10 Bulan – 5 Tahun 0 Bulan**

No	Pertanyaan	Bobot	Nilai			Jumlah
			1	2	3	
1.	Menulis tanda +	1				
2.	Memilih garis yang lebih panjang	1				
3.	Menggambar bentuk <input type="checkbox"/> dengan ditunjukkan	2				
4.	Menggambar orang 6 bagian	2				
5.	Menggambar bentuk <input type="checkbox"/>	2				
Total Skor						

**Keterangan:**

- 1 : jika bisa dengan banyak bantuan
- 2 : jika bisa dengan sedikit bantuan
- 3 : jika bisa tanpa bantuan sama sekali





**Lembar Identitas Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : L/P
4. Nama Orangtua :
5. Alamat :

**Lembar Observasi**

**Usia 5 Tahun 1 Bulan – 5 Tahun 3 Bulan**

No	Pertanyaan	Bobot	Nilai			Jumlah
			1	2	3	
1.	Memilih garis yang lebih panjang	1				
2.	Menggambar bentuk <input type="checkbox"/> dengan ditunjukkan	1				
3.	Menggambar orang 6 bagian	1				
4.	Menggambar bentuk <input type="checkbox"/>	2				
Total Skor						

**Keterangan:**

- 1 : jika bisa dengan banyak bantuan
- 2 : jika bisa dengan sedikit bantuan
- 3 : jika bisa tanpa bantuan sama sekali





Lampiran 2

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diah Retno Utami

Nim : 115070207113009

Institusi : Jurusan Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas  
Brawijaya Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan plagiat karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan plagiat orang lain maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 27 Maret 2015

Yang membuat pernyataan,

(Diah Retno Utami)

Nim : 115070207113009





Lampiran 3

Tabulasi Data Kemampuan Motorik Halus

No	Kode	hasil penilaian	kriteria	Coding
1	1	80,95%	Baik	1
2	1	95,24%	Baik	1
3	1	95,80%	Baik	1
4	1	87,50%	Baik	1
5	1	100%	Baik	1
6	1	95,83%	Baik	1
7	1	95,83%	Baik	1
8	1	93,33%	Baik	1
9	1	93,33%	Baik	1
10	1	100%	Baik	1
11	1	93,30%	Baik	1
12	2	57,14%	Kurang	3
13	2	76,19%	Baik	1
14	2	62,50%	Cukup	2
15	2	87,50%	Baik	1
16	2	41,67%	Kurang	3
17	2	79,17%	Baik	1
18	2	75%	Cukup	2
19	2	93,33%	Baik	1
20	2	93,33%	Baik	1
21	2	90,91%	Baik	1
22	2	80%	Baik	1





Lampiran 4

Hasil Uji *Mann-Whitney*

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Motorik Halus Kelas Perlakuan	11	.81	1.00	.9373	.05405
Kemampuan Motorik Halus Kelas Kontrol	11	.42	.93	.7609	.16306
Valid N (listwise)	11				

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan Motorik Halus Perlakuan	11	16.05	176.50
Kemampuan Motorik Halus Kontrol	11	6.95	76.50
Total	22		

Test Statistics<sup>b</sup>

	Kemampuan Motorik Halus
Mann-Whitney U	10.500
Wilcoxon W	76.500
Z	-3.308
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelas





## Lampiran 5

### PENJELASAN UNTUK MENGIKUTI PENELITIAN

1. Saya adalah Diah Retno Utami Jurusan Ilmu Keperawatan dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Kegiatan Bermain *Paper Toys* Pada Anak *Preschool* Kelompok TK A Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri Di Pare".
2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh kegiatan bermain *paper toys* kelompok TK A terhadap peningkatan motorik halus pada anak usia *preschool* di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare dan dapat memberi manfaat untuk menggambarkan keberhasilan kegiatan bermain *papertoys* dengan peningkatan kemampuan motorik halus anak usia *preschool*. Disamping itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut serta bagaimana upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan motorik halus anak. Penelitian ini akan berlangsung selama kurang lebih 2 minggu dengan sampel kelompok TK A anak usia *preschool* di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare.
3. Prosedur pengambilan sampel ini adalah dengan menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* atau disebut juga *judgment sampling*, yaitu pengambilan sample dilakukan dengan cara memilih sampel diantara populasi yang dikehendaki oleh peneliti serta memenuhi kriteria inklusi.
4. Keuntungan yang anda peroleh dengan keikutsertaan anda adalah ikut menyumbang dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu khususnya dibidang keperawatan. Ketidaknyamanan/ resiko yang mungkin muncul yaitu waktu yang sedikit panjang saat melakukan kegiatan bermain *paper toys* akan menyita



beberapa waktu anda dan harus membangun hubungan saling percaya terhadap responden agar memudahkan penelitian ini.

5. Jika muncul ketidaknyamanan/ kerugian yang anda rasakan, maka anda dapat menghubungi peneliti/ contact person sebagai berikut Diah Retno Utami dengan nomor 085745509577.
6. Seandainya anda tidak menyetujui cara ini maka anda dapat memilih cara lain atau anda boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali. Untuk itu anda tidak akan dikenakan sanksi apapun.
7. Nama dan jati diri anda akan tetap dirahasiakan.
8. Dalam penelitian ini anda akan mendapatkan reward berupa seperangkat alat tulis.



Peneliti

Diah Retno Utami





Lampiran 6

Pernyataan Persetujuan Untuk  
Berpatisipasi dalam Penelitian

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa:

1. Saya telah mengerti tentang apa yang tercantum dalam lembar persetujuan diatas dan telah dijelaskan oleh peneliti.
2. Dengan ini saya menyatakan bahwa secara sukarela bersedia untuk ikut serta menjadi salah satu subyek penelitian yang berjudul "Pengaruh Kegiatan Bermain *Paper Toys* Pada Anak *Preschool* Kelompok TK A Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare".

Malang, ..... 2015

Peneliti

Yang membuat pernyataan

(Diah Retno Utami)

(.....)

NIM. 115070207113009

Saksi I

Saksi II

(.....)

(.....)





## Lampiran 7

### SATUAN ACARA KEGIATAN

(Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Bermain *Papertoys*)

Topik : Pengaruh Kegiatan Bermain *Papertoys*

Sasaran : Anak usia prasekolah (4 – 6 tahun)

Tempat : TK Negeri Pembina Kecamatan Kabupaten Kediri di Pare

Hari / Tanggal : 2-14 Februari 2015

Waktu : 1 x 60 menit

#### 1. Tujuan Umum

Setelah diberi kegiatan bermain *papertoys* selama 30 menit, diharapkan anak mampu menyusun dan membentuk pola tiga dimensi *papertoys*.

#### 2. Tujuan Khusus

Setelah diberikan kegiatan bermain *papertoys* diharapkan :

- Dapat menyusun dan membentuk pola tiga dimensi dengan teman sekelompok
- Mampu melakukan apa yang sudah di contohkan
- Anak mampu menunjukkan perkembangan motorik halus nya

#### 3. Sasaran

Anak usia prasekolah (4 – 6 tahun) di TK Negeri Pembina Kecamatan Kabupaten Kediri di Pare.



4. Materi
  - a. Pengertian *papertoys*
  - b. Tujuan *papertoys*
  - c. Manfaat *papertoys*

5. Metode  
Mengajarkan dan memperagakan

6. Media
  - a. Kertas
  - b. Gunting
  - c. Lem
  - d. Pensil warna





7. Pelaksanaan

No.	Waktu	Pelaksanaan	Kegiatan Peserta
1.	5 menit	Pembukaan : a. Penyampaian salam b. Memperkenalkan diri c. Menyebutkan kegiatan yang akan dilakukan d. Menjelaskan tujuan kegiatan e. Melakukan kontrak waktu	a. Menjawab salam b. Mendengarkan pembicara c. Memperhatikan
2.	45 menit	Pelaksanaan : Pemberian bermain <i>paper toys</i> : a. Lingkungan dikondisikan setenang mungkin b. Sebelum anak melakukan kegiatan	a. Mendengarkan dan memperhatikan b. Mewarnai <i>papertoys</i> c. Menggunting dan melipat pola <i>papertoys</i> .menjadi bangun ruang tiga dimensi

		<p>bermain <i>paper toys</i>, diberikan instruksi dan contoh terlebih dahulu</p> <p>c. Memulai permainan <i>paper toys</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghiasi pola <i>paper toys</i> dengan mewarnai</li> <li>2. Menggunting pola <i>paper toys</i></li> <li>3. Melipat mengikuti pola sehingga terlihat bentuk 3 dimensi</li> <li>4. Merekatkan pola <i>paper toys</i> dengan lem</li> </ol>	
3.	10 menit	<p>Evaluasi dan Penutupan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan kesempatan pada responden untuk mengungkapkan perasaannya setelah kegiatan bermain</li> <li>b. Mengucapkan terimakasih telah menjadi responden</li> <li>c. Mengucapkan salam</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengungkapkan perasaannya</li> <li>b. Menjawab salam</li> </ol>

#### Langkah-langkah pembuatan *Paper toys*

1. • Gunting garis paling luar dari gambar bentuk pada *paper toys*
2. • Setelah semua kerangka terpotong, lipat kertas sesuai dengan garis putus-putus yang terdapat dalam gambar kerangka
3. • Sesuaikan lipatan dengan gambar contoh *paper toys* yang telah jadi
4. • Apabila kertas telah terlipat sesuai bentuk, rekatkan lipatan-lipatan tadi dengan lem agar *paper toys* dapat terbentuk sesuai dengan miniatur obyek aslinya



Lampiran 8

CURRICULUM VITAE

I. KETERANGAN PENELITIAN

1. Nama Lengkap : Diah Retno Utami
2. Tempat Tanggal Lahir : Baturaja, 08 Juli 1993
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Status Pendidikan : Strata 1
5. NIM : 115070207113009
6. Jurusan / Fakultas : Ilmu Keperawatan/ Kedokteran
7. Perguruan Tinggi : Universitas Brawijaya
8. Alamat Perguruan Tinggi : Jln. Veteran Malang-Jawa Timur-Indonesia

- Telp 0341-551611 Fax +62 0341-565420
9. Alamat Permanen : Perumahan Candra Kirana Blok N-21 Kediri, Jawa Timur  
Telp 0354-774900 Fax.....
  10. E-mail : kddiah@gmail.com
  11. Telepon Seluler / HP : 0857 45509577

II. PENDIDIKAN

No	Tingkat	Nama & Tempat	Tahun Lulus
1.	TK	TK Perwanida Kota Kediri, Jawa Timur	1999
2.	SD	SDN Banjaran IV Kota Kediri, Jawa Timur	2005
3.	SMP	SMPN 3 Kota Kediri, Jawa Timur	2008
4.	SMA	SMAN 3 Kediri, Jawa Timur	2011

III. PENGALAMAN

No	Tahun	Posisi	Keterangan
1.	2011-2012	Staff Magang EM	EM UB
2.	2012-2013	Sekretaris Departemen Luar Negeri	EKM UB kampus IV
3.	2012-2013	Ketua Umum Tari	LOKM SENI UB IV
4.	2012-sekarang	Ketua Umum SENI	LOKM SENI UB IV
5.	2012-sekarang	Anggota	Pers Metamorfosis UB kampus IV





FORMULIR ETIK PENELITIAN KESEHATAN

1	<p>Peneliti :</p> <p>Diah Retno Utami (NIM. 115070207113009)</p> <p>Dibawah bimbingan komisi pembimbing</p> <p>I. Ns. Septi Dewi R., S. Kep. MNg (NIP. 198109142006042001) II. Ns. Laily Yuliatun, S.Kep, M.Kep (NIP. 197707112005012001)</p>
2.	<p>Judul Penelitian :</p> <p>Pengaruh Kegiatan Bermain <i>Paper Toys</i> Pada Anak <i>Preschool</i> Kelompok TK A Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri Di Pare</p>
3.	<p>Subyek :</p> <p>Subyek penelitian ini adalah anak usia <i>preschool</i> kelompok TK A (didampingi wali kelas)</p>
4.	<p>Perkiraan waktu Penelitian :</p> <p>Pada bulan Januari 2015 selama 2 minggu sebanyak 4 kali pertemuan. Setiap subyek memerlukan waktu untuk melaksanakan kegiatan bermain <i>paper toys</i> dengan waktu sekitar 60 menit yang dilakukan 1 kali/hari.</p>
5.	<p>Ringkasan usulan penelitian yang mencakup objektif/tujuan penelitian, manfaat/relevansi dari hasil penelitian dan alasan/motivasi untuk melakukan penelitian.</p> <p><b>1. Tujuan Penelitian :</b></p>





### 1.1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh kegiatan bermain *paper toys* pada anak prasekolah kelompok TK A terhadap peningkatan kemampuan motorik halus di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri Kediri di Pare.

### 1.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak TK A pada kelompok dengan kegiatan bermain *paper toys* di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare.
2. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak TK A pada kelompok kontrol (kegiatan menggambar) di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare.
3. Menganalisa pengaruh kegiatan bermain *paper toys* pada anak kelompok TK A terhadap peningkatan kemampuan motorik halus di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare.

## 2. Manfaat Penelitian

### 2.1. Manfaat Akademis

Melatih peneliti secara ilmiah dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian tentang kegiatan bermain *paper toys* pada anak prasekolah kelompok A terhadap peningkatan kemampuan motorik halus di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare.

### 2.2. Manfaat Praktis

Menambah wawasan keperawatan, bahan masukan bagi perawat serta lebih memahami stimulasi perkembangan motorik halus pada masa tumbuh kembang anak prasekolah kelompok TK A dengan menggunakan kegiatan bermain *paper toys*.

## 3. Motivasi

*Paper toys* sangat penting dalam membantu kreativitas anak, dan juga dapat melatih perkembangan motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang menyenangkan dan kaya manfaat

*Paper toys* atau biasa disebut *papercraft* adalah koleksi bentuk seni dengan menggunakan kertas atau kartu sebagai media artistik utama untuk penciptaan objek tiga dimensi. Hal ini adalah kerajinan kertas yang paling banyak digunakan dalam seni. Kerajinan kertas ini dalam berbagai teknik, misalnya dengan dipotong, dilem, dibentuk, dijahit, atau berlapis. *Paper craft*, meskipun mencakup pula berbagai kerajinan dari kertas, tetapi *paper craft* yang dimaksud saat ini berbeda dengan origami yang menggunakan trik lipat melipat.

6. Masalah etik (nyatakan pendapat anda tentang masalah etik yang mungkin dihadapi)

Masalah yang mungkin dihadapi adalah rasa iri antar responden. Untuk mengatasi hal tersebut, setelah penelitian dan *post test* dilakukan, responden pada kelompok

control (anak usia *preschool* dengan kelompok TK A2 di kelas lain) dilakukan juga kegiatan bermain tetapi tidak dengan *paper toys* pada kelas A3. Jadi, kelompok ini tetap diberi perlakuan yang sama dengan kegiatan bermain tetapi berbeda pada media bermainnya. Penelitian ini memenuhi asas etika penelitian sebagai berikut:

**1. Respect for Persons (Menghormati Harkat dan Martabat Manusia)**

Pelaksanaan prinsip menghormati harkat dan martabat manusia dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan cara memberikan penjelasan pada responden yang terdiri dari 35 orang untuk tahun ajaran 2014/2015 tentang tujuan dan manfaat penelitian ini, kerugian waktu selama pelaksanaan penelitian, penjelasan bahwa subyek dapat mengundurkan diri kapan saja serta mendapatkan jaminan kerahasiaan identitas. Setelah diberikan penjelasan tersebut maka responden menyampaikan kepada orang tua dan mendapatkan izin menjadi subjek penelitian dari orang tua dengan menandatangani *informed consent* yang diberikan.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mencantumkan nama responden atau identitas responden dalam lembar observasi yang akan dinilai oleh peneliti tetapi identitas responden tersebut akan dijamin kerahaisaannya. Kerahasiaan informasi yang dikumpulkan dari responden dijaga oleh peneliti serta penyajian dan pelaporan hasil riset hanya terbatas pada kelompok data tertentu yang terkait dengan masalah yang diteliti dan penyajian data akan menggunakan sistem kode jadi identitas responden akan tetap dijaga.

**2. Beneficence (Prinsip Berbuat Baik)**

Dengan mengikuti penelitian ini responden akan mengerti apakah kegiatan bermain ini berpengaruh terhadap perkembangan motorik halusny. Dengan peningkatan pengetahuan tersebut diharapkan adanya kesadaran, kemauan dan kemampuan anak dalam melakukan kegiatan bermain yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus mereka yang berpengaruh pada interaksi sosial dan psikologis anak.koordinasi neuromuskular, otak dan otot-otot gerak tangan.

**3. Nonmaleficence (Prinsip Tidak Merugikan)**

Untuk mencegah kerugian pada responden maka peneliti akan melakukan kontrak waktu bahwa penelitian ini akan dilakukan dalam 60 menit perhari dan akan diberikan *reward* kepada responden (berupa alat tulis).

**4. Justice (Keadilan dan Inklusivitas)**

Pelaksanaan prinsip keadilan dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara memberikan perlakuan yang sama pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

7. Bila penelitian ini menggunakan subyek manusia, apakah percobaan pada hewan sudah dilakukan? Bila belum, sebutkan alasan untuk memulai penelitian ini pada

	<p>manusia</p> <p>Penelitian ini tidak dilakukan pada hewan coba, karena memang tidak dapat dilakukan pada hewan coba. Subyek penelitian akan melakukan tindakan dengan melakukan kegiatan bermain <i>paper toys</i>. Selain itu, juga dilakukan observasi kepada responden untuk penilaian tingkat keberhasilan penelitian ini.</p>
<p>8.</p>	<p>Prosedur penelitian yang dilakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan lokasi penelitian dan menentukan sampel penelitian</li> <li>2. Peneliti mengajukan permohonan ijin pada pihak Taman Kanak Kanak</li> <li>3. Peneliti mengajukan surat ijin etik (<i>ethical clearance</i>) sebelum melakukan penelitian</li> <li>4. Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian</li> <li>5. Peneliti mengajukan ijin kepada guru dan orang tua dari subyek penelitian setelah mendapat persetujuan melalui lembar informasi (<i>inform consent</i>)</li> <li>6. Peneliti menanyakan pada pihak TK dan responden apakah sebelumnya pernah diberikan kegiatan bermain <i>paper toys</i></li> <li>7. Memberikan contoh kegiatan bermain <i>paper toys</i> pada anak             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kegiatan bermain <i>paper toys</i> pada anak di kelompok perlakuan                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan penjelasan bagaimana menyusun dan membentuk lipatan kertas menjadi tiga dimensi</li> <li>- Memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain <i>paper toys</i></li> <li>- Mengobservasi kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan lembar observasi DDST yang dimodifikasi</li> <li>- Memberikan penilaian perkembangan motorik halus pada anak yang melakukan permainan <i>paper toys</i></li> </ul> </li> <li>b. Kegiatan bermain menggambar pada anak di kelompok control                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan contoh menggambar bentuk sesuai pengajaran di TK pada anak dengan kelompok kontrol</li> <li>- Memberikan kesempatan anak menggambar</li> <li>- Mengobservasi kegiatan yang dilakukan anak menggunakan lembar observasi DDST yang dimodifikasi</li> <li>- Memberikan penilaian perkembangan motorik halus pada anak yang melakukan kegiatan menggambar bebas</li> </ul> </li> </ol> </li> <li>8. Menyimpulkan hasil penelitian</li> <li>9. Mengolah data secara deskriptif, kemudian melakukan analisa data</li> </ol>



9	<p>10. Dari hasil analisa tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan</p> <p>Bahaya potensial yang langsung atau tidak langsung, segera atau kemudian dan cara-cara untuk mencegah atau mengatasi kejadian (termasuk rasa nyeri dan keluhan lain)</p> <p>Penelitian ini tidak menimbulkan bahaya potensial, karena responden diberi perlakuan berupa kegiatan bermain seperti yang diajarkan oleh pendidik dalam sehari-hari dengan waktu 60 menit, tetapi kegiatan bermain dimodifikasi dengan kegiatan bermain <i>paper toys</i>, serta peneliti juga mengobservasi sendiri sehingga tidak menimbulkan ketidaknyamanan pada anak.</p>
10.	<p>Pengalaman terdahulu (sendiri atau orang lain) dan tindakan yang hendak diterapkan.</p> <p>Peneitian sebelumnya tentang aplikasi terapi bermain <i>paper toys</i> sudah dilakukan pada anak retardasi mental di SLB Negeri Cerme. Penelitian ini menggunakan sample berjumlah 36 anak. Sampel dibagi menjadi dua yaitu kelompok perlakuan (pemberian terapi bermain <i>paper toys</i>) dan kelompok kontrol (tidak diberikan terapi bermain). Besar sampel tiap kelompok 8 anak (Mahar,2012).</p> <p>Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan 8 anak (100%) menunjukkan perbedaan kategori nilai kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan kategori nilai. Terapi bermain <i>paper toys</i> mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak retardasi mental (Mahar,2012).</p> <p>Hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik halus dengan metode melipat juga terbukti pada anak prasekolah normal di TKIT Mekar Insani kelompok anak TK A Suryodiningratan Yogyakarta. Peningkatan kemampuan motorik halus ini terlihat dari 16 anak yang semula mempunyai kekurangan dalam aspek ketepatan dalam melipat berkurang menjadi hanya 2 anak (Andayani, 2012).</p>
11.	<p>Bila penelitian ini menggunakan orang sakit dan dapat memberi manfaat untuk subyek yang bersangkutan, uraikan manfaat itu ?</p> <p>Penelitian ini menggunakan subyek orang sehat.</p>





12.	<p>Bagaimana memilih pasien/sukarelawan sehat</p> <p>Cara pengambilan sampel adalah <i>nonprobability sampling</i> dengan teknik <i>purposive sampling</i> atau disebut juga <i>judgment sampling</i> pada anak usia <i>preschool</i> di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare yang sesuai dengan kriteria inklusi.</p>
13.	<p>Bila penelitian ini menggunakan subyek manusia, jelaskan hubungan antara peneliti dengan subyek yang diteliti</p> <p>Hubungan peneliti dengan subyek yang diteliti hanya sebagai peneliti dan responden. Peneliti telah membangun hubungan interpersonal yang baik dengan subjek yang diteliti sebelum melakukan perlakuan kepada seluruh responden.</p>
14.	<p>Bila penelitian ini menggunakan orang sehat, jelaskan cara pemeriksaan kesehatannya</p> <p>Penelitian ini menggunakan orang yang sehat, tetapi tidak ada alat ukur spesifik untuk pemeriksaan kesehatannya. Subyek yang dijadikan responden dianggap sehat karena bisa melaksanakan peran dan fungsinya.</p>
15.	<p>Jelaskan cara pencatatan selama penelitian, efek samping dan komplikasi bila ada</p> <p>Untuk menjaga kerahasiaan data responden, biodata responden dirahasiakan dengan cara anomimity serta menggantikan nama responden dengan kode yang dibuat oleh peneliti. Setelah itu peneliti melakukan observasi pada responden dan mengisi data pada lembar observasi, selanjutnya dilakukan pengecekan kelengkapan data responden pada lembar observasi oleh peneliti. Jika data ada yang belum lengkap, maka peneliti akan melakukan wawancara pada pendidik untuk melengkapi data pada lembar observasi tersebut. Setelah data terkumpul dan lengkap, kemudian lembar observasi disimpan terlebih dahulu oleh peneliti di rumah untuk menjaga kerahasiaanya.</p> <p>Karena responden hanya melakukan kegiatan bermain <i>paper toys</i>, seperti kegiatan bermain pada saat diajarkan oleh pendidik maka penelitian ini tidak menimbulkan efek samping dan komplikasi.</p>
16.	<p>Bila penelitian ini menggunakan subyek manusia, jelaskan bagaimana cara memberitahu dan mengajak subyek (lampirkan contoh surat persetujuan subyek)</p> <p>Bila pemberitahuan dan kesediaan subyek bersifat lisan atau bila karena sesuatu hal subyek tidak dapat atau tidak perlu dimintakan persetujuan, berilah alasan yang kuat untuk itu</p> <p>Orang tua subyek dan subyek diberikan informasi terkait penelitian dan melalui <i>informed concent</i> untuk orang tua responden memberikan pernyataan persetujuan dalam mengikuti penelitian.</p>





17.	Bila penelitian ini menggunakan subyek manusia, apakah subyek mendapat ganti rugi bila ada efek samping? Berapa banyak?  Tidak ada sistem ganti rugi dan efek samping, sebab penelitian ini tidak mengakibatkan adanya efek samping secara medis. Namun, subjek akan diberikan <i>reward</i> (berupa seperangkat alat tulis) kepada responden sebagai tanda terimakasih setelah subjek selesai melakukan kegiatan bermain <i>paper toys</i> .
18.	Bila penelitian ini menggunakan subyek manusia, apakah subyek diasuransikan?  Subyek penelitian ini tidak diasuransikan karena selama penelitian ini, subyek hanya diminta untuk mengikuti proses perlakuan kegiatan bermain <i>paper toys</i> .

Peneliti

1. Diah retno utami	NIM.115070207113009	
---------------------	---------------------	--

Pembimbing :

1. Ns. Septi Dewi R., S. Kep. MNg	NIP.198109142006042001	
2. Ns. Laily Yuliatun, S.Kep, M.Kep	NIP.197707112005012001	

29 JAN 2015

Telah diperiksa dan disetujui pada tanggal .....

An. Ketua  
Koordinator Divisi I.



Prof. Dr. dr. Teguh Wahjat Sardjono DTM & H, MSc, SpParK  
NIP.195201410198002 1 001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
THE MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FACULTY OF MEDICINE UNIVERSITY OF BRAWIJAYA  
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN  
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE  
Jalan Veteran Malang – 65145  
Telp./ Fax. (62) 341 - 553930

KETERANGAN KELAIKAN ETIK  
("ETHICAL CLEARANCE")

No. 088 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 01 / 2015

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA, SETELAH MEMPELAJARI DENGAN SEKSAMA RANCANGAN PENELITIAN YANG DIUSULKAN, DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA PENELITIAN DENGAN

JUDUL : Pengaruh Kegiatan Bermain *Paper Toys* pada Anak *Preshool* Kelompok TK A terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus di TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare

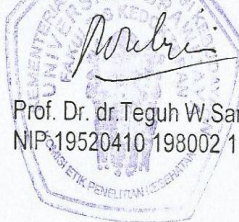
PENELITI : Diah Retno Utami

UNIT / LEMBAGA : S1 Keperawatan – Fakultas Kedokteran – Universitas Brawijaya Malang

TEMPAT PENELITIAN : TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di Pare

DINYATAKAN LAIK ETIK.

Malang, 29 JAN 2015  
An. Ketua,  
Koordinator Divisi I



Prof. Dr. dr. Teguh W. Sardjono, DTM&H, MSc, SpPark  
NIP: 19520410 198002 1 001

Catatan :

Keterangan Laik Etik Ini Berlaku 1 (Satu) Tahun Sejak Tanggal Dikeluarkan Pada Akhir Penelitian, Laporan Pelaksanaan Penelitian Harus Diserahkan Kepada KEPK-FKUB Dalam Bentuk Soft Copy. Jika Ada Perubahan Protokol Dan / Atau Perpanjangan Penelitian, Harus Mengajukan Kembali Permohonan Kajian Etik Penelitian (Amandemen Protokol).





PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA  
UPTD PENDIDIKAN TK DAN SD KECAMATAN PARE  
TK NEGERI PEMBINA KAB.KEDIRI  
Jl. Veteran No. 57 Dsn. Singgahan Ds. Pelem Kecamatan Pare  
Kabupaten Kediri

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Rilistiani, S.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Kabupaten Kediri di  
Pare

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Diah Retno Utami  
NIM : 115070207113009  
Jurusan/Fakultas : Ilmu Keperawatan/Fakultas Kedokteran  
Universitas : Universitas Brawijaya  
Judul Penelitian : Pengaruh Kegiatan Bermain *Paper Toys* Pada Anak  
*Preschool* Kelompok TK A Terhadap Peningkatan  
Kemampuan Motorik Halus Di TK Negeri Pembina  
Kabupaten Kediri Di Pare

Telah melaksanakan kegiatan penelitian dan pengambilan data di TK Negeri  
Pembina Kabupaten Kediri di Pare pada tanggal 2 s/d 14 Februari 2015.

Pare, 16 Februari 2015

Kepala Sekolah  
TK Negeri Pembina  
Kabupaten Kediri

*Dwi Rilistiani*

DWI RILISTIANI, S.Pd.

NIP. 19651019 198710 2 002





DOKUMENTASI



1. Memberi contoh *paper toys*



2. Anak-anak mencoba menggunting, Mewarnai dan menghias sendiri



3. Melipat *paper toys*



4. Merekatkan *paper toys* dengan lem dan membentuk menjadi 3 dimensi



5. *Paper toys* yang telah jadi dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran, seperti : bercerita.