**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* DAN BERMAIN *PUZZLE* DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI DESA KARANG BANDUNG KABUPATEN BREBES**

**TAHUN 2022**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana KeperawatanPada Program S1 Keperawatan**

**Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan**

**Oleh :**

**ELOK FAUZIAH**

**CKR0180088**



**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN**

**KUNINGAN**

 **2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* DAN BERMAIN *PUZZLE* DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI DESA KARANG BANDUNG KABUPATEN BREBES**

**TAHUN 2022**

Skripsi ini telah diujikan oleh Tim Penguji Program Studi S1 Keperawatan

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan

Pada Bulan September 2022

Mengesahkan,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Penguji I** | **Penguji II** | **Penguji III** |
| **Dr.H. Abdal Rohim, S.Kp., M.H****NIK. 700805.200908.026** | **Ns. Heri Hermansyah, S.Kep., M.Kep****NIK. 831102200904024** | **Ns. Neneng Aria N, S.Kep., M.Kep****NIK. 811007.101010.040** |
|  | Mengetahui, |  |
| **Ketua STIKes Kuningan** |  | **Ketua Program Studi S****1 Keperawatan** |
| **Dr.H. Abdal Rohim, S.Kp., M.H****NIK. 700805.200908.026** |  | **Ns. Neneng Aria N, S.Kep., M.Kep****NIK. 811007.101010.040** |

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**SKRIPSI, SEPTEMBER 2022**

**ELOK FAUZIAH**

**CKR0180088**

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* DAN BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK. PERTIWI DESA KARANG BANDUNG KABUPATEN BREBES TAHUN 2022**

**XVI + 6 BAB + 107 Halaman + 5 Tabel + 2 Bagan + 17 Lampiran**

**ABSTRAK**

**Latar Belakang :** Beberapa anak di TK. Pertiwi Desa Karang Bandung Kabupaten Brebes Tahun 2022, menunjukan kurangnya kemampuan motorik halus karena keterlambatan tumbuh kembang maupun stimulasi yang tidak optimal.Hal ini dibuktikan dengan hasil studi pendahuluan terdapat 8 anak dari 11 responden yang perkembangannya belum optimal. Maka dari itu harus dicarikan solusi untuk peningkatan motorik halusnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui bermain *playdough* dan *puzzle* di TK. Pertiwi Desa Karang Bandung Kabupaten Brebes Tahun 2022,

**Metode :** Penelitian ini merupakan penelitian*Quasi-Eksperimen* dengan menggunakan *Two Groub Pra-Post Test Design*. Teknik sampling penelitian ini adalah Total Samping. Populasi 41 responden dan Sampel 30 responden dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 15 responden. Analisis data menggunakan *Uji Wilcoxon*..

**Hasil Penelitian :** Hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata bermain *playdough* 2.93 dan bermain *puzzle* sebesar 2.87 dilanjutkan hasil uji statistik *Uji Mann-Whitney* didapatkan nilai *p-Value* sebesar 0.550 (>0,05) sehingga disimpulkan H0 diterima dan H1 ditolak yang berarti tidak ada perbedaan efektifitas bermain *playdough* dan bermain *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak usia dini..

**Simpulan :** Terdapat pengaruh bermain *playdough* dan bermain *puzzle* dalam menigkatkan motorik halus anak usia dini. Di harapkan guru dapat melanjutkan kegiatan bermain *playdough* dan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus anak.

**Kata Kunci :** Perkembangan,Motorik halus, Usia Dini, Playdough, Puzzle

**Kepustakaan :** 3 Buku (2017-2018), 31 Jurnal (2018-2022), 4 Website (2018-2022)

**INSTITUTE OF HEALTHY SCIENCE KUNINGAN**

**STUDY PROGRAM OF S1 NURSING**

**SKRIPSI, SEPTEMBER 2022**

**ELOK FAUZIAH**

**CKR0180088**

**THE EFFECT OF *PLAYDOUGH* AND *PUZZLE* PLAY ON INCREASING FINE MOTOR DEVELOPMENT IN EARLY CHILDREN IN TK. PERTIWI VILLAGE KARANG BANDUNG, BREBES** **REGENCY** **IN 2022**

**ABSTRACT**

**Background :** Some children in Kindergarten. Pertiwi Karang Bandung Village, Brebes Regency in 2022, shows a lack of fine motor skills due to delays in growth and development and non-optimal stimulation. This is evidenced by the results of a preliminary study, there were 8 children from 11 respondents whose development was not optimal. Therefore, a solution must be found to improve fine motor skills. This study aims to improve fine motor skills in early childhood through playing playdough and puzzles in kindergarten. Pertiwi Karang Village, Bandung Regency, Brebes Regency in 2022,

**Method :** This research is a quasi-experimental research using Two Group Pre-Post Test Design. The sampling technique of this research is Total Side. The population of 41 respondents and the sample of 30 respondents were divided into 2 groups, each group consisting of 15 respondents. Data analysis using Wilcoxon test..

**Research Result :** The results showed that the average playdough playing 2.93 and playing puzzles was 2.87 followed by the results of the Mann-Whitney test statistical test obtained p-Value value of 0.550 (> 0.05) so it was concluded that H0 was accepted and H1 was rejected, which means there is no difference in the effectiveness of playing. playdough and puzzle play to improve fine motor development in early childhood.

**Conclusion :** There is an effect of playing playdough and playing puzzles in improving fine motor skills in early childhood. It is hoped that teachers can continue playing playdough and puzzle activities to improve children's fine motor skills.

**Keywords:** Development, Fine Motor, Early Age, Playdough, Puzzle

**Literature :** 3 Books (2017-2018), 31 Journals (2018-2022), 3 Websites (2018-2022)

**DAFTAR ISI**

**COVER**

**LEMBAR PERSETUJUAN ii**

**LEMBAR PERNYATAAN iii**

**LEMBAR PERSEMBAHAN iv**

**ABSTRAK v**

***ABSTRACT* vi**

**KATA PENGANTAR viii**

**DAFTAR ISI ix**

**DAFTAR TABEL xi**

**DAFTAR BAGAN xii**

**DAFTAR SINGKATAN xiii**

**DAFTAR LAMPIRAN xiv**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian 5

1.4 Manfaat Penelitian 6

1.5 Keaslian Penelitian 7

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10**

2.1 Konsep Anak Usia Dini 10

2.2 Motorik Halus Anak 18

2.3 Konsep Bermain 22

2.4 *Playdough* 25

2.5 Bermain *Puzzle* 31

2.6 DDST II ( *Dever Development Screening Test* ) 34

2.7 Kerangka Teori 41

**BAB III KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL DAN HIPOTESIS 45**

3.1 Kerangka Konsep 45

3.2 Definisi Oprasional 45

3.3 Hipotesis 49

**BAB IV METODOLOGI PENELITIAN 50**

4.1 Jenis dan Rancangan Penelitian 50

4.2 Variabel Penelitian 51

4.3 Populasi dan Sempel 52

4.4 Instrumen Penelitian 53

4.5 Teknik Pengumpulan Data 54

4.6 Rancangan Analisa Data 55

4.7 Etika Penelitian 59

4.8 Lokasi dan Waktu Penelitian 60

**BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 64**

5.1 Hasil Penelitian 64

5.2 Keterbatasan Penelitian 66

**BAB VI SIMPULAN DAN SARAN 77**

6.1 Simpulan 78

6.2 Saran 78

**Daftar Pustaka 79**

**LAMPIRAN**