

Lampiran 3

**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada

Yth. Ibu ....

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sebagai persyaratan tugas akhir mahasiswa prodi DIII Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya. Akan melakukan penelitian tentang **“Studi tentang kebutuhan bermain anak usia 1 – 3 tahun di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya”**.

Oleh karena itu saya mohon kesediaan ibu untuk mengisi kuesioner yang saya sediakan dengan kejujuran dan apa adanya. Jawaban saudara dijamin kerahasiaannya.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan partisipasinya disampaikan terima kasih.

Surabaya, Juli 2011

Peneliti

Novi Rizki Arista

08.610.116.023

Lampiran 4

### **PERNYATAAN BERSEDIA MENJADI RESPONDEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia untuk ikut serta berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya yang berjudul **“Studi tentang kebutuhan bermain anak usia 1 – 3 tahun di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya”**.

Sebelumnya saya telah dijelaskan tentang tujuan penelitian ini dan saya mengerti bahwa penelitian merahasiakan data dan informasi yang saya berikan, bila tindakan keperawatan ini menimbulkan ketidaknyamanan bagi saya, peneliti akan menghentikan.

Demikian secara sadar dan sukarela serta tidak ada unsur paksaan dari siapapun, saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Surabaya, Juli 2011

Responden

## LEMBAR QUESIONER

**Judul : Study tentang kebutuhan bermain pada anak usia 1 – 3 tahun di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya.**

1. Data Umum

- No. Responden :
- a. Nama Ibu :
- Umur Ibu :
- Pekerjaan Ibu :
- Pendidikan Ibu :
- Suku/Bangsa :
- Agama :
- b. Nama Anak :
- Umur Anak :
- Jenis kelamin :

2. Data Khusus

**Petunjuk pengisian**

Pilih satu jawaban yang dianggap paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang telah disediakan.

### JENIS PERMAINAN

**Berdasarkan Isi :**

1. Apakah setiap hari anak bermain secara afektif social, seperti mempunyai hubungan yang menyenangkan atau memuaskan pada orang terdekatnya?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah setiap hari anak bermain yang menimbulkan rasa senang seperti bermain pasir untuk membuat gunung atau benda apa saja yang terbuat dari pasir?
  - a. Ya

- b. Tidak
- 3. Apakah setiap hari anak bermain yang meningkatkan ketrampilan seperti memegang benda – benda kecil atau memindahkan benda satu ketempat lain?
  - a. Ya
  - b. Tidak
- 4. Apakah setiap hari anak bermain dengan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor yang bersifat tradisional maupun modern contoh ular tangga?
  - a. Ya
  - b. Tidak
- 5. Apakah pada saat anak bermain selalu terlihat mondar – mandir, tertawa, tersenyum, jinjit – jinjit memainkan kursi dan meja atau benda apa saja yang ada disekelilingnya?
  - a. Ya
  - b. Tidak
- 6. Apakah setiap hari anak bermain pernah memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya seperti meniru orang dewasa, menjadi guru, orang tua, polisi, dokter dll?
  - a. Ya
  - b. Tidak

**Berdasarkan Karakter Social :**

- 1. Apakah setiap hari anak bermain hanya mengamati temannya yang sedang bermain dan anak tidak ikut dalam permainan tersebut atau anak bersifat pasif?
  - a. Ya
  - b. Tidak
- 2. Apakah setiap hari anak bermain tampak berada dalam satu kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainannya sendiri dan tidak ada kerja sama antara teman sepermainannya?
  - a. Ya

- b. Tidak
- 3. Apakah setiap hari anak bermain menggunakan alat permainan yang sama dengan temannya, tetapi tidak terkontak atau tidak ada sosialisasi antara anak satu dengan yang lain?
  - a. Ya
  - b. Tidak
- 4. Apakah setiap hari anak bermain komunikasi anak satu dengan yang lain terjalin dengan baik tetapi tidak terorganisasi / tidak ada yang memimpin dalam permainannya sehingga tujuan dalam permainan ini tidak jelas contohnya bermain boneka, hujan – hujan dan masak- masakan?
  - a. Ya
  - b. Tidak

#### **WAKTU BERMAIN**

- 1. Berapakah waktu yang diberikan ibu pada anak saat bermain setiap harinya?
  - a. < 10 menit
  - b. 10 – 20 menit
  - c. > 20 menit

#### **JUMLAH PERMAINAN**

- 1. Berapakah banyaknya permainan yang digunakan anak dalam setiap harinya ?
  - a. < 1 permainan
  - b. 2 – 3 permainan
  - c. > 3 permainan .

## Lampiran 6

## Hasil Pengumpulan Data

No	Umur Anak	Umur Ibu	pendidikan	pekarjaan
1	15 bulan	28 tahun	DIII	PNS
2	22 bulan	22 tahun	SMK	IRT
3	3 tahun	36 tahun	SMA	IRT
4	3 tahun	42 tahun	SMA	IRT
5	2 tahun	26 tahun	SMA	IRT
6	15 bulan	28 tahun	SMP	IRT
7	3 tahun	29 tahun	SMA	Swasta
8	3 tahun	30 tahun	Perguruan tinggi	IRT
9	1 8 bulan	30 tahun	Perguruan tinggi	IRT
10	3 tahun	30 tahun	SMA	IRT
11	2,5 tahun	31 tahun	Perguruan tinggi	IRT
12	1 tahun	32 tahun	DI	Swasta
13	1,5 tahun	33 tahun	SMA	Swasta
14	1,5 tahun	33 tahun	Perguruan tinggi	Swasta
15	22 bulan	35 tahun	Perguruan tinggi	Swasta
16	3 tahun	34 tahun	Perguruan tinggi	Apoteker
17	3 tahun	27 tahun	DIII	Swasta
18	1 tahun	30 tahun	SMA	IRT
19	2 tahun	22 tahun	SMA	PNS
20	13 bulan	26 tahun	DIII	Swasta
21	3 tahun	28 tahun	Perguruan tinggi	Swasta
22	2 tahun	29 tahun	Perguruan tinggi	Dokter

## Lampiran 7

Tabulasi Data Tentang Jenis Permainan Pada Anak Usia 1 – 3 Tahun

No	Nomorsoal										Total	Prosentase (%)	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	70%	Cukup
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90%	Baik
3	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5	50%	Kurang baik
4	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	70%	Cukup
5	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5	50%	Kurang baik
6	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6	60%	Cukup
7	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	6	60%	Cukup
8	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	4	40%	Kurang baik
9	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	4	40%	Kurang baik
10	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70%	Cukup
11	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	70%	Cukup
12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40%	Kurang baik
13	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	40%	Kurang baik
14	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5	50%	Kurang baik
15	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5	50%	Kurang baik
16	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70%	Cukup
17	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	70%	Cukup
18	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	6	60%	Cukup
19	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	40%	Kurang baik
20	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5	50%	Kurang baik
21	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80%	Baik
22	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5	50%	Kurang baik