

## LAMPIRAN 1



### UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3  
Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

---

Nomor : 99/II.3.AU/F/FIK/2015  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan ijin Pengambilan data awal

Kepada Yth.

**Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya**

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2015/2016, atas nama mahasiswa :

Nama : **FADILAH POCHI**

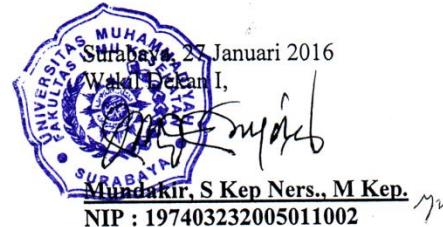
NIM : 20121660121

Judul Skripsi : Pengaruh permainan maze terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya.

Bermaksud untuk mengambil data / observasi di **TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya**. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin untuk mengambil data / observasi.

Demikian permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



## LAMPIRAN 2



### UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3

Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 331/II.3.AU/F/FIK/2016  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan ijin Penelitian

Kepada Yth.

**Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya**

Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2015/2016 :

Nama : **FADILAH POCHI**

NIM : 20121660121

Judul Skripsi : Pengaruh permainan Maze terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya .

Bermaksud untuk melakukan Penelitian selama 1 Minggu di **TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya**. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin penelitian yang dimaksud.

Demikian Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surabaya, 3 Mei 2016

Dekan,

  
**Dr. Nur Mukarrromah, S.KM, M.Kes**  
NIK : 012051197297019

### LAMPIRAN 3



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH MULYOREJO  
DAERAH KOTA SURABAYA

**TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 06**

Sekretariat : Jl. Mulyorejo No. 100, Tlp 031-5996860 – Surabaya 60115

Bismillahirrohmanirrohim

#### **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 26 /PCA/D/TK.D/VII/2016

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA	: Qurrota A'Yunin, S.Ag
NUPTK	: 5543750654300003
JABATAN	: Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 06

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

NAMA	: Fadilah Pochi
NIM	: 20121660121
FAKULTAS	: Ilmu Kesehatan
JURUSAN	: Keperawatan

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Telah mengadakan Penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06, Jl. Mulyorejo no. 100, dengan judul "PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 06 MULYOREJO SURABAYA".

Pelaksanaan penelitian mulai hari Senin, 16 Mei 2016 s/d Sabtu, 21 Mei 2016

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk d maklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

***Nasrun minallah***

Surabaya, 29 Juli 2016

Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 06



**Qurrota A'Yunin, S.Ag**

NBM. 590 891



# UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

## PUSAT BAHASA

Jl. Sutorejo 59 Surabaya 60113 Telp. 031-3811966, 3811967 Ext (130) Gd. A Lt 2

Email: [pusba.umsby@gmail.com](mailto:pusba.umsby@gmail.com)

### ENDORSEMENT LETTER

695/PB-UMS/EL/VIII/2016

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : The Effect Of Maze Game To Fine Motoric Development In Pre-School Children At Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten 06 Mulyorejo Surabaya  
Student's name : Fadilah Pochi  
Reg. Number : 20121660121  
Department : S1 Keperawatan

has been endorsed by Pusat Bahasa UMSurabaya for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 31 August 2016  
  
Waode Hamsia, M.Pd.

## **LAMPIRAN 4**

### **SATUAN ACARA KEGIATAN**

#### **PERMAIANAN MAZE**

##### **A. Judul Penelitian**

Pengaruh permainan maze terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya.

##### **B. Peneliti**

Fadilah Pochi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Program A, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

##### **C. Tujuan**

###### **1. Tujuan Umum**

Setelah di lakukan permainan maze, kemampuan motorik halus pada anak prasekolah meningkat.

###### **2. Tujuan Khusus**

- Memperkenalkan permainan maze kepada anak prasekolah.
- Memberikan informasi kepada anak prasekolah tentang cara permainan maze
- Memberi informasi kepada anak prasekolah tentang manfaat permainan maze.

##### **D. Tindakan**

- a. Menjelaskan tentang tujuan dan manfaat permainan maze kepada anak prasekolah.
- b. Menjelaskan tentang cara bermain permainan maze kepada anak prasekolah.
- c. Membagikan lembar game maze kepada anak prasekolah.

### **E. AnalisaSituasional**

1. Fasilitas : Lembar observasi, lembar permainan maze.
2. Peserta : Anak prasekolah usia 4-6 tahun berada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya.
3. Waktu dan tempat : Setiap pagi selama 4 hari.

### **F. Kegiatan**

No	Tahap	Waktu	Kegiatan	
			Peneliti	Peserta
1	<b>Pembukaan</b>	5 menit	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Fase Orientasi<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyampaikan Salam pembukaan</li><li>• Memperkenalkan diri</li><li>• Menjelaskan tujuan dan cara permainan maze</li><li>• Mengkontrak waktu</li></ul></li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak menjawab salam pembukaan</li><li>• Memahami tujuan dan cara permainan maze</li></ul>
2	<b>Pelaksanaan</b>	20 menit	<ol style="list-style-type: none"><li>2.Fase kerja<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengertian permainan maze</li><li>• Tujuan permainan maze</li><li>• Tahap-tahap pelaksanaan permainan maze</li><li>• Prosedur permainan maze</li><li>• Membagikan lembar permainan maze</li><li>• Persiapan alat:</li></ul></li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Berperanak mendengarkan perintah guru</li><li>• Berperanak bertanya tentang permainan maze</li><li>• Memperhatikan dengan cermat yang di sampaikan pembicara</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar gambar permainan maze</li> <li>2. pencil</li> <li>3. penghapus</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan inti: Menjelaskan cara bermain maze</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilakukan dengan cara menuliskan jalan yang telah ditempuh.</li> <li>2. Setelah itu menggunakan pensil atau hanya dengan menunjuk jalannya menggunakan jari.</li> <li>3. Pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk kesatu atau lebih pintu keluar</li> </ol>	
LA	<b>3</b> <b>Penutup</b>	5 menit	<p>Fase terminasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan kepada siswa yang disampaikan</li> <li>• Mengontrak waktu untuk tahap kedua</li> <li>• Mengucapkan terima kasih atas peran serta siswa</li> <li>• Mengucapkan salam penutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berperanak dalam menjawab pertanyaan</li> <li>• Menyetujui kontrak waktu yang ditentukan</li> <li>• Menjawab salam penutup</li> </ul>

## MPIRAN 5

### LEMBAR KUESIONER PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS

#### PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang tersedia dan istilah dengan benar sesuai dengan pendapat anda
2. Isilah titik-titik yang tertera pada pernyataan dengan singkat dan jelas
3. Jawablah kuisioner dengan memberi tanda (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan jawaban saudara
4. Berilah tanda lingkaran pada nomor pertanyaan jika maksud pertanyaan yang tidak jelas atau kurang dimengerti dan silahkan bertanya kepada peneliti

No responden : .....

tanggalpenelitian : .....

#### DATA DEMOGRAFI

Nama : .....

Usia : .....

Jeniskelamin : .....

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Mengikuti kegaris tengah		
2	Mengikuti lewat garis tengah		
3	Memegang icik-icik		
4	Mengikuti 180°		
5	Mengamati manik-manik		
6	Tangan bersentuhan		
7	Meraih		
8	Mencari benang		
9	Menggaruk manik-manik		
10	Memindah kankubus		
11	Mengambil dua buah kubus		
12	Memegang dengan ibu jari dan jari		
13	Membenturkan 2 kubus		
14	Menaruh kubus di cangkir		
15	Mencoret-coret		
16	Ambilmanik-manik di tunjukkan		
17	Menara dari 2 kubus		
18	Menara dari 4 kubus		
19	Menara dari 6 kubus		

20	Meniru garis vertikal		
21	Menara dari kubus		
23	Mencontoh O		
24	Menggambar dengan 3 bagian		
25	Mencontoh (titik)		
26	Memilih garis yang lebih panjang		
27	Mencontoh Ø yang ditunjukkan		
28	Menggambar orang 6 bagian		
29	Mencontoh Ø		
	<b>Total</b>		

## LAMPIRAN 6

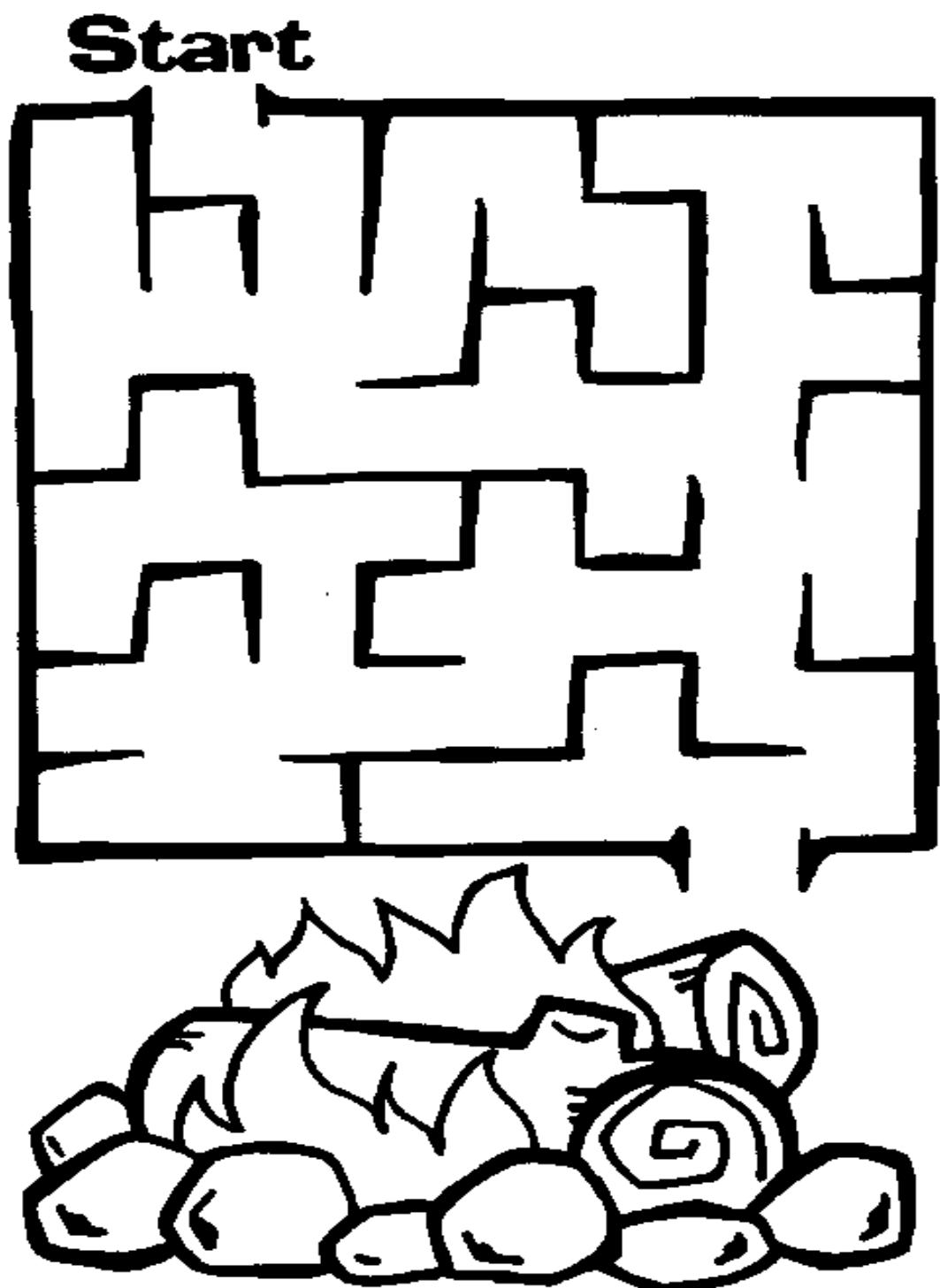
### INSTRUKSI KERJA Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah

	<b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA</b>	
	<b>Instruksi kerja Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah</b>	<b>Hari</b>
		<b>Tanggal</b>
<b>1. Tujuan</b>		
2. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.		
<b>3. Lingkup Kerja</b>		
4. Proses penguji perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.		
<b>5. Distribusi</b>		
6. Kepada sekolah TK Aisyiyah Busyanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya.		
7. Dosen pebingbing skripsi.		
8. Mahasiswa yang meneliti.		
<b>9. Tata Cara Kerja</b>		
10. Mengumpulkan siswa siswi dalam satu kelas ( TK B ).		
11. Mengabsen stu persatu siswa siswi.		
12. Persiapan doa pembukaan sebelum dimulai kegiatan.		
13. Mengatur tempat duduk siswa siswi sesuai dengan nomer absen.		
14. Memberikan tugas sesuai dengan perintah yang ada pada buku instrument.		
15. Dilakukan dengan cara menuliskan jalan yang telah ditempuh.		
16. Setelah itu menggunakanpensil atau hanya dengan menunjuk jalannya menggunakan jari.		
17. Pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk kesatu atau lebih pintu keluar.		
18. Mengamati satu persatu saat mereka mengerjakan.		
19. Memberikan skor saat tugas selesai dan dikumpulkan.		
<b>Dibuat Oleh</b>	<b>Diperiksa Oleh</b>	<b>Disetujui Oleh</b>

<b>Mahasiswa</b>		
<b>Fadilah Pochi</b>		

LAMPIRAN 7

LEVEL 1



# Petunjuk permainan level 1

Dimulai dari start dapat menggunakan alat tulis atau pencil warna. Selanjutnya temukan jalan keluar dengan mengikuti jalur-jalur pada gambar. Coretkan pencil dengan mengikuti jalur-jalur yang sudah ditemukan sampai menuju pintu keluar dan jika disepanjang perjalanan menemukan jalan buntu pemain dapat berbalik arah sampai pintu keluar. Arah permainan mulai dari start sampai ketemu batu-batu dan rumput yang ada di pintu keluar.

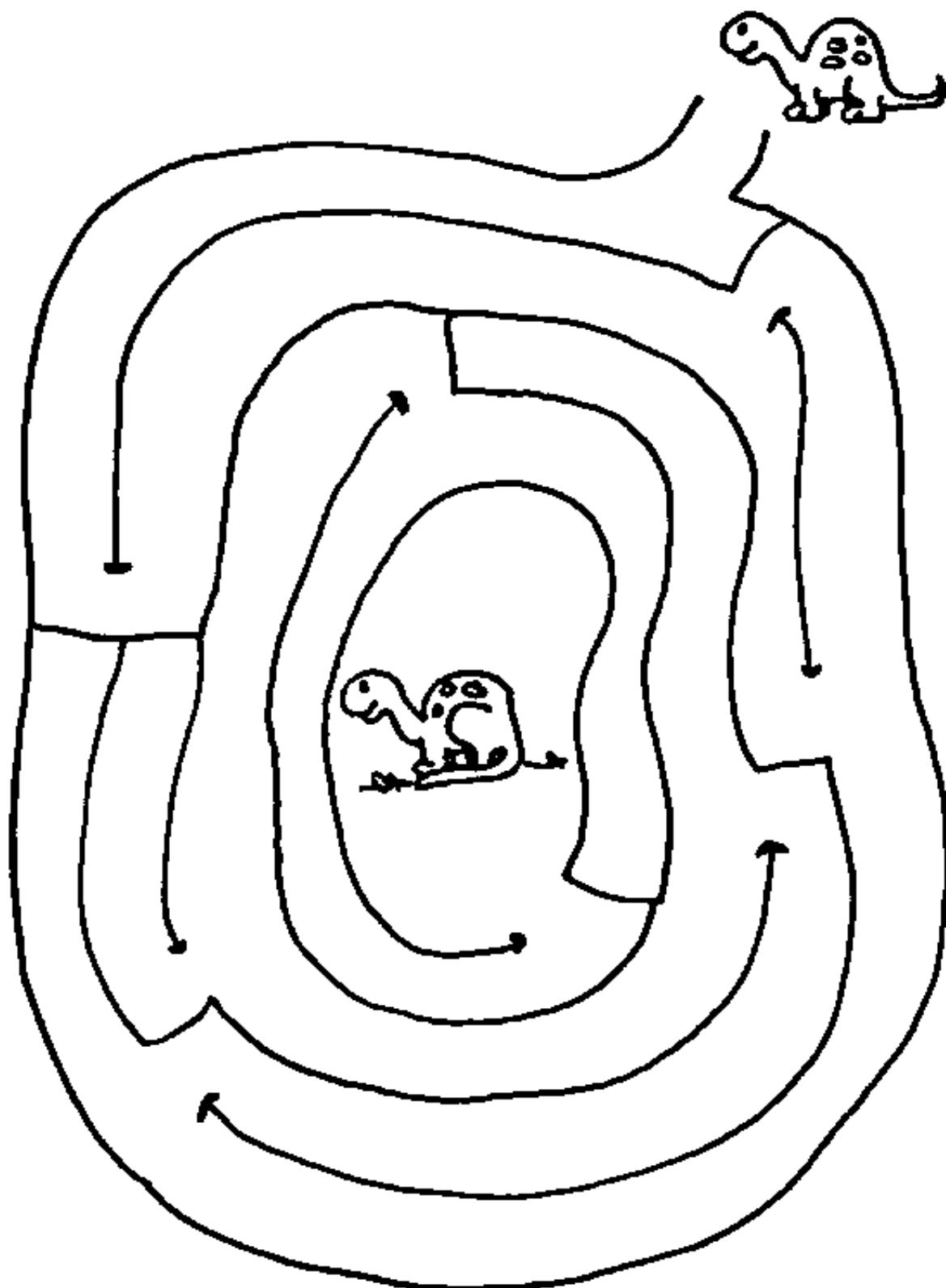
## **LEVEL 2**



## Petunjuk permainan level 2

Dimulai dari start dapat menggunakan alat tulis atau pencil warna. Selanjutnya temukan jalan keluar dengan mengikuti jalur-jalur pada gambar. Coretkan pencil dengan mengikuti jalur-jalur yang sudah ditemukan sampai menuju pintu keluar dan jika disepanjang perjalanan menemukan jalan buntu pemain dapat berbalik arah sampai menemukan pintu keluar. Arah permainan mulai dari start sampai menemukan boneka yang ada di pintu keluar.

**LEVEL 3**

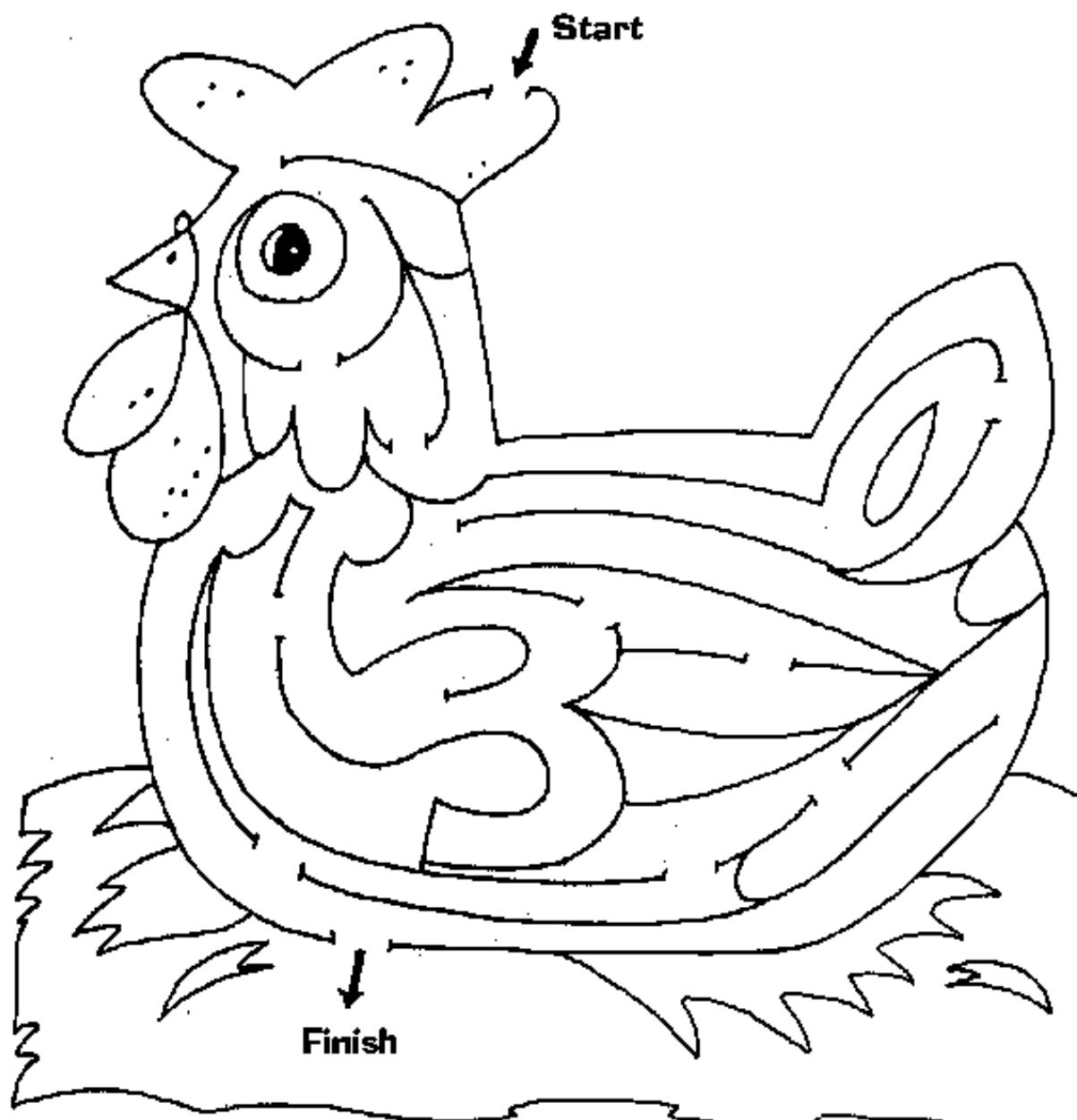


## Petunjuk permainan level 3

Dimulai dari start dapat menggunakan alat tulis atau pencil warna. Selanjutnya temukan jalan keluar dengan mengikuti jalur-jalur pada gambar. Coretkan pencil dengan mengikuti jalur-jalur yang sudah ditemukan sampai menuju pintu keluar dan jika disepanjang perjalanan menemukan jalan buntu pemain dapat berbalik arah sampai menemukan pintu keluar. Arah permaianan mulai dari start sampai menemukan teman kura-kura yang ada di pintu keluar.

## **LEVEL 4**

# THE HEN MAZE



Petunjuk permainan level 4

Dimulai dari start dapat menggunakan alat tulis atau pencil warna. Selanjutnya temukan jalan keluar dengan mengikuti jalur-jalur pada gambar. Coretkan pencil dengan mengikuti jalur-jalur yang sudah ditemukan sampai menuju pintu keluar dan jika disepanjang perjalanan menemukan jalan buntu pemain dapat berbalik arah sampai menemukan pintu keluar. Arah permaianan mulai dari start sampai menemukan pintu keluar.

**LAMPIRAN 8****DATA DEMOGRAFI RESPONDEN**

No	Responden	Umur	Jenis Kelamin
1	T	6 tahun	Perempuan
2	P	6 tahun	Perempuan
3	A	6 tahun	Perempuan
4	K	6 tahun	Perempuan
5	A	6 tahun	Perempuan
6	C	5 tahun	Perempuan
7	O	5 tahun	Perempuan
8	F	5 tahun	Perempuan
9	A	5 tahun	Perempuan
10	P	6 tahun	Laki-laki
11	C	5 tahun	Perempuan
12	MI	5 tahun	Perempuan
13	B	5 tahun	Laki-laki
14	MK	5 tahun	Laki-laki
15	N	5 tahun	Laki-laki
16	R	5 tahun	Laki-laki
17	A	5 tahun	Laki-laki
18	E	6 tahun	Laki-laki
19	A	5 tahun	Laki-laki
20	A	6 tahun	Laki-laki
21	E	5 tahun	Laki-laki
22	A	5 tahun	Laki-laki
23	N	6 tahun	Laki-laki
24	S	6 tahun	Laki-laki
25	F	5 tahun	Perempuan
26	Z	5 tahun	Perempuan
27	S	5 tahun	Perempuan
28	A	5 tahun	Perempuan
29	K	5 tahun	Perempuan
30	I	5 tahun	Perempuan
31	A	5 tahun	Perempuan
32	S	6 tahun	Perempuan
33	R	6 tahun	Perempuan
34	P	6 tahun	Perempuan
35	B	5 tahun	Perempuan
36	T	5 tahun	Perempuan
37	R	5 tahun	Laki-laki
38	W	5 tahun	Laki-laki
39	K	5 tahun	Laki-laki
40	R	6 tahun	Laki-laki
41	K	6 tahun	Laki-laki
42	D	5 tahun	Laki-laki

**LAMPIRAN 9**

**TABULASI DATA KUESIONER PERKEMBANGAN MOTORIK HALU ( PRE-TEST)**

No	Nama	Pertanyaan motorik halus (DDST)																												To tal	%	Ko de	Ket	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29				
1	T	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	18	62%	2	C
2	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	22	76%	3	B
3	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	19	66%	2	C
4	K	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	19	66%	2	C	
5	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	20	69%	2	C
6	C	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	22	76%	3	B
7	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	20	69%	2	C
8	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	23	79%	3	B
9	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	19	66%	2	C
10	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	22	76%	3	B
11	C	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	69%	2	C
12	MI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	23	79%	3	B
13	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22	76%	3	B
14	MK	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	20	69%	2	C
15	N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	21	72%	3	B
16	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	83%	3	B
17	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	22	76%	3	B
18	E	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	20	69%	2	C
19	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	20	69%	2	C
20	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	20	69%	2	C
21	E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	23	79%	4	B
22	A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	20	69%	2	C
23	N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	69%	2	C
24	S	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20	69%	2	C
25	F	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	20	69%	2	C
26	Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	19	66%	2	C

27	S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	21	72%	3	B	
28	A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	69%	2	C	
29	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	24	83%	3	B	
30	I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	21	72%	3	B	
31	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22	76%	3	B	
32	S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	19	66%	2	C	
33	R	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	20	69%	2	C	
34	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	20	69%	2	C	
35	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	19	66%	2	C	
36	T	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	20	69%	2	C
37	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22	76%	3	B
38	W	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	18	62%	2	C	
39	K	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	20	69%	2	C	
40	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	20	69%	2	C	
41	K	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	19	66%	2	C	
42	D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	20	69%	2	C	

Keterangan :

Baik : 76% - 100%  $\sum$  Baik = Responden

Cukup : 56% - 75%  $\sum$  Cukup = Responden

Kurang : < 56%  $\sum$  Kurang = Responden

**LAMPIRAN 10**

**TABULASI DATA KUESIONER PERKEMBANGAN MOTORIK HALU ( POST-TEST)**

No	Nama	Pertanyaan motorik halus (DDST)																												To tal	% de	Ko de	Ket		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29					
1	T	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	20	69%	2	C		
2	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	24	83%	3	B		
3	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	19	66%	2	C	
4	K	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	79%	3	B		
5	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	20	69%	2	C		
6	C	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	22	76%	3	B	
7	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	21	72%	3	B		
8	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	90%	3	B		
9	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	19	66%	2	C	
10	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	22	76%	3	B
11	C	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	21	72%	3	B	
12	MI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	23	79%	3	B	
13	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22	76%	3	B	
14	MK	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	22	66%	3	B	
15	N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	21	72%	3	B	
16	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	24	83%	3	B		
17	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	22	76%	3	B	
18	E	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	76%	3	B	
19	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	20	69%	2	C	
20	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21	72%	3	B	
21	E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	23	79%	3	B	
22	A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	21	72%	3	B		
23	N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	69%	2	C	
24	S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	83%	3	B		
25	F	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	20	69%	2	C		
26	Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	22	76%	3	B	

27	S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21	72%	3	B	
28	A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	69%	2	C	
29	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	24	83%	3	B	
30	I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22	76%	3	B	
31	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22	76%	3	B	
32	S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	19	66%	2	C	
33	R	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	20	69%	2	C	
34	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	20	69%	2	C	
35	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	23	79%	3	B	
36	T	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	21	72%	3	B	
37	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22	76%	3	B
38	W	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	83%	3	B	
39	K	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	22	76%	3	B	
40	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	21	72%	3	B	
41	K	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	19	72%	2	C	
42	D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	20	69%	2	C	

Keterangan :

Baik : 76% - 100%  $\sum$  Baik = Responden

Cukup : 56% - 75%  $\sum$  Cukup = Responden

Kurang : < 56%  $\sum$  Kurang = Responden

## LAMPIRAN 11

### Frequencies

Statistics		
	jenis kelamin	umur
N	Valid 42	42
	Missing 0	0

### Frequency Table

		jenis kelamin				
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	laki laki	19	45,2	45,2	45,2	
	perempuan	23	54,8	54,8	100,0	
	Total	42	100,0	100,0		

		umur				
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	5 tahun	27	64,3	64,3	64,3	
	6 tahun	15	35,7	35,7	100,0	
	Total	42	100,0	100,0		

## LAMPIRAN 12

### Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post - pre	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00
	Positive Ranks	18 <sup>b</sup>	9.50
	Ties	24 <sup>c</sup>	
	Total	42	

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Test Statistics<sup>b</sup>

	post - pre
Z	-3.760 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## LAMPIRAN 13

