

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Uraian Teori

1. Tinjauan Umum Motorik Halus Anak

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus merupakan gerakan pada otot-otot kecil yang tidak banyak menggunakan tenaga tetapi membutuhkan koordinasi antara pergelangan tangan dengan mata yang cermat. Perkembangan motorik halus adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia dan gerakan yang terorganisasi dengan baik secara bertahap dan berkesinambungan (Primayana, 2020).

Magill Richard (1989: 103) mengatakan bahwa keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan yang membutuhkan derajat tinggi dari kecermatan gerak meliputi koordinasi mata tangan untuk menampilkan suatu keterampilan khusus di level tinggi dalam kecakapan. Contohnya yaitu menulis, melukis, menjahit, dan mengancingkan baju (Ningsih, 2015).

Rudyanto (2009) mengemukakan keterampilan motorik halus adalah aktivitas yang melibatkan gerakan otot kecil, seperti menggambar, merangkai manik-manik, menulis, dan makan. Keterampilan motorik halus ini berkembang setelah keterampilan motorik kasar anak berkembang (PH et al., 2018).

Dari ketiga pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang mengkoordinasikan antara otot-otot kecil dengan mata untuk melatih kecermatan dan ketangkasan jari tangan

dalam memindahkan barang, memegang benda, menulis, menyusun dan menggunting.

b. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak secara Umum

Tahapan perkembangan motorik halus berdasarkan usia dapat dilihat dari tabel dibawah ini (Kemenkes RI, 2022).

Tabel 2.1
Tahapan Perkembangan Motorik Halus secara Umum

Usia	Perkembangan Motorik Halus
0-3 bulan	Melihat dan menatap wajah anda
3-6 bulan	Menggenggam jari orang lain (<i>raking grasp</i>)
6-9 bulan	Memindahkan objek dari tangan ke tangan lainnya
9-12 bulan	Memasukkan benda ke mulut, menggenggam erat pensil
12-18 bulan	Menumpuk 2 kubus
18-24 bulan	Menumpuk 4 buah kubus, memungut benda kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk, menggelindingkan bola ke arah sasaran
24-36 bulan	Mencoret-coret pensil dengan kertas
36-48 bulan	Menggambar garis lurus, menumpuk 8 buah kubus
48-60 bulan	Menggambar tanda silang, menggambar lingkaran, menggambar orang dengan 3 bagian tubuh, mengancing baju atau pakaian boneka
60-72 bulan	Menggambar dengan 6 bagian tubuh, mnggambar orang lengkap

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak

1) Stimulasi

Stimulasi perkembangan anak adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun agar berkembang secara optimal. Stimulasi perkembangan anak dilakukan oleh ibu, ayah, pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat di lingkungan sekitarnya. Selain itu,

anak juga dapat terstimulasi oleh teman bermainnya ketika dalam permainan yang bermanfaat untuk poses tumbuh kembang anak (Kemenkes RI, 2022).

Dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak, ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan, antara lain :

- a) Stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang
- b) Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang-orang yang ada di dekatnya
- c) Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok usia anak
- d) Lakukan stimulasi dengan cara mengajak anak bermain, bernyayi, bervariasi secara menyenangkan tanpa adanya paksaan atau hukuman
- e) Gunakan alat bantu/permainan yang sederhana, aman dan ada di sekitar anak
- f) Beri pujian atas keberhasilan dari anak tersebut

2) 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. Sedangkan pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter, yaitu orangtua cenderung akan memberikan kebebasan tanpa batas pada anak dan cenderung membiarkan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa dukungan orangtua. Pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orangtua akan memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan

dan kemampuan anak, jadi orangtua berusaha memberdayakan anak. Ketiga pola asuh ini tentunya akan menentukan suasana kehidupan yang akan dialami anak dalam kesehariannya dan tentu saja akan sangat mempengaruhi proses perkembangannya diantaranya perkembangan motorik halus (Nurlaili, 2019).

d. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Sumantri (2005:146) mengemukakan bahwa aktivitas keterampilan motorik halus anak usia Taman Kanak – Kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin/adonan, mewarnai, menempel, memalu, menggunting, merangkai benda dengan benang (meronce), menjiplak bentuk.

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005) menjelaskan tujuan pengembangan motorik halus anak yaitu :

- a) Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan
- b) Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata
- c) Mampu mengendalikan emosi

e. Tahapan Perkembangan Motorik Halus Kelompok Usia 48-72 Bulan

Adapun yang menjadi tahapan perkembangan motorik usia 48-72 bulan dapat dilihat dari tabel di bawah ini (Nurlaili, 2019).

Tabel 2.2
Tahapan Perkembangan Motorik Halus Kelompok Usia 48-72 Bulan

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
48 – 60 bulan	1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk

	3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)
60-72 bulan	1. Menggambar dengan 6 bagian tubuh 2. Menggambar orang lengkap 3. Meniru bentuk 4. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 5. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 6. Menggunting sesuai pola 7. Menempel gambar dengan tepat 8. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

f. Bentuk Stimulus yang diberikan dalam Mengembangkan Motorik Halus

Menurut Siswono (2004), stimulasi adalah suatu upaya merangsang anak untuk memperkenalkan suatu pengetahuan ataupun keterampilan baru ternyata sangat penting dalam upaya peningkatan kecerdasan anak. Stimulasi identik dengan pemberian rangsangan yang berasal dari lingkungan di sekitar anak guna lebih mengoptimalkan aspek perkembangan anak.

Berikut contoh bentuk stimulasi perkembangan motorik halus anak usia 48-72 bulan (Aulina, 2017).

Tabel 2.3
Bentuk Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Usia 48-72 bulan

No	Media (Alat Permainan)	Prosedur (Tahapan Pemberian Stimulasi)	Evaluasi Perkembangan
1.	Cetakan pasir Alat dan bahan : 1. Nampan besar 2. Pasir bersih 3. Stik es krim atau pensil tumpul	1. Tuangkan beberapa cangkir pasir ke dalam setiap nampan hingga menutup seluruh permukaan nampan dengan kedalaman kira-kira 1,25 cm 2. Guru memperlihatkan pada anak bagaimana menghapus gambar 3. Biarkan anak berkreasi	Praktek langsung dan unjuk kerja
2.	Melukis dengan <i>Cotton Bud</i> Alat dan bahan : 1. Cat 2. Karton bekas tempat telur 3. Nampan 4. Cotton Bud 5. Kertas	1. Tuang sedikit cat ke dalam setiap lubang pada karton bekas tempat telur 2. Letakkan <i>cotton bud</i> di nampan bersama dengan karton tempat telur 3. Berikan kertas kepada anak dan minta anak untuk menggambar bebas menggunakan <i>cotton bud</i>	Praktek langsung dan hasil karya anak
3.	Menjepit dengan jepit jemuran Alat dan bahan : 1. Mangkuk plastik berwarna-warni 2. Jepit jemuran berwarna-warni	1. Letakkan beberapa jepitan jemuran ke dalam mangkuk (wadah) 2. Tunjukkan cara memegang jepit jemuran 3. Biarkan anak menjepit sesuai mangkuk yang sama warnanya	Praktek langsung dan unjuk kerja ketepatan anak meletakkan sesuai warna

2. Tinjauan Umum Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik (Nurfadilah et al., 2021).

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa APE adalah alat main yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

b. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut MierEdu (2020) dan Sander (2019), manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain (Pendidikan et al., 2022):

- 1) Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik.
- 2) Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak.
- 3) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak.
- 4) Menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan APE.

- 5) Meningkatkan daya konsentrasi anak. APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik.
- 6) Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak. APE ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak.

c. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. fungsi-fungsi tersebut adalah (Qadafi, 2021):

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan

menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

3. Tinjauan Umum tentang *Quiet Book*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Quiet Book*

Wulansari Ramadhani & Sudarsini (2018), *Quiet Book* adalah media tiga dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain bermatrian flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam-macam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dll yang bersifat edukatif (Purnamasari et al., 2021).

Mei Fita Sari Utari (2018) mengemukakan bahwa media *Quiet Book* ini dikemas seperti bentuk buku yang terbuat dari kain flanel di dalam Media *Quiet Book* anak dapat berinteraksi langsung yaitu dengan bermain belajar sesuai dengan materi yang disajikan dalam *Quiet Book* seperti mencocokkan gambar dengan tulisan dan lain sebagainya. Media *Quiet Book* merangsang keingintahuan peserta didik, meningkatkan psikomotorik peserta didik serta minat belajar peserta didik karena *Quiet Book* dirancang semenarik mungkin sesuai dengan usia dan perkembangan anak.

Azra Aulia Ulfah (2017), *Quiet Book* merupakan buku dari kain flanel berisi gambar-gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Manfaat *Quiet Book* diberikan kepada anak usia dini agar merangsang rasa ingin tau anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional (Ulfa & Rahmah, 2017).

Dari ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quiet Book* merupakan sebuah buku dari kain flanel yang dapat digunakan untuk

membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan berisi pembelajaran edukatif seperti *puzzle*, menyocokkan warna, mengikat tali sepatu dan menghitung, menjahit, maze, meronce yang dimodifikasi dalam bentuk permainan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menstimulus perkembangan kemampuan motorik halus anak. Selain itu juga berfungsi agar anak dapat bermain dan bebas dalam mengeskpresikan perasaanya, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara optimal (R. A. Rahmawati et al., 2023).

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Quiet Book*

1) Kelebihan media *Quiet Book*

Media *Quiet Book* termasuk dalam media visual. Kelebihan media pembelajaran *Quiet Book* menurut Daryanto (2013) adalah dapat dipakai untuk semua mata pelajaran, dapat dibuat sendiri, item-item dapat diatur sendiri, dapat dipersiapkan terlebih dahulu, memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, dapat digunakan berkali-kali, dan menghemat waktu dan tenaga. Kelebihan *Quiet Book* menurut Indriana (2011), yaitu mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa melalui proses visualisasi. Media ini juga dapat dilengkapi dengan warna - warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, serta proses pembuatannya yang relatif cepat (Ilyas et al., 2021).

Menurut Prakarsi *et al* (2020) keunggulan dalam menggunakan media *Quiet Book* diantaranya mudah menentukan materi pembelajaran, mudah mengevaluasi, siswa menjadi lebih semangat, rasa ingin tahu tinggi, awet

digunakan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Damayanti et al., 2023).

2) Kekurangan media *Quiet Book*

Kekurangan *Quiet Book* menurut Daryanto (2013) adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar. Selain itu media *Quiet Book* hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja serta tidak menampilkan unsur audio dan gerak. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, kekurangan media *Quiet Book* menurut Indriana (2011) adalah penyajian pesan hanya berupa unsur visual saja. Agar menghasilkan media yang baik dibutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya (Ilyas et al., 2021).

c. Desain *Quiet Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Desain *Quiet Book* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah harus sesuai dengan konsep perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dan juga menjadikan indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebagai tujuan yang harus dicapai.

Kegiatan yang dibuat harus sesuai dengan konsep meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah, diantaranya :

- 1) Koordinasi, gerak atau kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus adalah gerakan yang memerlukan koordinasi antara saraf (otak), otot, dan mata, bukan gerakan atau kegiatan yang terjadi secara

reflek atau tidak sengaja. Misalnya mengikat tali sepatu, mengancing baju, menyusun puzzle dll.

- 2) Kecekatan atau kecerdikan, gerakan atau kegiatan yang membutuhkan kecekatan merupakan gerak atau kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah. Misalnya kegiatan menganyam, meronce, menyusun suatu benda, gerakan atau kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang membutuhkan kecekatan dalam mengerjakannya.
- 3) Ketangkasan atau kekuatan otot halus pada jari-jemari, gerak atau kegiatan yang membutuhkan kekuatan dan juga kelenturan (fleksibel) dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah. Contohnya meremas, menarik, mendorong, menempel, menjumput, melipat dll.

Berikut ini rincian kegiatan didalam *Quiet Book* yang didesain khusus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah :

- 1) Balon ku

Pada kegiatan ini anak dapat bermain dengan mengancingkan balon yang sudah disediakan, hal ini dapat melatih koordinasi mata, otak dan tangan anak, juga dalam hal kecekatan.

- 2) Pelangi Resleting

Kegiatan pelangi resleting, anak dapat bermain dengan membuka dan menutup resleting warna-warni, pada kegiatan ini anak dilatih kecekatan dalam menarik resleting untuk membuka dan menutupnya.

3) Hujan Menghitung

Kegiatan ini membuat anak dapat menghitung menggunakan manik-manik yang sudah tersedia dalam bentuk hujan. Ini dapat melatih kecekatan anak dan kemampuan kognitif anak.

4) Profesiku

Pada kegiatan ini, anak akan diminta untuk mencari jalan menuju tempat kerja sesuai dengan pekerjaan yang sudah disediakan. Ini akan melatih koordinasi otak, mata dan kecekatan tangan anak.

5) Memanen apel

Pada kegiatan memanen apel, anak dapat bermain dengan mengambil gambar bentuk apel yang ada di pohon dan mengumpulkannya di keranjang yang sudah di sediakan, dalam kegiatan ini anak latih dalam mengambil buah apel yang direkatkan menggunakan perekat dengan cara menarik, hal tersebut membutuhkan ketangkasan atau kekuatan otot pada jari-jemarinya.

6) Rantai-rantai Panjang

Pada kegiatan ini anak menyusun rantai dengan bahan yang sudah disediakan, kegiatan ini membutuhkan koordinasi yang baik antara otak, mata dan tangan, juga kecekatan yang baik.

7) Tikarku

Pada kegiatan ini anak dapat berlatih menganyam tikar dengan kain flannel di tempat yang sudah disediakan, hal ini dapat melatih koordinasi

otak, mata dan tangan, juga kecerdikan anak, karena melibatkan penggunaan tangan dan jari-jari.

8) Bentuk geometri

Pada kegiatan ini anak dapat bermain dengan mencocokkan bentuk geometri sesuai dengan ukuran maupun jenisnya dengan menempel dan menarik, hal ini akan melatih koordinasi dan ketangkasan juga kecekatan anak.

9) Bunga besar

Pada kegiatan ini anak dapat bermain dengan memasukan tali ke lubang yang ada pada kelopak bunga yang melingkar, hal ini dapat melatih kecekatan dan koordinasi antara otak mata dan tangan pada anak usia prasekolah.

10) Sikat Gigi

Pada kegiatan ini anak dapat bermain dengan cara membuka mulut monkey yang menggunakan resleting, hal ini untuk melatih ketangkasan, dan juga memasukan makanan ke mulut monkey untuk melatih kecekatan dan kecerdikan anak, serta kegiatan menyikat gigi untuk melatih kemandirian anak.

11) Bonekaku

Pada kegiatan ini anak diminta untuk mengepang rambut boneka, dan mengikatnya, kegiatan ini memerlukan koordinasi yang baik antara otak, otot dan mata serta untuk melatih kecekatan anak.

Dengan memperhatikan konsep untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah, maka *Quiet Book* yang dibuat menjadi lebih efektif dan tepat sasaran.

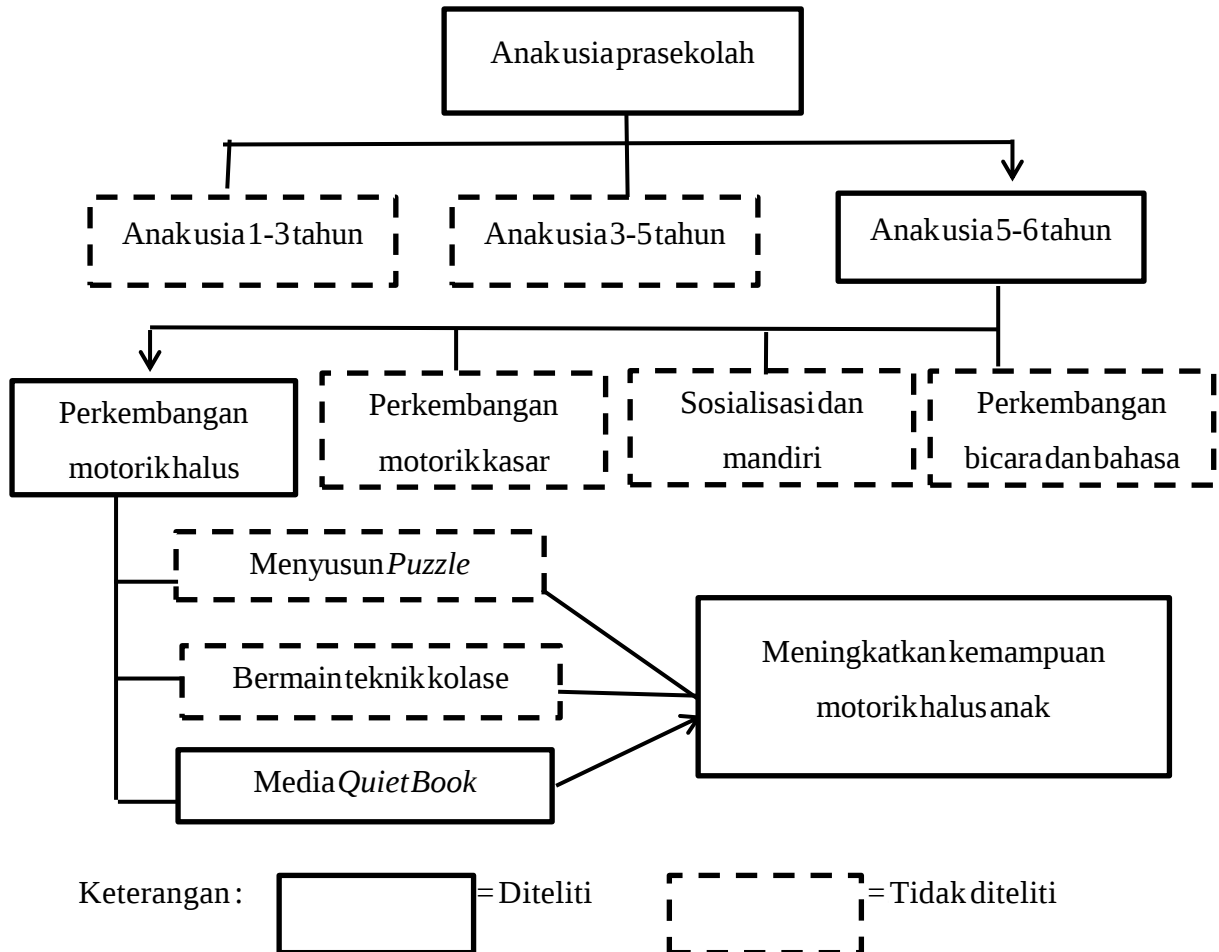
4. Tinjauan Umum tentang Kuisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

- a. Alat atau Instrumen yang digunakan adalah (Kemenkes RI, 2022):
 - 1) Formulir KPSP menurut umur: formulir ini berisi 9-10 pertanyaan tentang kemampuan perkembangan yang telah dicapai anak. Sasaran KPSP anak umur 0-72 bulan.
 - 2) Alat bantu pemeriksaan berupa: pensil, kertas, bola sebesar bola tenis, kerincingan, kubus berukuran sisi 2,5 cm, kacang tanah, potongan biskuit kecil.
- b. Cara menggunakan KPSP adalah :
 - 1) Pada waktu pemeriksaan/skrining, anak harus dibawa.
 - 2) Tentukan umur anak dengan menanyakan tanggal bulan dan tahun anak lahir. Apabila umur anak diatas 16 hari dibulatkan menjadi 1 bulan. Contoh: bayi umur 3 bulan 16 hari dibulatkan menjadi 4 bulan. bila umur bayi 3 bulan 15 hari dibulatkan menjadi 3 bulan.
 - 3) Setelah menentukan umur anak, pilih KPSP yang sesuai dengan umur anak. KPSP terdiri ada 2 macam pertanyaan, yaitu :
 - a) Pertanyaan yang dijawab oleh ibu/pengasuh anak, contoh: "Dapatkah bayi makan kue sendiri?"

- b) Perintah kepada ibu/pengasuh anak atau petugas melaksanakan tugas yang tertulis pada KPSP. Contoh: "Pada posisi bayi anda telentang, tariklah bayi pada pergelangan tangannya secara perlahan-lahan ke posisi duduk".
 - 4) Jelaskan kepada orangtua agar tidak ragu-ragu atau takut menjawab, oleh karena itu pastikan ibu/pengasuh anak mengerti apa yang diminta darinya.
 - 5) Tanyakan pertanyaan tersebut secara berturutan, satu persatu. Setiap pertanyaan hanya ada 1 jawaban, Ya atau Tidak. Catat jawaban tersebut pada formulir.
 - 6) Teliti kembali apakah semua pertanyaan sudah dijawab
- c. Interpretasi Hasil :
- 1) Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - 2) Jumlah jawaban 'Ya' = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya (S).
 - 3) Jumlah jawaban 'Ya' = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M).
 - 4) Jumlah jawaban 'Ya' = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P)
 - 5) Untuk jawaban 'Tidak', perlu dirinci jumlah jawaban 'Tidak menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

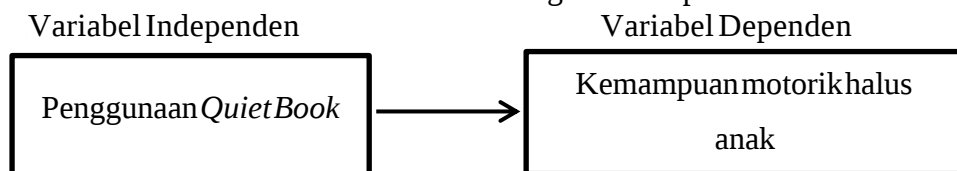
B. Kerangka Teori

Gambar 2.1 Kerangka Teori



C. Kerangka Konsep

Gambar 2.2 Kerangka Konsep



D. Hipotesis

Terdapat pengaruh penggunaan *Quiet Book* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan, Tanjung Anom tahun 2024.