

**APLIKASI BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRASEKOLAH**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Mencapai Gelar Ahli Madya Keperawatan Pada Prodi D3 Keperawatan



Disusun Oleh:

NOVITA FITRIANI

NPM: 19.0601.0027

PROGRAM STUDI D3 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2022

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan masa kanak-kanak awal yang berusia diantara 3-6 tahun. Dimana pada usia ini anak umumnya mengikuti program anak, kelompok bermain dan taman kanak-kanak. (Maghfuroh & Putri, 2017). Masa emas yang terjadi dalam tumbuh kembangnya dapat meningkatkan kemampuan, kreativitas dan bakat anak sejak dini untuk mejadikan anak sebagai sosok yang mandiri dan kuat sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan, tantangan serta kemajuan yang pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Fitriani, Aisyah, & Arvionita, 2019). Anak usia prasekolah memiliki kemajuan perkembangan motorik serta fungsi ekskresi yang kecepatan pertumbuhannya lambat tetapi berlangsung stabil, aktivitas fisik pada masa ini bertambah serta keterampilan dan proses berfikir meningkat (Soetjiningsih & Gde Ranuh, 2015).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Pasal 10 butir ke 3 menjelaskan: “Fisik motorik meliputi: a) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomontor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; b) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; c) kesehatan dan perilaku, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.” (Evivani & Oktaria, 2020).

Berdasarkan survei *World Health Organisation* (WHO) pada tahun 2018, tercatat 52,9 juta anak usia di bawah 5 tahun, 54% anak laki-laki mengalami gangguan perkembangan, 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan pada negara dengan pendapatan rendah hingga menengah. Prevalensi di Indonesia penyimpangan perkembangan anak usia di bawah 5 tahun yang dilaporkan WHO pada tahun 2016 yaitu 7,512,6 per 100.000 populasi (7,51%). Pada tahun 2011 berdasarkan data *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF), gangguan pertumbuhan dan perkembangan masih tinggi dialami anak usia balita. Terdapat 27,5% atau sekitar 3 juta anak mengalami gangguan khususnya gangguan perkembangan motorik. Pada tahun 2015 IDAI

melaporkan hasil investigasi 2634 anak menggunakan rentang usia 0-6 tahun ditemukan pertumbuhan dan perkembangan anak normal 53%, anak dengan perkembangan mewaspadai sekitar 13%, dan anak dengan penyimpangan perkembangan 34%. Di Indonesia penyimpangan perkembangan dari tahun ke tahun belum teratasi. Dibuktikan dengan jumlah balita dengan interval usia 0-2 tahun di Indonesia sebanyak 14.228.917 jiwa. Sementara balita dengan rentang usia 1-4 tahun berjumlah 19.388.791 jiwa. Sekitar 16% diantaranya dari anak usia di bawah 5 tahun mengalami gangguan perkembangan saraf dan otak mulai dari tingkatan ringan hingga tingkat berat serta 5-10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan (Saputri, 2021).

Gangguan keterlambatan seperti sosial, emosi, kognitif, bahasa dan perkembangan motorik di Indonesia diperkirakan sekitar 1-3% pada anak umur di bawah 5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian perkembangan motorik pada anak usia di bawah 5 tahun, keterlambatan perkembangan motorik sebanyak 49% akibat dari kurang baiknya pengetahuan ibu dan terjadi di negara berkembang. Kemampuan motorik seperti motorik kasar dan motorik halus yang merupakan bagian dari perkembangan diupayakan dapat optimal dalam perkembangan (Saputri, 2021).

Pada anak usia prasekolah perkembangan motorik halus sangat diperlukan untuk menunjang kesiapan mereka untuk mengoptimalkan gerakan tubuh yang melibatkan kecermatan tinggi, ketekunan, koordinasi mata dan otot kecil seperti bermain *puzzle*, menggambar, membuat cerita gambar tempel, menempel gambar, menulis, melipat, menggunting, mencampur warna, dan menggambar dengan jari (*finger painting*) (Machmud & Wahyuni, 2020). *Finger Painting* adalah permainan dengan teknik untuk mengembangkan ekspresi, menuangkan imajinasi serta kreasi dengan cara melukis secara langsung dengan jari-jari tangan tanpa menggunakan alat bantu. *Finger painting* dapat melatih koordinasi otot-otot jari tangan dan mata, melatih perpaduan dan kombinasi warna hingga menjadikan keindahan terhadap gerakan tangan yang dilakukannya. (Maghfuroh & Putri, 2017).

Kegiatan *Finger Painting* digunakan sebagai alternatif guna untuk menggantikan krayon agar kegiatan menggambar lebih menarik untuk anak (Maghfuroh & Putri, 2017). Menurut penelitian Wahyuni (2018) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting*” menunjukkan bahwa motorik halus pada anak mengalami peningkatan saat bermain *finger*

painting yang terdiri dari dua siklus. Siklus pertama menghasilkan peningkatan kemampuan motorik halus sebesar 53,85% dan siklus kedua menghasilkan peningkatan sebesar 84,64%. Pada penelitian Evivani and Oktaria (2020) yang berjudul “Permainan *Finger Painting* Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini” diperoleh kemampuan motorik halus anak usai 4-5 tahun setelah bermain finger painting mengalami peningkatan dan pengaruh sebesar 41,33%.

Berdasarkan wawancara oleh bidan setempat di Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang tanggal 22 Januari 2022 diperoleh jumlah anak usia prasekolah sekitar 97 anak, jumlah anak usia prasekolah paling banyak ditemui di Dusun Salakan sebanyak 19 anak. Hasil yang ditemui dilapangan, diperoleh data 3-6 dari 19 anak masih belum bisa menggambar dengan baik. Hasil wawancara dengan beberapa ibu menyebutkan kurang memahami perkembangan motorik halus dan cara mengembangkan motorik halus pada anak terutama bermain dengan *finger painting* serta manfaat dari permainan *finger painting*. Dalam mengantisipasi permasalahan dan mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak, diperlukan stimulasi yang sesuai, menarik dan bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengaplikasikan *finger painting* untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia prasekolah di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang sebagai persiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam upaya mengembangkan dan mengoptimalisasi keterampilan yang bervariasi dan menarik pada anak usia prasekolah di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang, *finger painting* menjadi salah satu stimulasi yang sesuai yang memiliki daya tarik bagi anak agar mereka semangat dalam proses belajar serta menghasilkan pembelajaran yang baik. Bermain *finger painting* dapat melatih koordinasi otot-otot jari tangan dan mata, melatih perpaduan dan kombinasi warna hingga menjadikan keindahan terhadap gerakan tangan yang dilakukannya.

Berdasarkan latar belakang di atas apakah aplikasi bermain finger painting dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan

Tempuran, Kabupaten Magelang sebagai persiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

1.3 Tujuan Karya Tulis Ilmiah

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penulis Karya Tulis Ilmiah adalah untuk menguji terapi asuhan keperawatan pada anak usia prasekolah dengan bermain *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mampu melakukan pengkajian pada klien.
- b. Mampu merumuskan diagnosa keperawatan pada klien sesuai dengan SDKI.
- c. Mampu merumuskan perencanaan keperawatan pada klien sesuai dengan SDKI, SLKI, SIKI.
- d. Mampu melakukan implementasi keperawatan pada klien.
- e. Mampu melakukan evaluasi tindakan keperawatan pada klien.
- f. Mampu melakukan pendokumentasian keperawatan.
- g. Mampu mengaplikasikan terapi bermain *finger painting* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.

1.4 Manfaat Karya Tulis Ilmiah

1.4.1 Bagi Insitusi Pendidikan

Sebagai sumber referensi atau bacaan bagi mahasiswa serta institusi pendidikan keperawatan dalam mengaplikasikan teori perkembangan anak prasekolah.

1.4.2 Bagi Profesi Keperawatan

Diharapkan menjadi bahan masukan untuk melakukan asuhan keperawatan secara tepat.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Untuk menambah pengetahuan bagi masyarakat terutama pada ibu dengan mengetahui perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

1.4.4 Bagi Penulis

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan dalam mengetahui perkembangan pada anak terutama perkembangan motorik halus bermain *finger painting* pada anak prasekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Prasekolah

2.1.1 Definisi

Anak usia prasekolah 3-6 tahun merupakan suatu proses yang memiliki kesempatan belajar dan mengembangkan diri untuk mengendalikan tubuh hingga menerima pendidikan formal dengan pengawasan orang tua untuk berinteraksi dengan lingkungan dan berfikir secara efektif (Maghfuroh & Putri, 2017).

2.1.2 Karakteristik Anak prasekolah

Menurut Suryono (2018) terdapat 4 karakteristik perkembangan anak usia prasekolah, diantaranya ialah :

2.1.2.1 Perkembangan Fisik

Pada perkembangan fisik anak prasekolah mudah dibedakan dengan melihat gerak anak dan penampilan dari tahapan sebelumnya dengan ciri-ciri fisik anak prasekolah sebagai berikut :

- a. Anak prasekolah umumnya sangat aktif, dapat melakukan aktifitasnya sendiri dan mengontrol tubuh seperti memberi kesempatan anak untuk berlari, melompat dan memanjat.
- b. Meski anak laki-laki, perempuan dan ahli dalam tugas praktis, terutama dalam pengembangan motorik halus, jangan mengkritik anak laki-laki jika mereka memiliki keterampilan.
- c. Anak prasekolah dapat mengembangkan otot besarnya untuk mengendalikan jari dan tangan. Oleh sebab itu, anak-anak belum tentu terampil dan dapat melakukan aktiivtas kompleks seperti mengikat tali sepatu.

2.1.2.2 Perkembangan Emosional

Anak usia 3-6 tahun seringkali menunjukkan ekspresi emosionalnya secara terbuka dan bebas. Seringkali anak prasekolah menunjukkan sikap marah hingga cemburu mempertengkarkan mainan atau perhatian.

2.1.2.3 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif Anak dalam kelompok kecil kebanyakan sudah mahir berbahasa sehingga mereka suka berbicara. Kesempatan berbicara ini bagus untuk melatih anak untuk menjadi pendengar yang baik yang perlu dikembangkan melalui interaksi, kesempatan, minat, emosi dan kekaguman.

2.1.3 Tahap Pertumbuhan dan Perkembangan

Menurut Nahriyah (2017) perkembangan anak usia prasekolah berlangsung pada aktifitas fisik yang stabil meningkat dengan pola pikir dan keterampilannya. Hal ini dibagi dalam 3 tahapan perkembangan antara lain :

2.1.3.1 Perkembangan anak usia 36-48 bulan

Stimulasi pada anak usia 36 hingga 48 bulan sebagai berikut :

- a. Mampu berdiri dalam 2 detik.
- b. Melompat dengan kedua kaki.
- c. Menangkap dan melempar bola atau benda kecil.
- d. Berjalan mengikuti garis lurus.
- e. Mencuci tangan.

2.1.3.2 Perkembangan anak usia 48-60 bulan

- a. Mampu berdiri dengan 1 kaki dalam waktu 6 detik.
- b. Melompat dengan 1 kaki.
- c. menggambar tanda silang, lingkaran dan dapat menyebutkan nama lengkap tanpa bantuan.
- d. Senang menyebut kata-kata baru.

2.1.3.3 Perkembangan anak usia 60-72 bulan

- a. Mampu berdiri dengan 1 kaki dalam waktu 11 detik.
- b. Wengernal warna dan bagian tubuh.
- c. Mengerti urutan kegiatan.
- d. Latihan mengingat.

Menurut Soetjiningsih & Gde Ranuh (2015) tumbuh kembang utama pada anak prasekolah usia 3-6 tahun yaitu sebagai berikut :

- a. Fokus kehidupan anak masih perpaku pada keluarga.
- b. Keterampilan motorik halus dan motorik kasar serta kekuatan meningkat.

- c. Kemandirian meningkat, mampu mengontrol dan merawat diri.
- d. Berkembangnya kreativitas, bermain serta imajinasi.
- e. Imaturitas kognitif menyebabkan pandangan tidak logis terhadap dunia sekitar.
- f. Pengertian terhadap pandangan orang lain mulai bertumbuh tetapi perilaku pada umumnya masih egosentris.

2.1.4 Teori Perkembangan Anak

2.1.4.1 Piaget (perkembangan kognitif)

Tahapan anak hanya melihat dunia dari sudut pandang dunia yang terkait dengan mereka disebut sebagai tahap pra-konsep. Tahapan anak usia 2-4 tahun ini terdapat 2 pola berfikirnya yaitu anak dengan kekuatan super dalam peristiwa atau karena disebabkan ciri-ciri benda tertentu. Model penalaran gabungan dapat terjadi ketika anak mengubah kriteria klasifikasi mereka (Yuliastati & Arnis, 2016).

2.1.4.2 Sigmund Freud (perkembangan psychosexual)

Fase urogenitas atau faliks pada anak usia 3-5 tahun adalah perkembangan psikososial yang terjadi untuk memenuhi kepuasan anak dengan rangsangan seksual otomatis, misalnya meraba-raba, menyukai lawan jenis, merasakan kenikmatan dari area senggama (Yuliastati & Arnis, 2016).

2.1.4.3 Erikson (perkembangan psikososial)

a. Inisiatif vs rasa bersalah pada anak usia 3-6 tahun

Apabila anak mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri pada tahap akhir maka anak mengembangkan inisiatifnya secara bebas menjadi keinginannya sendiri. Sedangkan jika tahap perkembangan sebelumnya meragukan, anak akan cenderung merasa bersalah dan tidak berani (Yuliastati & Arnis, 2016).

2.1.4.4 Kohlberg (perkembangan moral)

Menurut Yuliastati & Arnis (2016) perkembangan moral dibagi menjadi 3 yaitu :

a. Pra-konvensional

Tahap awal ditandai dengan pemahaman akan ketaatan dan hukuman pada tahap selanjutnya. Untuk mendapatkan hadiah seperti senyuman dan pujian anak dapat beradaptasi dengan ekspektasi lingkungan.

b. Konvensional

Ekspetasi lingkungan dan tatanan sosial memaksa anak untuk beradaptasi. Oleh sebab itu, anak disebut anak baik atau anak manis.

c. Purna konvensional

Secara mandiri, memainkan peran penting asas-asas pribadi, mengikuti semua aturan.

2.1.5 Perkembangan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam menguasai gerakan otot-otot kecil seperti jari-jari tangan dalam bentuk koordinasi, kecekatan, ketangkasan dan kecermatan mata. Keterampilan ini mencakup pemanfaatan alat-alat untuk bekerja, pengontrolan terhadap mesin dan objek kecil misalnya mengetik dan menjahit. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 dijelaskan bahwa motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk (Nurlaili, 2019).

Anak usia prasekolah merupakan masa kritis bagi perkembangan motorik untuk mengajarkan berbagai keterampilan karena pada usia ini perkembangan motorik halus anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, sesuai dengan perkembangan fisik yang beranjak matang. Hal ini ditunjukkan dengan gerakan-gerakan motorik yang cukup lincah dan gesit, bahkan sering banyak gerak (*over activity*) (Fitriani, 2018).

2.1.6 Faktor Yang Mempengaruhi Motorik halus

Menurut Wulandari & Erawati (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus diantaranya :

2.1.6.1 Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf merupakan sistem untuk mengontrol gerak motorik pada tubuh yang sangat berpengaruh pada perkembangan motorik.

2.1.6.2 Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak

Kemampuan fisik sangat erat kaitannya dengan pengaruh perkembangan motorik pada anak. Pada anak dengan kemampuan fisik normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang memiliki kekurangan fisik.

2.1.6.3 Keinginan anak yang memotivasi untuk bergerak

Kemampuan motorik pada anak yang dilatih akan memotivasi anak untuk bergerak meningkatkan perkembangan motorik yang lebih luas.

2.1.6.4 Lingkungan

Perkembangan motorik pada anak dapat optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan untuk merangsang perkembangan otak yang terbaik dapat dilakukan di luar ruangan.

2.1.6.5 Psikologis

Aspek psikologis anak yang baik akan menghasilkan kemampuan motorik yang baik yang dapat mengembangkan Gerakan motoriknya.

2.1.6.6 Umur

Pada masa prenatal mengalami kecepatan pertumbuhan yang pesat.

2.1.6.7 Jenis kelamin

Pertumbuhan anak setelah melewati masa pubertas terutama pada laki-laki akan lebih cepat dibandingkan anak perempuan.

2.1.6.8 Genetik

Bawaan anak merupakan potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, seperti bentuk tubuh (cacat tubuh) serta kecerdasan. Kelainan pada genetik akan mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak.

2.1.6.9 Kelainan kromosom

Kelainan kromosom pada anak biasanya disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

2.1.7 Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Menurut Soetjiningsih & Gde Ranuh (2015) tahapan perkembangan halus yaitu :

a. Usia 36-48 bulan

Menyusun 8 kubus dan menggambar garis lurus.

b. Usia 48-60 bulan

Gambar lingkaran dan tanda silangserta menggambar orang dengan 3 bagian tubuh (kepala, lengan, badan).

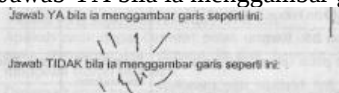
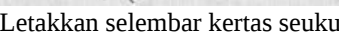
c. Usia 60-72 bulan

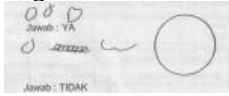
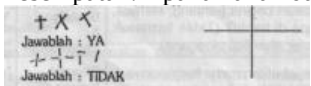
Gambar segi empat, melukis dengan jari tangan/*finger painting* dan memegang bola dengan kedua tangan.

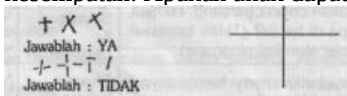
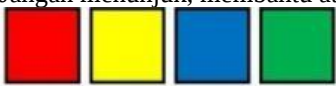
2.1.8 Menilai Perkembangan Motorik Halus Dengan KPSP

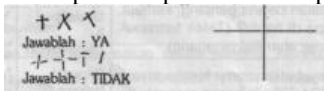
Menurut Maddeppungeng (2018) tujuan pemeriksaan perkembangan anak menggunakan kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) adalah untuk mengetahui perkembangan anak normal atau terdapat penyimpangan. Berikut tabel KPSP pada anak usia prasekolah :

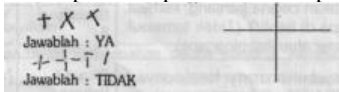
Tabel 2.1 – KPSP

Usia	Keterampilan Motorik Halus	Pencapaian	
		Ya	Tidak
36 bulan	1. Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petunjuk? 2. Dapatkah anak meletakkan 4 buah kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuhkan kubus itu? Kubus yang digunakan ukuran 2.5 – 5 cm. 3. Dapatkah anak menggunakan 2 kata pada saat berbicara seperti “minta minum”; “mau tidur”? “Terimakasih” dan “Dadag” tidak ikut dinilai. 4. Apakah anak dapat menyebut 2 diantara gambar-gambar ini tanpa bantuan?  (Menyebut dengan suara binatang tidak ikut dinilai). 5. Dapatkah anak melempar bola lurus ke arah perut atau dada anda dari jarak 1,5 meter? 6. Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: “Letakkan kertas ini di lantai”. “Letakkan kertas ini di kursi”. “Berikan kertas ini kepada ibu”. Dapatkah anak melaksanakan ketiga perintah tadi? 7. Buat garis lurus kebawah sepanjang sekurang-kurangnya 2.5 cm. Suruh anak menggambar garis lain disamping garis ini. Jawab YA bila ia menggambar garis seperti ini :  Jawab TIDAK bila ia menggambar garis seperti ini :  8. Letakkan selembur kertas seukuran buku di lantai. Apakah anak dapat melompati bagian lebar kertas dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari? 9. Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri? 10. Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter		
42 bulan	1. Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri? 2. Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter? 3. Setelah makan, apakah anak mencuci dan mengeringkan tangannya dengan baski sehingga anda tidak perlu mengulangnya? 4. Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih? 5. Letakkan selembur kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari? 6. Jangan membantu anak dan jangan menyebut lingkaran. Suruh anak menggambar		

	seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Dapatkah anak menggambar lingkaran?  Jawab: YA Jawab: TIDAK 7. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut? Kubus yang digunakan ukuran 2.5 – 5 cm. 8. Apakah anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau permainan lain dimana ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain? 9. Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)		
54 bulan	1. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut? Kubus yang digunakan ukuran 2-5 – 5 cm. 2. Apakah anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau permainan lain dimana ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain? 3. Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang) 4. Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika ia hanya menyebut sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti. 5. Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan. "Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?" "Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?" "Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?" Jawab YA bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah "menggigil", "pakai mantel" atau "masuk kedalam rumah". Jika lapar, jawaban yang benar adalah "makan" Jika lelah, jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur", "berbaring/tidur-tiduran", "istirahat" atau "diam sejenak" 6. Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka? 7. Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak ands kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih? 8. Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang". Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?" Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang.  Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar? 9. Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  Jawab: YA Jawab: TIDAK 10. Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di atas lantai". "Letakkan kertas ini di bawah kursi".		

	"Letakkan kertas ini di depan kamu" "Letakkan kertas ini di belakang kamu" Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang"		
60 bulan	2 Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan. “Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?” “Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?” “Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?” Jawab YA biia anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah “menggigil” ,”pakai mantel’ atau “masuk kedalam rumah’. Jika lapar, jawaban yang benar adalah “makan” Jika lelah, jawaban yang benar adalah “mengantuk”, “tidur”, “berbaring/tidur-tiduran”, “istirahat” atau “diam sejenak” 3 Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka? 4 Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak ands kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih? 5 Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata “lebih panjang”. Perhatikan gambar kedua garis ini pada anak.  Tanyakan: “Mana garis yang lebih panjang?” Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. 20 Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar? 6 Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  7 Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: “Letakkan kertas ini di atas lantai”. “Letakkan kertas ini di bawah kursi”. “Letakkan kertas ini di depan kamu” “Letakkan kertas ini di belakang kamu” Jawab YA hanya jika anak mengerti arti “di atas”, “di bawah”, “di depan” dan “di belakang” 8 Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya? 9 Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak :  “Tunjukkan segi empat merah” “Tunjukkan segi empat kuning” “Tunjukkan segi empat biru” “Tunjukkan segi empat hijau” Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?		

	10 Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki? 11 Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?		
66 bulan	1. Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  2. Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats pads saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di atas lantai". "Letakkan kertas ini di bawah kursi". "Letakkan kertas ini di depan kamu" "Letakkan kertas ini di belakang kamu" Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang" 3. Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya? 4. Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak :  "Tunjukkan segi empat merah" "Tunjukkan segi empat kuning" "Tunjukkan segi empat biru" "Tunjukkan segi empat hijau" Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar? 5. Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki? 6. Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan? 7. Suruh anak menggambar di tempat kosong yang tersedia. Katakan padanya: "Buatlah gambar orang". Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya/ mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai satu bagian. Dapatkah anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh? 8. Pada gambar orang yang dibuat pada nomor 7, dapatkah anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh? 9. Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: "Jika kuda besar maka tikus "Jika api panas maka es "Jika ibu seorang wanita maka ayah seorang Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil, es dingin, ayah seorang pria) ? 10. Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai).		
72 bulan	1. Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak :  "Tunjukkan segi empat merah" "Tunjukkan segi empat kuning" "Tunjukkan segi empat biru" "Tunjukkan segi empat hijau"		

	Dapatkan anak menunjuk keempat warna itu dengan benar? 2. Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki? 3. Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan? 4. Suruh anak menggambar di tempat kosong yang tersedia. Katakan padanya: "Buatlah gambar orang". Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya/ mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai satu bagian. Dapatkan anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh? 5. Pada gambar orang yang dibuat pada nomor 7, dapatkan anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh? 6. Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: "Jika kuda besar maka tikus "Jika api panas maka es "Jika ibu seorang wanita maka ayah seorang Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil, es dingin, ayah seorang pria) ? 7. Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai). 8. Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkan ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 11 detik atau lebih? 9. Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, Suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia- Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  10. Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan sampai 3 kali bila anak menanyakannya. "Sendok dibuat dari apa?" "Sepatu dibuat dari apa?" "Pintu dibuat dari apa?" Apakah anak dapat menjawab ke 3 pertanyaan di atas dengan benar? Sendok dibuat 24 dari besi, baja, plastik, kayu. Sepatu dibuat dari kulit, karet, kain, plastik, kayu. Pintu dibuat dari kayu, besi, kaca.		
--	--	--	--

Keterangan skor :

1. Sesuai : Apabila jumlah "YA" pada lembar observasi KPSP berjumlah 9-10
2. Meragukan : Apabila jumlah "YA" pada lembar observasi KPSP berjumlah 7-8
3. Penyimpangan : Apabila jumlah "YA" pada lembar observasi KPSP berjumlah <6

2.2 Konsep Bermain Pada Anak

2.2.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan konsep yang sangat penting bagi anak. Konsep pembelajaran pada anak bermain sangat erat kaitannya dengan suatu pekerjaan. Permainan mencakup motivasi intrinsik anak dan untuk meningkatkan dan memperluas hubungan dengan orang lain sekaligus memuaskan komunikasi dan hubungan interpersonal diperlukan latihan yang kompleks. Bermain dilakukan anak secara langsung atau spontan, dengan penuh imajinasi yang dilakukan dengan senang hati dan

kemampuan sendiri menggunakan lima indera serta seluruh anggota tubuh melalui interaksi baik dengan orang lain maupun benda-benda disekitarnya (Hayati & Putro, 2021).

2.2.2 Teori Bermain

Menurut Hayati & Putro (2021) ada beberapa teori bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu diantaranya :

2.2.2.1 Teori Psikoanalisis

Sigmund Freud dan Erik Erikson menjelaskan bermain merupakan alat untuk mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya serta penting bagi anak untuk melepaskan emosinya dan mengembangkan beberapa keterampilan sosial.

2.2.2.2 Teori Perkembangan Kognitif

Tahapan pertumbuhan anak berkaitan erat dengan struktur pola kognitif yang baik secara mental maupun fisik, hal ini untuk menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Piaget menjelaskan dalam teori ini bahwa afeksi dan emosi manusia dapat muncul dari proses yang sama dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan kognitif.

2.2.2.3 Teori Vigotsky

Perkembangan kognitif yang ditekankan pada hubungan sosial saat bermain akan menjadikan anak berfikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah, hal ini disebabkan anak mendapat pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya yang berkembang menjadi perkembangan kognitif.

2.2.3 Tujuan Bermain

Pada prinsipnya, menurut Hayati & Putro (2021) tujuan dari permainan yaitu :

- a. Melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan normal.
- b. Ekspresikan perasaan, keinginan, fantasi dan ide.
- c. Kembangkan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah.
- d. Dapat secara efektif beradaptasi dengan tekanan yang disebabkan oleh penyakit dan rawat inap.
- e. Meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian.

2.2.4 Fungsi Bermain

Menurut Wahyuni (2018) pada dasarnya anak-anak bermain untuk bersenang-senang agar tidak bosan. Fungsi permainan anak-anak meliputi :

a. Membantu perkembangan sensorik dan motorik

Yang bisa dilakukan adalah merangsang sensasi dan gerakan, terutama pada bayi. Stimulus dapat berupa pengenalan dan stimulasi efek visualnya, dan kemampuan visualnya akan lebih menonjol dimasa yang akan datang misalnya menyadari bahwa mereka baru saja melihat sesuatu dengan lebih cepat. Mirip dengan pendengaran, jika diperkenalkan atau dirangsang oleh suara dari bayi, perkembangan pendengaran kedepannya akan lebih cepat dibandingkan jika tidak ada stimulasi sejak masa kanak-kanak.

b. Membantu perkembangan kognitif

Bermain dapat merangsang perkembangan kognitif. Hal ini terlihat pada saat anak bermain, anak akan berusaha mengkomunikasikan permainan, seperti dunia tempat mereka tinggal, dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan, dapat mempelajari warna, memahami bentuk, dan berbagai benda yang digunakan dalam ukuran permainan.

c. Meningkatkan sosialisasi anak

Proses sosial bisa dilakukan melalui permainan. Misalnya, di usia bayi akan merasa bahagia dihadapan orang lain dan merasa bahwa dunia beberapa temannya sama. Di usia balita, anak-anak mencoba bermain dan mulai bersosialisasi dengan sesamanya. Kemudian, anak prasekolah mulai menyadari kehadiran teman sebaya agar anak bisa bersosialisasi dengan teman dan orang lain.

d. Tingkatkan kreativitas

Bermain juga dapat meningkatkan kreativitas, memungkinkan anak untuk mulai belajar membuat sesuatu dari permainan yang ada dan mampu permainan tersebut, sehingga membuat anak lebih kreatif.

e. Meningkatkan kesadaran diri

Bermain pada anak memberi kemampuan untuk menjelajahi tubuh dan merasa bahwa mereka adalah bagian dari individu yang terhubung.

f. Mempunyai nilai terapeutik

Bermain dapat membuat anak lebih bahagia dan nyaman, sehingga terhindar dari kegugupan anak. Karena, dengan bermain bisa membuat anak-anak berjuang sendiri melawan dunia.

g. Memiliki nilai moral bagi anak

Bermain juga dapat memberikan nilai moral pada anak. Dalam beberapa permainan, seperti sepak bola, anak belajar benar dan salah karena dalam permainan tersebut terdapat aturan yang

harus di ikuti dan tidak boleh dilanggar. Anak juga bisa belajar benar dan salah dari budaya keluarga, sekolah serta berinteraksi dengan teman.

2.2.5 Manfaat Bermain

Menurut Hayati & Putro (2021) mengasah kreativitas, keterampilan fisik, kepribadian serta pengembangan segala aspek dalam perkembangan diri anak merupakan manfaat dan fungsi dari bermain. Selain itu, bermain dapat menjadi sarana mengeksplorasi anak untuk mengenal lingkungan dan menstimulasi indera anak. Bermain dengan melibatkan anggota juga dapat menjalin hubungan yang akrab antar anggota keluarga.

2.2.6 Syarat-Syarat Bermain

Syarat bermain dan permainan memberikan manfaat yang maksimal bagi perkembangan anak usia prasekolah. Berikut syarat bermain dan bermainan menurut Hayati & Putro (2021) :

a. Waktu Bermain

Jenis permainan mempengaruhi waktu yang digunakan untuk bermain. Jika permainan yang dilakukan diluar ruangan agar anak merasa nyaman dengan udara yang tidak panas serta sejuk sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari.

b. Peralatan Bermain

Alat yang digunakan dalam bermain hendaknya memenuhi kriteria-kriteria sesuai dengan taraf perkembangan usia anak. Berikut kriteria-kriterianya :

- Aman untuk anak
- Memiliki fungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak
- Sesuai dengan kemampuan anak
- Ramah lingkungan dan mudah didapat
- Alat permainan tahan lama
- Diterima oleh semua budaya
- Dapat dimainkan secara bervariasi dan menarik dari segi warna serta bentuk atau suara
- Memiliki ukuran, warna, bentuk sesuai usia anak dan taraf perkembangan

c. Teman Bermain

Dalam menggali kesempatan anak saat bermain tentu tidak lepas dari teman bermain. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya jika

terlalu banyak bermain dengan teman, anak tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk menemukan kebutuhannya sendiri dan menghibur diri sendiri. Anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Misalnya saudara, orang tua atau temannya.

d. Tempat Bermain

Ruangan yang diperlu disediakan yaitu tempat yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas dan disesuaikan dengan jenis permainan serta jumlah bermain anak. Anak dapat bermain di halaman, di ruang tamu serta ruang tidurnya.

e. Aturan Main

Bermain dengan aturan permainan memudahkan anak untuk menggunakan alat permainannya yang menjadikan anak mendapatkan keuntungan lebih banyak. Berbeda dengan anak belajar bermain dengan mencoba sendiri, meniru teman, atau diberitahu cara oleh orang lain baik orang tua maupun teman karena anak tidak terbatas pengetahuannya.

2.3 Finger Painting

2.3.1 Definisi

Finger painting adalah permainan dengan teknik untuk mengembangkan ekspresi, menuangkan imajinasi serta kreasi dengan cara melukis secara langsung dengan jari-jari tangan tanpa menggunakan alat bantu. *Finger painting* dapat melatih koordinasi otot-otot jari tangan dan mata, melatih perpaduan dan kombinasi warna hingga menjadikan keindahan terhadap gerakan tangan yang dilakukannya. (Maghfuroh & Putri, 2017). *Finger painting* merupakan kegiatan menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan bubur warna atau adonan warna secara langsung dengan batasan tangan meliputi jari-jari tangan, telapak tangan hingga pergelangan tangan secara bebas di bidang gambar (Evivani & Oktaria, 2020). Menurut PERMENDIKBUD NOMOR 137 TAHUN 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak: “Pada usia 4-5 tahun koordinasi gerakan tangan berkembang dengan pesat menggunakan motorik halus, seperti anak dapat membuat garis horizontal-vertikal, lengkung kanan dan kiri, menjiplak bentuk, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut ataupun memilin), mengkoordinasikan tangan dan mata untuk melakukan gerakan rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (Amalia & Mayar, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, finger painting merupakan suatu kegiatan yang secara tidak langsung melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun yang melibatkan kemampuan motorik jari hingga pergelangan tangan anak yang berfungsi memberikan kesenangan pada anak karena bersentuhan langsung pada objek (alat dan bahan) yang digunakan pada kegiatan ini (Evivani & Oktaria, 2020).

2.3.2 Tujuan Bermain *Finger Painting*

Finger painting memiliki tujuan untuk mengekspresikan kesenangannya melalui media lukis dengan menggunakan bagian telapak serta jari-jemari tangan untuk melatih otot-otot jari dan tangan. mengkoordinasi mata dan tangan, serta melatih kecakapan mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan (Evivani & Oktaria, 2020).

2.3.3 Manfaat Bermain *Finger Painting*

Menurut Evivani & Oktaria (2020) manfaat bermain finger painting sebagai berikut :

- a. Mengembangkan imajinasi, kreasi dan fantasi.
- b. Mengembangkan ekspresi dan perasaan melalui media lukis dengan gerakan tangan.
- c. Melatih otot-otot jari/tangan dan mata.
- d. Melatih mengkombinasikan dan keterampilan perpaduan warna.
- e. Memupuk perasaan keindahan dan gerakan-gerakan tangan.

2.3.4 Indikator Pencapaian Bermain *Finger Painting*

Menurut Wahyuni (2018) pencapaian dari bermain finger painting untuk mengembangkan motorik halus diantaranya :

- a. Kelentukan jari-jemari saat menuangkan cat warna ke dalam tempat penampung (wadah, mangkuk).
- b. Keluwesan gerak jari tangan saat mencampur warna yang ditandai dengan anak dapat mengambil dan memegang benda menggunakan jari-jemari tanpa memerlukan bantuan.
- c. Koordinasi serta kesabaran saat anak diminta untuk mengaplikasikan cat warna dan saat anak diminta untuk mengambil benda menggunakan dua jari.

Selain itu, bermain *finger painting* dapat mengenalkan anak konsep warna primer seperti merah, kuning dan biru. Dari warna yang terang kita dapat mengetahui kegembiraan dan kondisi emosional anak, mengenalkan konsep pencampuran warna primer sehingga menimbulkan warna sekunder dan tersier, serta melatih kemampuan panca indera anak seperti sentuhan, penglihatan, peciuman dan rasa (Amalia & Mayar, 2021).

2.3.5 Alat dan Bahan

Menurut Evivani & Oktaria (2020) alat dan bahan yang digunakan untuk bermain finger painting sebagai berikut :

- a. Cat warna
- b. Air
- c. Wadah kecil tempat cat air
- d. Kertas karton/buku gambar
- e. Plastik/koran untuk alas

2.3.6 Standar Operasional Prosedur Bermain *Finger Painting*

- a. Fase Pra Interaksi
 - Melakukan kontrak waktu.
 - Memonitor kesiapan anak (tidak mengantuk, tidak rewel, kondisi yang memungkinkan).
 - Menyiapkan alat dan bahan.
- b. Fase Orientasi
 - Memberikan salam terapeutik, memperkenalkan diri dan menyapa klien.
 - Memvalidasi kondisi klien.
 - Menanyakan lingkungan yang nyaman pada klien.
 - Menjelaskan tujuan dan prosedur penatalaksanaan.
 - Menanyakan persetujuan serta kesiapan klien sebelum melakukan kegiatan.
- c. Fase Kerja
 - Mengawali dengan membaca bismillah.
 - Mencuci tangan.
 - Memberi petunjuk pada anak untuk melakukan kegiatan permainan.

- Tuangkan beberapa cat dengan warna berbeda cat dengan berbagai warna ke beberapa wadah.
 - Beri alas tempat bermain cat agar tidak kotor kemana-mana dengan koran/plastik.
 - Siapkan air untuk mencuci tangan
 - Ajak anak untuk mencelupkan bawah telapak jari
 - Tempelkan jari yang telah terkena cat ke karton/buku gambar
 - Untuk mencoba warna lain cuci terlebih dahulu tangan anak agar warna tidak tercampur
 - Biarkan anak berkreasi tentunya dengan arahan atau bantuan
 - Cuci tangan dan bersihkan
- Motivasi keterlibatan keluarga klien.
 - Memberi apresiasi/pujian pada anak jika dapat melakukan bermain *finger painting*.
 - Mengobservasi perkembangan motorik anak saat bermain *finger painting*.
 - Meminta anak menceritakan kegiatan apa yang sedang dilakukan.
 - Menanyakan perasaan anak setelah bermain *finger painting*.
- d. Fase Terminasi
- Melakukan evaluasi kegiatan.
 - Merapikan alat dan bahan ke tempat semula.
 - Mencuci tangan.
 - Mencatat jenis permainan serta respon klien dan keluarga dalam kegiatan bermain *finger painting* pada lembar catatan keperawatan dan kesimpulan bermain meliputi aspek interpersonal, motorik halus.
 - Berpamitan dan mengucapkan terima kasih

2.4 Konsep asuhan Keperawatan

2.4.1 Pengkajian

Pengkajian merupakan tahap untuk mengumpulkan data, analisi/interpretasi data yang mencakup kondisi bio, psiko, sosio, kultural serta spiritual klien secara sistematis untuk menentukan status kesehatan klien. Pengkajian menjadi tahap awal proses keperawatan yang dilakukan secara akurat dari beberapa sumber sebagai evaluasi dan identifikasi. (Marwa, 2019).

a Pengkajian fokus development meliputi :

- Apakah anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan motorik halus dengan bermain *finger painting* ?
- Apakah terjadi keterlambatan proses belajar anak yang mengakibatkan gangguan perkembangan.

2.4.2 Pengkajian 13 Domain Nanda

a. *Health Promotion*

Pengkajian meliputi informasi anak berupa riwayat penyakit masa lalu, riwayat pemberian ASI, riwayat imunisasi, jenis obat yang pernah di konsumsi, dan bagaimana ibu mengontrol kesehatan anak.

b. *Nutrition*

Pengkajian meliputi pengukuran antropometri, pengkajian tanda klinis anak, pola asupan cairan serta nutrisi yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak.

c. *Elimination*

Pengkajian meliputi sistem perkemihan klien meliputi frekuensi, jumlah, warna, kekentalan dan bau urine serta riwayat penyakit kandung kemih pada anak.

d. *Activity/Rest*

Pengkajian meliputi aktivitas anak meliputi waktu istirahat/tidur, masalah insomnia, serta kemandirian anak dalam melakukan ADL cardio respons, pulmonary respons.

e. *Perception/Cognition*

Pengkajian meliputi usia, tingkat Pendidikan anak serta tingkat pemahaman anak mengenai motorik halus serta permainan *finger painting* untuk mengembangkan motorik halus.

f. *Self Perception*

Pengkajian yang menggambarkan tentang persepsi diri anak apakah ada perasaan cemas, takut jika tidak dapat melakukan permainan *finger painting*.

g. *Role Relationship*

Pada domain ini menjelaskan tentang status peranan hubungan anak dengan orang terdekat serta bagaimana interaksi anak dengan orang terdekat khususnya pada keluarga.

h. *Sexuality*

Pengkajian meliputi perkembangan seksual pada anak.

i. *Coping/Stress Tolerance*

Pengkajian untuk mengetahui coping atau respon anak saat melakukan permainan *finger painting*.

j. *Life Principles*

Pengkajian meliputi kegiatan keagamaan seperti mengaji serta partisipasi anak dalam dunia sosial.

k. *Safety/Protection*

Pengkajian meliputi alergi , penyakit autoimmune, tanda infeksi, gangguan thermoregulasi dan resiko-resiko yang mungkin terjadi pada anak.

l. *Comfort*

Pengkajian untuk mengetahui nyaman atau tidaknya anak baik dari nyeri yang dialami lingkungan yang mengganggu maupun gejala lain yang menimbulkan ketidaknyamanan saat melakukan kegiatan bermain *finger painting*.

m. *Growth/Development*

Pengkajian meliputi pertumbuhan, perkembangan anak berupa perkembangan kognitif, komunikasi, seksual, moral anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain *finger painting*.

2.4.3 Diagnosa Keperawatan

Diagnosa keperawatan merupakan gambaran penilaian klinis yang bersifat aktual yang dirumuskan berdasarkan data yang dikumpulkan serta rumusan respon individu, keluarga, kelompok, atau masyarakat terhadap masalah kesehatan dan faktor penyebab (etiologi) yang berkontribusi pada timbulnya masalah yang perlu di atasi dengan tindakan/intervensi keperawatan (Marwa, 2019). Menurut Tim Pokja SDKI DPP PPNI (2017) diagnosis yang muncul pada anak dengan pertumbuhan dan perkembangan sebagai berikut :

a. Resiko Gangguan Perkembangan (D.0107)

- Definisi

Beresiko mengalami gangguan untuk perkembangan sesuai dengan kelompok usianya.

- Faktor Risiko

- Ketidakadekuatan nutrisi
- Ketidakadekuatan perawatan prenatal
- Keterlambatan perawatan prenatal
- Usia hamil di bawah 15 tahun
- Usia hamil di atas 35 tahun

- Kehamilan tidak direncanakan
- Kehamilan tidak diinginkan
- Gangguan endokrin
- Prematuritas
- Kelainan genetik/kongenital
- Kerusakan otak
- Penyakit kronis
- Infeksi
- Efek samping terapi
- Penganiayaan
- Gangguan pendengaran
- Gangguan penglihatan
- Penyalahgunaan zat
- Ketidakmampuan belajar
- Anak adopsi
- Kejadian bencana
- Ekonomi lemah

2.4.3 Rencana Keperawatan

Rencana keperawatan merupakan perencanaan yang mengatasi diagnosis keperawatan sebagai acuan yang tertulis dari berbagai intervensi keperawatan untuk memenuhi kebutuhan dasar klien yang dilakukan perawat dengan sifat rehabilitasi, suportif, preventif, observasi, higienis dan memberikan informasi yang akurat serta memuaskan ruang pengobatan (Marwa, 2019). Rencana keperawatan menurut Tim Pokja SDKI DPP PPNI (2017) pada anak dengan pertumbuhan dan perkembangan sebagai berikut :

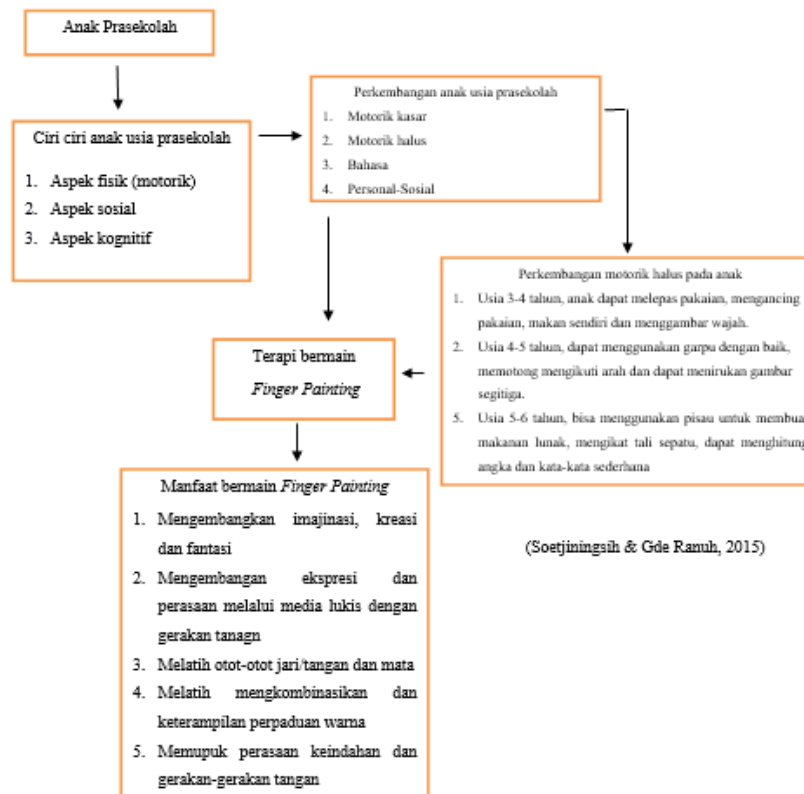
a. Resiko Gangguan Perkembangan (D.0107)

Tujuan dan Kriteria Hasil	Intervensi	Rasional
Setelah dilakukan tindakan keperawatan selama 3 x 24 jam, diharapkan status	Promosi Perkembangan Anak (I.10340) Observasi 1. Identifikasi kebutuhan khusus anak dan	1 Mengetahu adanya

perkembangan (L.10101) meningkat dengan kriteria hasil: - Keterampilan/perilaku sesuai usia meningkat (5) - Kontak mata meningkat (5)	kemampuan adaptasi anak Terapeutik 2. Dukung anak mengekspresikan perasaannya secara positif 3. Berikan mainan yang sesuai dengan usia anak 4. Sediakan kesempatan dan alat-alat untuk menggambar, melukis dan mewarnai Edukasi 1. Jelaskan nama-nama benda obyek yang ada di lingkungan sekitar 5. Ajarkan teknik asertif pada anak dan remaja	kebutuhan khusus anak dan kemampuan anak untuk beradaptasi 2 Mengetahui ekspresi perasaan anak 3 Untuk menstimulasi anak dengan alat yang disediakan 4 Memberi kesempatan anak dengan stimulasi yang diberikan 5 Mengetahui anak dengan nama obyek di lingkungan sekitar 6 Mengkomunikasikan apa yang diinginkan secara terbuka dan jujur
---	--	--

2.5 Kerangka Teori

Gambar 2.1 - Kerangka Teori



BAB III

METODE STUDI KASUS

3.1 Jenis Studi Kasus

Desain studi kasus yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini adalah studi kasus deskriptif berupa studi yang terfokus untuk memaparkan suatu kasus untuk diamati dan dianalisa dengan cermat hingga tuntas.

3.2 Subyek Studi Kasus

Subjek studi kasus pada karya tulis ilmiah ini adalah anak prasekolah usia 4-5 tahun yang mengalami perkembangan meragukan dengan skor KPSP 7-8 yang didesain untuk meningkatkan motorik halus melalui aplikasi bermain *finger painting*.

3.3 Fokus Studi Kasus

Fokus studi kasus yang digunakan adalah pemberian asuhan keperawatan pada anak usia prasekolah dengan resiko gangguan perkembangan. Fokus studi kasus ini menjadi acuan penulis untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan dan meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah usia 4-5 tahun dengan bermain *finger painting*. Kriteria klien meliputi satu responden dengan *pre-test* dan *post test* yang diobservasi sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.

3.4 Definsi Operasional Fokus Studi

Definisi operasional fokus studi merupakan gambaran penulis mengenai sebuah objek, secara terperinci berdasarkan karakteristik yang telah diamati dengan cermat. Berikut definisi operasional fokus studi :

3.4.1 Finger Painting

Finger Painting adalah salah satu permainan yang dilakukan dengan cara menggoreskan bubur warna atau adonan warna secara langsung dengan batasan tangan meliputi jari-jari tangan, telapak tangan hingga pergelangan tangan secara bebas di bidang gambar dengan teknik untuk mengembangkan ekspresi, menuangkan imajinasi serta kreasi dengan cara melukis secara langsung dengan jari-jari tangan tanpa menggunakan alat bantu.

3.4.2 Perkembangan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak dalam menguasai gerakan otot-otot kecil seperti jari-jari tangan dalam bentuk koordinasi, kecekatan, ketangkasan dan kecermatan mata serta kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Keterampilan ini mencakup permainan *finger painting* sebagai stimulasi untuk mengembangkan motorik halus.

3.4.3 Anak Prasekolah

Anak prasekolah merupakan anak yang berusia 3-6 tahun, serta biasanya sudah mulai mengikuti program *preschool*.

3.5 Instrumen Studi Kasus

Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data sebagai berikut :

3.5.1 Format Pengkajian 13 Domain Nanda

a. *Health Promotion*

Pengkajian meliputi informasi klien berupa : kesehatan umum, riwayat masa lalu, riwayat pengobatan , kemampuan mengontrol kesehatan, riwayat imunisasi pada anak dan pengobatan sekarang.

b. *Nutrition*

Pengkajian meliputi informasi status nutrisi klien berupa : antropometri, biochemical, clinical, diet, energy, faktor, nilai status gizi, cairan masuk, cairan keluar, balance cairan dan pemeriksaan abdomen

c. *Elimination*

Pengkajian meliputi istem perkemihan klien , sistem gastrointestinal dan sistem integument.

d. *Activity/Rest*

Pengkajian meliputi aktivitas klien seperti istirahat/tidur , cardio respons, pulmonary respons,

e. *Perception/Cognition*

Pengkajian meliputi orientasi , sensasi dan komunikasi klien.

f. *Self Perception*

Pengkajian yang menggambarkan tentang persepsi diri klien meliputi, perasaan cemas, takut, keinginan untuk mencederai dan mengetahui adanya luka/cacat.

g. Role Relationship

Pada domain ini menjelaskan tentang status peranan hubungan klien.

h. Sexuality

Pengkajian meliputi identitas sexual klien

i. Coping/Stress Tolerance

Pengkajian untuk mengetahui coping atau respon klien sesuai keadaan klien

j. Life Principles

untuk menjelaskan nilai kepercayaan dan social klien.

k. Safety/Protection

Pengkajian meliputi alergi , penyakit autoimmune, tanda infeksi, gangguan thermoregulasi dan resiko-resiko yang mungkin terjadi.

l. Comfort

Pengkajian untuk mengetahui nyaman atau tidaknya klien baik dari nyeri yang dialami lingkungan yang mengganggu maupun gejala lain yang menimbulkan ketidaknyamanan

m. Growt/Development

Pengkajian meliputi pertumbuhan dan perkembangan anak.

3.5.2 Format Observasi

Format observasi digunakan penulis untuk mencatat *pre* dan *post test* bermain *finger painting* untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

Tabel 2.2 – Deskripsi Indikator Kegiatan Finger Painting

Tingkat Pencapaian	Indikator/butir amatan	Skor	Keterangan	Penilaian	
				Pre Test	Post Test
Menunjukkan karya dengan bermain <i>finger painting</i> untuk mengembangkan motorik halus anak	Anak mampu melukis rinci melalui kegiatan <i>finger painting</i>	MB	Anak meniru bentuk gambar tidak beraturan.		
		BSH	Anak meniru gambar mulai beraturan seperti yang dicontohkan dan belum mampu memaknai.		
		BSB	Anak meniru bentuk gambar seperti yang dicontohkan dan sudah mampu menjelaskan.		
	Keterampilan	MB	Pergerakan jari anak belum		

	dalam menggerakkan jari-jari tangan		menggunakan semua jari untuk melakukan kegiatan.		
		BSH	Pergerakan jari anak sudah terlihat menyesuaikan kebutuhan dalam kegiatan.		
		BSB	Anak sudah menguasai pergerakan, dapat menyesuaikan jari-jemari sesuai kebutuhan kegiatan.		
	Kelenturan pergelangan tangan	MB	Pergerakan pergelangan tangan belum dapat mengikuti arahan.		
		BSH	Pergerakan pergelangan tangan mulai terlihat lentur dengan adanya penekanan sedikit demi sedikit.		
		BSB	Anak sudah menguasai pergerakan, dapat dilihat ketika mengatur pergelangan tangan pergerakannya menyesuaikan kegiatan yang dilakukan.		
	Koordinasi mata dan tangan	MB	Koordinasi mata dengan tangan masih kurang tepat dan cepat, karena kurang kontrol atau konsentrasi.		
		BSH	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan cukup efisien dilihat ketika anak bergerak, mata dengan tangan selalu bersama sehingga tepat.		
		BSB	Sudah menguasai dalam koordinasi mata dengan tangan, ketika ada gerakan tangan mata langsung mengikuti irama ayunan tangan sehingga efisien cepat dan tepat.		

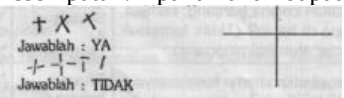
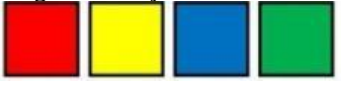
Keterangan :

Skor 3 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Skor 2 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 1 : Mulai Berkembang (MB)

Tabel 3.3 – Indikator Perkembangan Motorik Halus

Usia	Keterampilan	Pencapaian	
		Ya	Tidak
60 bulan (5 tahun)	1 Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan. “Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?” “Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?” “Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?” Jawab YA bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah “menggigil”, “pakai mantel” atau “masuk kedalam rumah”. Jika lapar, jawaban yang benar adalah “makan” Jika lelah, jawaban yang benar adalah “mengantuk”, “tidur”, “berbaring/tidur-tiduran”, “istirahat” atau “diam sejenak” 2 Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka? 3 Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak ands kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih? 4 Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata “lebih panjang”. Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak.  Tanyakan: “Mana garis yang lebih panjang?” Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. 20 Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar? 5 Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  6 Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: “Letakkan kertas ini di atas lantai”. “Letakkan kertas ini di bawah kursi”. “Letakkan kertas ini di depan kamu” “Letakkan kertas ini di belakang kamu” Jawab YA hanya jika anak mengerti arti “di atas”, “di bawah”, “di depan” dan “di belakang” 7 Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya? 8 Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak :  “Tunjukkan segi empat merah” “Tunjukkan segi empat kuning” “Tunjukkan segi empat biru”		

	“Tunjukkan segi empat hijau” Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar? 9 Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki? Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?		
--	---	--	--

3.5.3 Lembar Persetujuan Tindakan

Penulis menggunakan lembar persetujuan tindakan untuk meminta persetujuan dari orangtua kepada klien terhadap tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus melalui bermain *finger painting*

3.5.4 Stetoskop, sphygmomanometer, dan thermometer untuk pemeriksaan fisik

3.5.5 Kamera, digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

Pada saat melakukan kegiatan bermain *finger painting* pada klien akan didokumentasikan sebagai bukti bahwa penulis benar-benar melakukan kegiatan bermain *finger painting* pada klien.

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Wawancara

penulis melaksanakan wawancara langsung secara bebas terpimpin. Wawancara yang dilakukan berpedoman pada form pengkajian 13 Domain NANDA dengan sumber informasi utama yaitu orang tua klien. Dilakukan wawancara dengan pihak ke-2 pada pertemuan pertama dengan klien.

3.6.2 Observasi dan Pemeriksaan Fisik

Penulis datang langsung ke rumah klien di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran Kabupaten magelang untuk melihat peristiwa atau mengamati benda secara langsung mencatat hal-hal yang diperlukan serta mengambil dokumentasi dari tempat atau lokasi yang berkaitan dengan aplikasi *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.

3.6.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi berasal dari pengumpulan data pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah dengan desain *pra* dan *post test* pada kelompok belajar di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran Kabupaten magelang

3.6.4 Kegiatan Studi Kasus

Tabel 3.4 - Kegiatan Studi Kasus

NO	KEGIATAN	KUNJUNGAN					
		ke-1	ke-2	ke-3	ke-4	ke-5	ke-6
1	Melakukan observasi dan menandatangani <i>informed consent</i>						
2	Melakukan pengkajian Merumuskan diagnosa keperawatan Menyusun rencana keperawatan						
3	Melakukan implementasi sesuai dengan rencana keperawatan						
4	Melakukan kegiatan bermain <i>finger painting</i> untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah						
5	Melakukan evaluasi hasil <i>pre</i> dan <i>post test</i> bermain <i>finger painting</i>						
6	Melakukan dokumentasi asuhan keperawatan selama 3x selama 3 hari berturut-turut						

3.7 Lokasi dan Waktu Studi Kasus

Lokasi dan waktu studi kasus yaitu di rumah klien di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang selama 3 kali pertemuan dalam satu minggu mulai pada hari Senin 5 Mei 2022 hingga hari 7 Mei 2022

3.8 Analisa Data dan Penyajian Data

3.8.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data klien diperoleh dari hasil observasi dan wawancara langsung pada klien dengan menggunakan format pengkajian 13 Domain NANDA

3.8.2 Mereduksi data

Dari Analisa data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara didokumentasikan dalam bentuk lembar catatan laporan studi kasus kemudian dikelompokkan menjadi data subjektif dan data objektif.

3.8.3 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan garis besar dari hasil Analisa data yang berisikan informasi secara singkat dan jelas serta penjelasan yang dilakukan terhadap data yang dianalisis dengan mencari hal-hal penting.

3.9 Etika Studi Kasus

3.9.1 *Informed consent.*

Penulis menjelaskan standar operasi prosedur (SOP) bermain *finger painting* dan persetujuan tindakan dengan menandatangani *Informed consent*.

3.9.2 *Anonimty*

Penulis menerapkan prinsip dengan cara tidak menulis identitas klien secara lengkap dan detail. Penulis hanya mencantumkan nama inisial klien dan menuliskan alamat klien secara universal sehingga identitas klien terjaga.

3.9.3 *Confidentiality*

Untuk menerapkan prinsip kerahasiaan yang harus dijaga, penulis tidak memberitahukan data-data yang diperoleh pada klien kepada siapa saja kecuali klien serta keluarga. Hal ini menjadi tanggung jawab penulis untuk menutup kerahasiaan informasi-informasi klien agar tidak disalahgunakan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil asuhan keperawatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *finger painting* terbukti efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah. Hal ini dibuktikan oleh hasil asuhan keperawatan yang dilakukan selama 3 kali dalam 3 hari dengan diagnosa risiko gangguan perkembangan, pada evaluasi tanggal 7 Mei 2022 pada asuhan keperawatan yang diberikan kepada An. M bahwa perkembangan motorik halus meningkat. Terapi bermain *finger painting* dilakukan dengan skrining awal menggunakan KPSP dilanjutkan dengan *pre-test* dan *post-test* dengan hasil akhir dilakukan pengukuran menggunakan KPSP untuk melihat adanya peningkatan perkembangan motorik halus. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya jurnal pendukung sebelumnya yang telah melakukan terapi bermain *finger painting* dengan hasil yang sama. Terapi bermain *finger painting* ini dapat dijadikan terapi bermain untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah usia 4-5 tahun.

5.1.1 Pengkajian

Penulis melakukan pengkajian pada An. M di Dusun Salakan, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang, berdasarkan teori dan konsepnya dapat disimpulkan klien mengalami perkembangan sesuai usianya dibuktikan dengan skor KPSP. Yang didapat dari hasil wawancara, observasi dan pemeriksaan fisik

5.1.2 Diagnosa Keperawatan

Dalam menegakan diagnosa penulis menggunakan teori sesuai perumusan diagnosa utama yang ditegakan menurut SDKI adalah Risiko Gangguan Perkembangan (D.0107) dengan intervensi yang dilakukan terbukti efektif untuk mengatasi masalah keperawatan.

5.1.3 Intervensi Keperawatan

Intervensi yang penulis telah lakukan telah mengacu pada beberapa teori dan beberapa hasil penelitian. Dari hasil penelitian edukasi keluarga serta dilakukannya *pre-test* dan *post-test* terapi bermain *finger painting* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah. Penulis menggunakan skor KPSP serta tabel observasi sebagai acuan untuk mengukur perkembangan motorik halus pada anak prasekolah.

5.1.4 Implementasi Keperawatan

Implementasi yang dilakukan sesuai dengan intervensi keperawatan yang diaplikasikan pada An. M. Penulis melakukan implementasi pada klien selama 3 kali kunjungan dalam satu minggu yang dapat berjalan dengan baik. Faktor pendukung yang mempengaruhi terlaksananya dengan baik terapi yang diberikan pada klien, diantaranya klien dan keluarga sangat kooperatif didukung dengan klien sedang aktif-aktifnya belajar sambil bermain hal baru sehingga terapi yang diberikan efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak.

5.2 Saran

Penulis memberikan saran yang mungkin dapat diterima sebagai bahan pertimbangan guna meningkatkan kualitas asuhan keperawatan pada klien usia prasekolah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dengan terapi bermain *finger painting*.

5.2.1 Bagi Institusi Pendidikan

Mampu dijadikan sebagai metode unggulan yang dapat diterapkan pada klien dengan anak usia prasekolah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus sebagai inovasi terapi bermain sebagai pengaplikasian teori perkembangan anak prasekolah yang terbukti manfaatnya.

5.2.2 Bagi Profesi Keperawatan

Mampu dijadikan sebagai sumber referensi untuk pengembangan dan peningkatan kualitas keperawatan yang berkaitan dengan asuhan keperawatan pada klien usia prasekolah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus secara tepat.

5.2.3 Bagi Masyarakat

Mampu menambah pengetahuan bagi masyarakat terutama pada ibu dengan anak usia prasekolah sebagai acuan untuk mengetahui perkembangan motorik halus.

5.2.4 Bagi Penulis

Mampu menambah pengetahuan dan wawasan dalam melakukan asuhan keperawatan pada klien usia prasekolah dalam mengetahui perkembangan pada anak terutama perkembangan motorik halus melalui terapi bermain *finger painting* pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W., & Mayar, F. (2021). Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9158–9162. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2435>
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>
- Fitriani. (2018). *Penerapan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A (Studi Kasus di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu)* (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu). Retrieved from <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/2859>
- Fitriani, D., Aisyah, & Arvionita, N. (2019). *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini*. VI(2), 204–217. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7491>
- Hamdian, M. A., Robingatin, & Sunanik. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase. *SENDIKA: Seminar Pendidikan, II(c)*, 256–258. Retrieved from <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/sendika/article/view/3601>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–187. Retrieved from <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Machmud, H., & Wahyuni, R. (2020). Mengembangkan Kreatifitas Motorik Halus Anak Dengan Finger Painting Menggunakan Tepung Sagu di Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara. *Shautut Tarbiyah*, 26, 85–98. Retrieved from <https://ejournal.iainkendari.ac.id/shautut-tarbiyah/article/download/1841/1303>
- Maddeppungeng, M. (2018). Buku Panduan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). In *Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin*. Retrieved from <https://med.unhas.ac.id/kedokteran/wp-content/uploads/2018/03/KUESIONER-PRA-SKRINING-PERKEMBANGAN-KPSP.pdf>
- Maghfuroh, L., & Putri, K. C. (2017). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan. *Journal of Health Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.33086/jhs.v10i1.144>
- Marwa, A. U. (2019). *Analisis Pengkajian Proses Keperawatan Pada Anak*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/a2f5h>
- Nahriyah, S. (2017). Tumbuh Kembang Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552008>
- Nurlaili. (2019). *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Retrieved from

[http://repository.uinsu.ac.id/7570/1/MODUL PENGEMB. MOTORIK HALUS AUD.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/7570/1/MODUL_PENGEMB. MOTORIK HALUS AUD.pdf)

PPNI, & DPP, T. P. S. (2017). *Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia : Definisi dan Indikator Diagnostik* (1st ed.). Jakarta: Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Nasional Indonesia.

Saputri, E. S. N. (2021). Aplikasi Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada An. M Usia Prasekolah Di Desa Karang Tengah Kecamatan Tanggeung Kabupaten Cianjur Abstrak Pendahuluan. *Jurnal Lentera*, 4. Retrieved from <https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/lentera/article/view/1398>

Soetjiningsih, & Gde Ranuh, I. . (2015). *Tumbuh Kembang Anak* (2nd ed.; D. Y. J. Suryono, Ed.). Jakarta: EGC.

Suryana, D. (2018). *Dr . Dodon Suryono* (1st ed.). Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/21033/1/STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ok.pdf>

Wulandari, D., & Erawati, M. S. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Anak* (1st ed.; Dimaswids, Ed.). Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yuliastati, & Arnis, Am. (2016). *Modul Bahan Ajar Cetak Keperawatan Anak* (Sumartono,). Jakarta Selatan.