

**PENGARUH *BRAIN GYM* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI TPA AL-AMIIN *HOMY DAY CARE* KEDIRI**

KARYA TULIS ILMIAH



Oleh :

BINTI MAESAROH

NIM : 21.13.2.003.1

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN GANESHA HUSADA KEDIRI
PROGRAM STUDI D-III KEBIDANAN
KEDIRI
2024**

**PENGARUH *BRAIN GYM* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI TPA AL-AMIIN *HOMY DAY CARE* KEDIRI**

KARYA TULIS ILMIAH

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Diploma III
Kebidanan Pada Program Studi D-III Kebidanan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Ganesha Husada Kediri



Oleh :

BINTI MAESAROH

NIM : 21.13.2.003.1

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN GANESHA HUSADA KEDIRI
PROGRAM STUDI D-III KEBIDANAN
KEDIRI
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN KTI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : BINTI MAESAROH
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 12 Maret 2003
NIM : 21.13.2.003.1
Prodi : D III Kebidanan
Pembimbing I : Drs. Budiono, M.Kes
Pembimbing II : Lailaturohmah, SST., M.Kes

Menyatakan bahwa KTI yang berjudul : “Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 Tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri” bukan penelitian orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Kediri,
Yang Menyatakan,


The stamp is orange and yellow with the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and a serial number '9774FAJX004231823'.

BINTI MAESAROH
NIM : 21.13.2.003.1

HALAMAN PERSETUJUAN

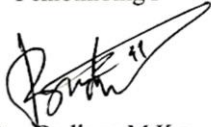
Oleh : BINTI MAESAROH

Judul KTI :PENGARUH *BRAIN GYM* TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN PERSONAL SOSIAL
PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN DI TPA AL-AMIIN
HOMY DAY CARE KEDIRI

Karya Tulis Ilmiah ini telah disetujui untuk diseminarkan dihadapan Dewan Penguji
Seminar Hasil Penelitian pada tanggal:

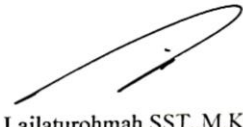
Oleh :

Pembimbing I



Drs. Budiono, M.Kes
NIP. 196111201993021001

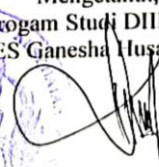
Pembimbing II



Lailaturohmah, SST., M.Kes
NIK. 289112322020061

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIII Kebidanan
STIKES Ganesha Husada Kediri


ERDA RESTIYA AGUSTIN, SST., M.Kes

HALAMAN PENGESAHAN
(Untuk Seminar Hasil Penelitian)

Telah diuji dan disetujui oleh Tim Penguji pada Seminar Hasil Penelitian
di STIKES Ganesha Husada Kediri Prodi DIII Kebidanan

Tanggal,

Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji 1 : Neta Ayu Andera,S.Tr.M.Tr.Keb

Penguji 2 : Diyan Wahyuningsih,SST.,M.Tr.Keb

Penguji 3 : Erda Restiya Agustin,SST.,M.Kes

.....
.....
.....

Mengetahui,
Ketua Program Studi DIII Kebidanan
STIKES Ganesha Husada Kediri

 ERDA RESTIYA AGUSTIN,SST.,M.Kes

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

“Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang”

(Dr.Ir.H.Soekarno)

“Belajarlah mengucapkan syukur dari hal-hal baik di hidupmu. Belajarlah menjadi kuat dari hal-hal buruk dihidupmu”

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil alamin sujud syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, serta kemudahan dalam setiap langkahku. Penulisan KTI ini tentunya tak luput dari dukungan orang-orang tercinta yang selalu mendampingi dan memberi semangat kepadaku. Terimakasih saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT Pencipta alam semesta alam yang telah memberiku hidup dan berkah dan rizki-Nya.
2. Kepada kedua orang tuaku yang sangat saya sayangi yang tak pernah henti mendoakan disetiap waktu, yang selalu memberi dukungan moral serta materi dalam segala kegiatanku dan pastinya sebagai sumber kekuatan terbesar saya untuk meraih cita-cita.
3. Kepada Ibu ku tercinta Siti Khotijah yang sudah memberiku semangat dan selalu mendukung anaknya dalam segala hal, terimakasih atas apa yang telah diberikan kepada penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya.
4. Almh. Siti Mahmudah yang merupakan nenek dari penulis yang selama masa hidupnya selalu percaya dan mendoakan penulis hingga mendapatkan pencapaian ini.
5. Almamaterku “STIKES Ganesha Husada Kediri” serta seluruh bapak ibu dosen dan civitas akademika yang telah menjadi wadah menuntut ilmu.
6. Untuk para guru-guruku terimakasih selama ini telah membagi ilmunya kepadaku.

7. TPA Al-Amiin *Home Day Care* Kediri yang sudah mengizinkan dan membantu dalam penelitian serta para responden yang telah memberikan informasi.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 yang telah melewati suka dan duka bersama-sama, juga mengajarkanku arti kesabaran.
9. Untuk diri sendiri yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya bakalan selesai pada waktunya.
10. Dmitriev Abraham atau Abe Cekut yang sudah menemani dalam proses mengerjakan KTI ini oleh video-video lucunya dan live randomnya.
11. Terimakasih kepada GUYON WATON, DENNY CAKNAN, MASDHO, NDX, HASAN AFTERSHINE, NIKEN SALINDRY, dkk yang sudah menjadi playlist dalam menemani saat penyusunan KTI.
12. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan KTI ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

PENGARUH *BRAIN GYM* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN DI TPA AL-AMIIN *HOMY DAY CARE* KEDIRI

Binti Maesaroh¹ ,Drs. Budiono,M.Kes² ,Lailaturohmah,SST.,M.Kes³

Email : bintimae12@gmail.com

Gangguan perkembangan di Indonesia sebanyak 0,4 juta (16%) sedangkan menurut riset kesehatan dasar (RISKESDAS) tahun 2018 melaporkan perkembangan sosial emosional anak pada usia 36-59 bulan Indonesia meningkat menjadi 69,9%. Kegiatan *brain gym* dapat menjadi salah satu stimulasi yang dapat diberikan kepada anak karena melalui gerakan yang ada pada *brain gym* dapat menstimulasi otak anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

Desain penelitian ini *pra-eksperimental* dengan pendekatan *one group pra-post test design*. Populasi penelitian ini adalah semua murid dengan jumlah 20 murid di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri. Sampel penelitian ini berjumlah 20 responden dengan menggunakan teknik *total sampling*. Variabel independen *brain gym*, sedangkan variabel dependennya kemampuan personal sosial. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi DDST. Hasilnya dianalisa menggunakan uji *Wilcoxon*.

Hasil dari penelitian ini, terdapat 19 (95,0%) responden mendapat kategori Lulus, dan 1 (5,0%) responden mendapat kategori Gagal. Hasil analisa menggunakan uji *Wilcoxon* adalah $p\text{-value} < \alpha$ ($0,001 < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah kegiatan *brain gym* efektif untuk meningkatkan perkembangan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun, dengan kegiatan *brain gym* anak lebih aktif, dan dapat melatih anak untuk lebih peka terhadap sesama. Untuk itu diharapkan kegiatan *brain gym* dapat digunakan sebagai intervensi untuk mengasah perkembangan personal sosial pada anak pra sekolah.

Kata kunci : *Brain Gym*, Personal Sosial, Anak Usia 3-5 Tahun.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF BRAIN GYM ON INCREASING PERSONAL SOCIAL ABILITIES IN CHILDREN AGED 3-5 YEARS AT TPA AL-AMIIN HOMOY DAY CARE KEDIRI

Binti Maesaroh¹ ,Drs. Budiono,M.Kes² ,Lailaturohmah,SST.,M.Kes³

Email : bintimae12@gmail.com

Developmental disorders in Indonesia amounted to 0.4 million (16%) while according to basic health research (RISKESDAS) in 2018, it was reported that the social emotional development of children aged 36-59 months in Indonesia had increased to 69.9%. Brain gym activities can be a form of stimulation that can be given to children because the movements in the brain gym can stimulate the child's brain. This research aims to determine whether there is an influence of brain gym on improving personal social abilities in children aged 3-5 years at TPA Al-Amiin Homoy Day Care Kediri.

This research design is pre-experimental with a one group pre-post test design approach. The population of this study were all 20 students at TPA Al-Amiin Homoy Day Care Kediri. The sample for this research consisted of 20 respondents using total sampling technique. The independent variable is brain gym, while the dependent variable is personal social ability. The instrument used is the DDST observation sheet. The results were analyzed using the Wilcoxon test.

The results of this research showed that 19 (95.0%) respondents received the Pass category, and 1 (5.0%) respondent received the Fail category. The results of the analysis using the Wilcoxon test are $p\text{-value} < \alpha$ ($0.001 < 0.05$) which means that there is an influence of brain gym on increasing personal social abilities in children aged 3-5 years.

The conclusion of this research is that brain gym activities are effective in improving personal social development in children aged 3-5 years, with brain gym activities children are more active, and can train children to be more sensitive towards others. For this reason, it is hoped that brain gym activities can be used as an intervention to hone personal social development in pre-school children.

Keywords: Brain Gym, Personal Social, Children Aged 3-5 Years.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya yang berlimpah, sehingga penyusunan KTI ini dapat di permudah dan dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak maka proposal ini tidak dapat terwujud, untuk itu dengan segala kerendahan hati perkenankan kami menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Titik Juwariyah., S.Kp.,M.Kes selaku Ketua STIKES Ganesha Husada Kediri yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Program Studi D3 Kebidanan.
2. Kumalasari. S.Pd Paud selaku kepala TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri yang telah memberikan izin untuk penelitian.
3. Erda Restiya Agustin,SST.,M.Kes selaku Ketua Program Studi DII Kebidanan STIKES Ganesha Husada Kediri yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Program Studi DIII Kebidanan STIKES Ganesha Husada Kediri.
4. Drs. Budiono,M.Kes selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan memberikan dorongan, perhatian, bimbingan, pengarahan serta saran-saran dalam pembuatan KTI ini mulai awal sampai akhir.

5. Lailaturohmah, SST., M.Kes selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan memberikan dorongan, perhatian, bimbingan, pengarahan serta saran-saran dalam pembuatan KTI ini mulai awal sampai akhir.
6. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan do'a serta motivasi dalam setiap proses, sehingga semuanya dapat dilakukan dengan baik.
7. Untuk teman-teman kebidanan yang sudah berjuang bersama selama 3 tahun melewati suka maupun duka.
8. Untuk diri sendiri yang telah berjuang dan tetap semangat mengerjakan disaat kondisi sedang tidak baik-baik saja.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa KTI ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penyusun membuka hati untuk menerima saran dan kritik yang sifatnya membangun dari segenap pembaca sehingga KTI ini dapat digunakan dengan baik dalam memenuhi Tugas Akhir Program Diploma III Kebidanan.

Kediri,

Penulis,

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN KTIKesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
HALAMAN PERSETUJUAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep <i>Brain Gym</i>	8
2.2 Konsep Personal Sosial.....	19
2.3 Konsep Anak Usia 3-5 tahun	28
2.4 Kerangka Konsep.....	35
2.5 Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Waktu dan lokasi Penelitian	43
3.3 Kerangka Penelitian	44
3.4 Sampling Desain	46

3.5	Variabel Penelitian.....	46
3.6	Definisi Operasional	47
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.8	Analisis Data.....	52
3.9	Etika Penelitian	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Hasil Penelitian	54
4.2	Pembahasan	59
4.3	Keterbatasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 3. 1 Skema Rancangan penelitian.....	43
Tabel 3. 2 Definisi Operasional.....	47
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri	55
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri.....	56
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Kemampuan Personal Sosial Sebelum Diberikan Terapi Brain Gym Di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri.....	56
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Kemampuan Personal Sosial Setelah Diberikan Terapi Brain Gym Di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri.....	57
Tabel 4. 5 Tabulasi Silang Pengaruh Brain Gym Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri.....	58
Tabel 4. 6 Pengaruh Brain Gym Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri.	58

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
gambar 2. 1 Gerakan Gajah (<i>The Elephant</i>)	11
gambar 2. 2 Gerakan Putaran Leher (<i>Neck Roll</i>).....	11
gambar 2. 3 Gerakan angka 8 Tidur/ <i>Lazy Eight</i>	12
gambar 2. 4 Gerakan Burung Hantu (<i>The Owl</i>)	13
gambar 2. 5 Gerakan Pasang telinga (<i>The Thinking Cap</i>).....	13
gambar 2. 6 Mengisi Energi (<i>The Energizer</i>)	14
gambar 2. 7 Gerakan Menguap Berenergi (<i>The Energy Yawn</i>).....	15
gambar 2. 8 Gerakan Tombol Angkasa (<i>Space Buttons</i>)	15
gambar 2. 9 Gerakan Tombol Bumi (<i>Earth Buttons</i>)	16
gambar 2. 10 Gerakan Tombol Imbang (<i>Balance Buttons</i>).....	17
gambar 2. 11 Gerakan Gerak Silang (<i>Cross Crawl</i>).....	17
gambar 2. 12 Gerakan Pompa Betis (<i>The Calf Pump</i>)	18
gambar 2. 13 Gerakan Pasang Kuda-kuda (<i>The Grounder</i>)	19
gambar 2. 14 Kerangka Konsep Pengaruh <i>Brain Gym</i> terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial pada Anak Usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri. 36	36
gambar 3. 1 Kerangka penelitian Pengaruh <i>brain gym</i> terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin <i>Homy Day Care</i> Kediri. ...	45
Gambar 4. 1 Peta Kecamatan Kota Kediri	54

DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian	70
Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden	71
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	72
Lampiran 5 Lembar DDST	73
Lampiran 6 Lembar Observasi	75
Lampiran 7 Lembar SOP <i>Brain Gym</i>	77
Lampiran 8 Lembar Konsul	87
Lampiran 9 hasil scoring lembar observasi pretest dan posttest	90
Lampiran 10 data umum	91
Lampiran 11 data khusus	91
Lampiran 12 Hasil Uji Wilcoxon	92
Lampiran 13 Dokumentasi	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Brain gym adalah teknik untuk meningkatkan koordinasi otak melalui gerakan tubuh sederhana. *Brain gym* ini melibatkan berbagai postur dan gerakan yang dapat meningkatkan fungsi otak (Devi et al., 2024). *Brain Gym* meningkatkan kewaspadaan, fokus, konsentrasi, dan kemampuan otak untuk mengatur gerakan. *Brain Gym* terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan konsentrasi, fokus, kewaspadaan, dan kemampuan otak untuk merencanakan gerakan (Pengabdian & Masyarakat, 2023).

Brain gym membantu meningkatkan aktivitas otak manusia dengan melatih otak untuk bekerja lebih aktif. Mengaktifkan otak lebih sering akan membuat otak lebih sehat dan bekerja lebih baik. Berfungsi sebagai pusat pengendalian seluruh tubuh, otak akan mengaktifkan seluruh organ dan sistem tubuh melalui pesan yang dikirim melalui serabut saraf. Otak melakukan fungsinya sendiri, tetapi perlu diperhatikan bahwa semua bagian bekerja secara bersamaan karena banyak selnya saling terhubung untuk merespon informasi. Ini menunjukkan bahwa semua bagian otak harus berfungsi secara optimal. Beberapa faktor dapat menentukan perkembangan anak, seperti personal sosial, bahasa, dan motorik kasar anak. Anak-anak yang menerima stimulasi secara teratur dan terarah berkembang lebih cepat daripada anak-anak yang tidak (Devi et al., 2024).

Perkembangan personal sosial anak-anak di usia prasekolah sangat penting untuk dikembangkan karena dapat mencerminkan perkembangan sosial dan emosional mereka (Sumitro Ahmad et al., 2023). Anak-anak di usia ini biasanya belum mampu bersosialisasi dan mandiri. Karena keduanya saling mempengaruhi, sosial dan emosional biasanya berkembang bersamaan. Jika salah satunya tidak berkembang, itu pasti akan mengganggu aspek yang satunya. Perkembangan sosial dan emosional pada anak berhubungan dengan pertemanan, cara berinteraksi, dan menangani konflik dengan teman. Perkembangan sosial emosional sangat penting karena perkembangan orang lain juga dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan orang lain (Istiqamah et al., 2022).

Perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akan mudah diamati dengan anak yang baru belajar berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Perkembangan sosial pada anak terdiri dari *self-help general (SHG)*, *self-help eating (SHE)*, *self-help dressing (SHD)*, *self-help direction (SD)*, *occupation (o)*, *communication*, *locomotion (L)* dan *socialization*. Perkembangan personal sosial pada anak yang baik akan membantu anak berhubungan sosial yang baik dengan masyarakat dan mandiri (Oktafia et al., 2021).

Pada anak prasekolah, masalah perkembangan personal sosial seperti amarah, rasa takut, dan iri hati dapat menyebabkan anak menjadi *introvert*, terlihat malas, dan kurang berpartisipasi (Dianti, 2018). Menurut *World Health Organization (WHO)* 2019, ada 5 hingga 25 anak prasekolah yang mengalami masalah perkembangan, di

antaranya keterlambatan perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan personal sosial anak. Jumlah ini telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Permasalahan perkembangan sosial pada anak prasekolah sering terjadi. Ini dapat dilihat seperti ketidakmampuan seorang anak untuk bermain bersama teman sebayanya, ketidakmampuan untuk berbagi dengan orang lain, atau ketidakmampuan untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya (I. Nurhidayah et al., 2020).

Di Indonesia, proporsi indeks perkembangan anak dengan kemampuan sosial emosional adalah 69,9%, menurut data Riskesdas 2018. WHO tahun 2018 menyatakan bahwa kurangnya stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak-anak menyebabkan 1,92 persen anak usia sekolah mengalami retardasi mental dan 8,1 persen balita mengalami gangguan perkembangan sosial. Di Provinsi Jawa Timur, pada tahun 2014 telah dilakukan pemeriksaan deteksi tumbuh kembang pada 2.321.524 anak PAUD atau 63,48% dari 3.657.353 anak. Cakupan tersebut menurun dibandingkan tahun 2010 sebesar 64,03% dan masih di bawah target 80% (S. Nurhidayah, 2020). Sebesar 25% anak usia prasekolah di Surabaya mengalami gangguan perkembangan kemandirian sosial pada tahun 2018 (Riskesdas, 2018). Dinas Kesehatan Tingkat II Kabupaten Kediri terdapat 37% dari 100 balita mengalami perkembangan yang kurang optimal (Andriani & Wahyuni, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 19 Maret 2024 di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* penulis mengajukan beberapa pertanyaan terkait personal sosial. Hasil jawaban dari beberapa pertanyaan tersebut dapat disimpulkan

bahwa pada 5 anak didapatkan hasil 4 anak perkembangan personal sosialnya sesuai usianya dan 1 anak perkembangan sosialnya belum sesuai dengan usianya.

Anak-anak usia prasekolah termasuk anak-anak berusia 4-6 tahun, mereka sangat peka terhadap lingkungan sekitarnya dan merupakan bagian penting dari proses pertumbuhan mereka.. Periode ini merupakan fase awal yang sangat penting dan berfungsi sebagai landasan untuk kemajuan berikutnya. Periode ini bersifat singkat dan tidak dapat diulang. Masa prasekolah juga dikenal sebagai masa keemasan atau masa emas, dan jendela kesempatan atau jendela kesempatan (Dianti, 2018).

Kemampuan sosial sangat penting bagi kehidupan anak, dan perkembangan sosial anak prasekolah mencakup perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan di lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan sosial adalah kemampuan mereka untuk bersosialisasi dengan orang lain. Secara sosial atau pergaulan yang menjadi ciri khas anak usia 4–6 tahun adalah senang bermain dengan teman sebaya, bermain sendiri, memiliki sifat individu yang sangat kuat, dan terjadi pertengkaran saat bermain. Pada anak prasekolah, masalah perkembangan personal sosial seperti amarah, rasa takut, dan iri hati dapat menyebabkan anak menjadi introvert, terlihat malas, dan kurang berpartisipasi aktif (Dianti, 2018).

Anak prasekolah yang mengalami hambatan perkembangan sosial sering terjadi hal ini dapat terlihat ketika seorang anak tidak mau bermain bersama teman sebayanya, tidak mau berbagi dengan orang lain, ada yang tidak mampu bermain secara kooperatif bersama temannya. Lebih penting lagi , jika perkembangan sosial

tidak dipahami sejak awal , maka ketika bayi lahir , mereka akan selalu mengalami rasa cemas. Seorang anak hanya akan berinteraksi dengan keluarga dan teman - temannya dan menjadi tidak terlalu canggung secara sosial ketika berada di komunitas. Seorang anak juga akan mengalami rasa cemas saat bertemu orang baru, mereka akan ragu untuk membagikan pengalamannya dan akhirnya menjadi pendiam (I. Nurhidayah et al., 2020). Anak-anak yang terlihat malas dan kurang aktif , cenderung menjadi introvert dan rasa takut. Permasalahan aspek perkembangan personal sosial dapat memunculkan amarah, rasa takut, iri hati yang ingin memiliki barang milik orang lain (Dianti, 2018).

Perilaku anak menjadi tolak ukur untuk menentukan apa yang harus dilakukan anak pada lingkungan saat ini dan diberi imbalan dengan stimulasi yang tepat (Lailatulrohmah, 2024). Berbeda dengan anak-anak yang tidak mendapat rangsangan apa pun , anak yang mendapat isyarat teratur dan halus cenderung berkembang lebih cepat (Kalmia et al ., 2023). Senam otak (*brain gym*) merupakan sebuah teknik untuk meningkatkan motorik , seperti koordinasi tangan , melalui peregangan lembut. *Brain gym* ini terdiri dari beberapa postur dan gerakan yang dapat meningkatkan koordinasi tangan. Latihan senam otak bermanfaat untuk meningkatkan fungsi kognitif sehingga pekerja dapat melakukan tugas lebih aktif, meningkatnya aktivitas otak akan mengakibatkan otak menjadi lebih bertanggung jawab dan produktif. Berperan sebagai pusat komando tubuh pusat komando tubuh, otak akan mengaktifkan setiap organ dan sistem melalui sinyal rasa sakit yang dikirimkan ke saraf. Otak memiliki tugasnya masing-masing, namun yang perlu diperhatikan bahwa semua bagian otak bekerja

secara serentak karena di antara banyaknya sel, semuanya saling terhubung dalam merespon setiap informasi yang diterima. Hal ini menunjukkan bahwa semua bagian otak harus berfungsi secara optimal (Devi et al., 2024).

Upaya yang akan dilakukan dalam penelitian ini ialah memberikan poster kemudian peneliti akan melakukan test kemampuan personal sosial dengan menggunakan lembar observasi DDST.

Berdasarkan berbagai penjelasan dan fenomena yang telah disebutkan diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “pengaruh *brain gym* terhadap kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kejadian keterlambatan personal sosial pada anak prasekolah di Indonesia, membuat peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi personal sosial sebelum diberikan terapi *brain gym*.
2. Mengidentifikasi personal sosial setelah diberikan terapi *brain gym*.
3. Menganalisis pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai suatu masukan dalam asuhan kebidanan mengenai pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *brain gym*, sehingga dapat memberikan solusi tentang bagaimana cara mengatasi personal sosial anak prasekolah.

1.4.2.2 Bagi Profesi

Bagi profesi bidan sebagai masukan dalam memberikan konseling pada orang tua/guru sehingga mereka lebih memahami tentang pentingnya personal sosial pada anak prasekolah.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan serta dapat memperoleh gambaran tentang pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep *Brain Gym*

2.1.1 Pengertian *brain gym*

Brain gym adalah teknik untuk meningkatkan koordinasi otak melalui gerakan tubuh sederhana. *Brain gym* adalah teknik untuk meningkatkan keterampilan motorik berupa koordinasi otak melalui gerakan-gerakan sederhana. *Brain gym* ini terdiri dari berbagai gerakan dan postur yang dapat meningkatkan aktivitas otak (Devi et al., 2024).

Senam otak merupakan kegiatan penting untuk kemampuan kognitif anak. Senam otak dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi dan menyeimbangkan kekuatan otak kiri dan kanan (Susanto, 2018). *Brain Gym* adalah olahraga yang membantu mengoptimalkan fungsi otak manusia. *Brain Gym* dirancang untuk membuka jalur fisiologis otak, sehingga meningkatkan pembelajaran. *Brain Gym* meningkatkan konsentrasi, fokus, kewaspadaan dan kemampuan otak berfungsi merencanakan gerakan. *Brain Gym* terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan konsentrasi, dan mengurangi tingkat kecemasan (Pengabdian & Masyarakat, 2023).

Salah satu cara untuk merangsang anak-anak adalah melalui penggunaan *Brain Gym*, sebuah latihan *non-aerobik* terstruktur yang menggabungkan pola tertentu dari gerakan menyilangkan kepala, mata, dan ekstremitas sekaligus melibatkan otak dan pernapasan. *Brain Gym* secara teratur merangsang dan

mengintegrasikan berbagai bagian otak dan keterampilan/ motorik anak (Pengabdian & Masyarakat, 2023).

2.1.2 Manfaat *brain gym*

Brain gym membantu meningkatkan aktivitas otak manusia dengan melakukan gerakan yang melatih otak, yang memungkinkan otak untuk bekerja lebih aktif. Sering mengaktifkan otak akan membuat otak lebih sehat dan bekerja lebih baik. Dengan berfungsi sebagai pusat pengendalian seluruh tubuh, otak akan mengaktifkan seluruh organ dan sistem tubuh melalui pesan yang dikirim melalui serabut saraf. Semua bagian otak melakukan pekerjaannya sendiri, tetapi perlu diperhatikan bahwa setiap bagian bekerja secara bersamaan karena banyak sel otak yang saling terhubung untuk merespon informasi. Ini menunjukkan bahwa otak harus berfungsi dengan baik (Devi et al., 2024). Stimulasi tumbuh kembang anak harus dilakukan agar potensi perkembangan dan pertumbuhan anak dapat terjadi secara optimal. Anak-anak yang menerima stimulasi secara teratur dan terarah berkembang lebih cepat daripada anak-anak yang tidak menerima stimulasi (Pengabdian & Masyarakat, 2023).

Senam otak, juga dikenal sebagai *gym* otak, dapat membantu orang belajar dan bekerja tanpa mengalami stres. Itu dapat digunakan dalam waktu singkat dan tidak memerlukan bahan atau tempat khusus, dan dapat digunakan di mana saja, seperti saat belajar atau bekerja (Rizki, 2021).

2.1.3 Pelaksanaan senam otak (*brain gym*)

Pelaksanaan senam otak juga praktis, karena bisa dilakukan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Frekuensi latihan yang tepat adalah sekitar 10-15 menit, sebanyak 2 kali dalam seminggu. Senam otak ini melatih otak bekerja dengan melakukan gerakan pembaruan (*repatteing*) dan aktivitas *brain gym*. Latihan ini membuka bagian-bagian otak yang sebelumnya tertutup atau terhambat, disamping itu senam otak tidak hanya memperlancar aliran darah dan oksigen ke otak juga merangsang kedua belah otak secara bersamaan (Dennison,2019).

2.1.4 Gerakan *brain gym*

1. Gerakan Gajah (*The Elephant*)

Kedua kaki diregangkan dan dengkul sedikit menekuk. Kemudian tangan kiri dijuntai di sisi depan dan kepala disandarkan di lengan. Lalu bergoyang seperti gajah. Manfaat Gerakan gajah meng-aktifkan bagian dalam telinga untuk keseimbangan dan meng-integrasikan otak untuk mendengar, membuat relaks otot tengkuk yang tegang, meningkatkan kemampuan untuk pemahaman mendengar, berbicara, mengeja, mengingat secara berurutan.



gambar 2. 1 Gerakan Gajah (*The Elephant*)

2. Gerakan Putaran Leher (*Neck Roll*)

Tundukkan kepala dan ayunkan seperti bandul bergoyang. Kemudian gerakkan kepala ke arah kanan dan kiri dengan sikap tubuh tegak. Manfaat gerakan putaran leher yaitu sistem saraf pusat jadi relaks, pemusatan perhatian, mengerjakan sesuatu lebih baik, mengurangi efek pegal-pegal sehabis belajar.



gambar 2. 2 Gerakan Putaran Leher (*Neck Roll*)

3. Gerakan angka 8 Tidur/ *Lazy Eight*

Tangan lurus ke depan, naik ke kiri atas, buat angka 8 tidur, Lakukan tiap tangan beberapa kali, terakhir gunakan 2 tangan, ikuti dengan mata, Mengaktifkan dua belahan otak kerja sama dengan baik, meningkatkan penglihatan, membantu penderita disleksia. Manfaat gerakan 8 tidur yaitu symbol dari “tak terhingga” untuk mengaktifkan kerja antara kedua belahan otak yaitu otak kiri dan otak kanan, meningkatkan penglihatan, serta membantu anak yang menderita disleksia.



gambar 2. 3 Gerakan angka 8 Tidur/ *Lazy Eight*

4. Gerakan Burung Hantu (*The Owl*)

Posisi berdiri, pijat bahu kiri menggunakan tangan kanan,gerakkan kepala ke arah kiri dan kanan. Hembuskan nafas saat melakukan gerakan kepala ke kanan dan ke kiri. Lakukan hal yang sama pada bahu kanan. Manfaat gerakan ini untuk mengurangi ketegangan otot pada leher, meningkatkan konsentrasi dan daya ingat serta kemampuan saat membaca dan berhitung.



gambar 2. 4 Gerakan Burung Hantu (*The Owl*)

5. Gerakan Pasang telinga (*The Thinking Cap*)

Posisi berdiri letakkan kedua tangan pada kedua daun telinga, di pijat serta di tarik keluar, kesamping, dan bawah menggunakan jempol dan jari telunjuk. Manfaat gerakan ini untuk menjaga kebugaran fisik dan mental, meningkatkan kerja otak untuk memiliki ingatan jangka pendek, dan kemampuan mendengar, mengingat, dan berbicara.



gambar 2. 5 Gerakan Pasang telinga (*The Thinking Cap*)

6. Mengisi Energi (*The Energizer*)

Duduklah dibangku, letakkan tangan diatas meja di hadapan dan sandarkan dahi di antara kedua tangan. Secara perlahan, angkatlah kepala, dahi terlebih dahulu, diikuti dengan leher dan tubuh bagian atas, sambil bahu dan tubuh bagian bawah tetap rileks. Kemudian hembuskan napas sambil menurunkan dagu ke dada. Lalu turunkan kepala ke depan, biarkan bagian tengkuk meregang, rileks dan Tarik nafas dalam-dalam. Manfaat gerakan ini untuk meningkatkan kemampuan akademik untuk penglihatan dan keterampilan kerja sama kedua mata, mendengarkan, kecakapan berbicara dan berbahasa serta memperbaiki sikap tubuh, meningkatkan konsentrasi.



gambar 2. 6 *Mengisi Energi (The Energizer)*

7. Gerakan Menguap Berenergi (*The Energy Yawn*)

Ajak anak untuk menguap lebar sambil mengeluarkan suara (Ha,,,,,,,,) yang panjang. Bermanfaat untuk merelaksasi rahang dan mata.



gambar 2. 7 Gerakan Menguap Berenergi (*The Energy Yawn*)

8. Gerakan Tombol Angkasa (*Space Buttons*)

Letakkan dua jari tangan (telunjuk dan jari tengah) pada bibir di garis tengah depan. Tangan yang satu memegang garis tengah belakang pada tulang ekor atau lebih ke atas. Tarik nafas. Tombol angkasa ini perlu disentuh setidaknya 30 detik. Lakukan gerakan ini selama 1 menit dengan tangan bergantian untuk mengaktifkan kedua sisi otak. Manfaat gerakan ini untuk relaksasi sistem saraf pusat, kontak mata, penglihatan dekat ke jauh, kemampuan memusatkan perhatian.



gambar 2. 8 Gerakan Tombol Angkasa (*Space Buttons*)

9. Gerakan Tombol Bumi (*Earth Buttons*)

Sentuhlah bagian dagu/bawah bibir dengan dua jari tangan (telunjuk dan jari tengah) dengan agak sedikit menekannya. Telapak tangan yang satunya lagi diletakkan sekitar 15 cm di bawah pusar. Sentuhlah dalam 8 hitungan atau 30 detik, setelah itu bergantian tangan. Manfaat gerakan ini yaitu kemampuan untuk melihat jarak jauh dan dekat, konsentrasi, mengurangi kelelahan mental, membuat sikap tubuh tidak membungkuk.



gambar 2. 9 Gerakan Tombol Bumi (*Earth Buttons*)

10. Gerakan Tombol Imbang (*Balance Buttons*)

Sentuhlah lekukan di belakang telinga (di batas rambut antara tengkorak dan tengkuk 4-5 cm ke kiri dan kanan dari garis tengah tulang belakang) dengan pijatan dua jari tangan. Satu tangan lainnya menyentuh pusar. Kemudian dagu dan kepala relaks menghadap ke depan. Sentuh selama 30 detik dan lakukan secara bergantian. Bermanfaat membantu perkembangan bicara.



gambar 2. 10 Gerakan Tombol Imbang (*Balance Buttons*)

11. Gerakan Gerak Silang (*Cross Crawl*)

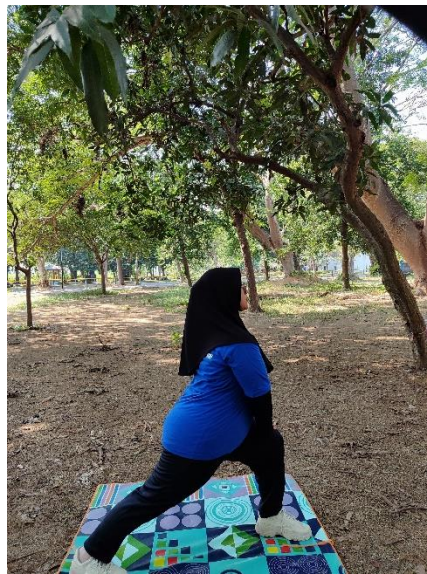
Gerakkan tangan dan kaki secara berlawanan sambil sedikit meloncat. Kemudian tangan kanan menyentuh lutut kiri dan sebaliknya. Manfaat gerakan ini untuk mengaktifkan otak untuk penglihatan/ pendengaran/kinestetik/ sentuhan, kemampuan calistung, koordinasi kiri dan kanan, memperbaiki pendengaran dan penglihatan, dan lainnya.



gambar 2. 11 Gerakan Gerak Silang (*Cross Crawl*)

12. Gerakan Pompa Betis (*The Calf Pump*)

Berdiri dengan tangan menyangga pada sandaran kursi atau dinding. Gerakkan salah satu kaki ke belakang dan badan condong ke depan. Tekuk lutut kaki yang di depan. Sehingga kaki belakang dan punggung membentuk satu garis lurus. Angkat tumit kaki belakang dari lantai sehingga beban ada di kaki depan. Kemudian beban diganti ke kaki belakang sat tumit ditekan ke lantai. Hembuskan nafas saat menekankan tumit ke lantai, angkat waktu menarik nafas. Ulangi masing-masing gerakan sebanyak 3 kali. Manfaat meningkatkan kemampuan berbahasa dan berbicara.



gambar 2. 12 Gerakan Pompa Betis (*The Calf Pump*)

13. Gerakan Pasang Kuda-kuda (*The Grounder*)

Gerakkan salah satu kaki ke samping agar ada sedikit jarak dengan posisi lutut agak di tekuk. Rentangkan kedua tangan. Ayunkan badan ke kanan dan ke kiri

secara bergantian. Lakukan masing-masing sebanyak 8 kali. Manfaat merangsang otak untuk melatih mata dan kesigapan dalam bergerak.



gambar 2. 13 Gerakan Pasang Kuda-kuda (*The Grounder*)

2.2 Konsep Personal Sosial

2.2.1 Pengertian personal sosial

Banyak perkembangan yang terjadi pada anak-anak prasekolah (usia 2-6 tahun) termasuk perkembangan fisik, intelektual, emosional, bahasa, sosial, moral, dan kesadaran beragama. Menurut pemahaman mereka, anak-anak belajar berinteraksi dan mengembangkan kehidupan sosial, berempati, dan peduli pada orang lain dan tidak egosentris (Sumitro Ahmad et al., 2023).

Menurut Nursafitri (2019), perkembangan personal sosial anak usia prasekolah sangat penting untuk dikembangkan karena dapat mencerminkan perkembangan sosial dan emosional mereka. Anak-anak pada usia ini biasanya belum mampu bersosialisasi dan mandiri. Perkembangan sosial emosional adalah

perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang berasal dari hati (Istiqamah et al., 2022).

Lubis (2019) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kemampuan anak untuk memahami perasaan orang lain saat berinteraksi dengan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Keluarga adalah salah satu komponen yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional (Istiqamah et al., 2022). Keluarga adalah lingkungan pertama yang berperang secara signifikan berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosial. Kondisi dan cara kehidupan keluarga membuat lingkungan sosial anak aman.

Perkembangan sosial anak prasekolah didefinisikan sebagai perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di mana pun mereka berada. Selama masa kanak-kanak, kemampuan sosial sangat penting. Anak-anak prasekolah memiliki kemampuan untuk bersosialisasi secara sosial dengan orang-orang di sekitar mereka (Narullita, 2022). Pada anak prasekolah, masalah perkembangan personal sosial seperti amarah, rasa takut, dan iri hati dapat menyebabkan anak menjadi introvert, terlihat malas, dan kurang berpartisipasi (Dianti, 2018).

2.2.2 Tahap interaksi sosial anak prasekolah

Di Indonesia, istilah "anak prasekolah" mengacu pada anak-anak berusia 3-6 tahun. Kurang komunikasi secara langsung dengan teman sebaya, keluarga, dan orang sekitar adalah salah satu masalah yang sering dialami anak usia prasekolah. Ketakutan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dapat

membuat mereka minder dan berusaha untuk menutup diri. Mereka juga cenderung menarik diri dari pergaulan, yang dapat menyebabkan mereka terisolasi dan menghambat perkembangan interaksi sosial mereka (Saputri et al., 2023).

Anak-anak prasekolah harus memiliki kemampuan sosial seperti berkolaborasi dengan teman, menunjukkan toleransi, mengungkapkan emosi dalam berbagai situasi (seperti kebahagiaan, kegembiraan, antusias, dan lain-lain), memahami peraturan dan aturan, dan mengenal sopan santun dan tata krama serta nilai-nilai sosial dan budaya lokal (Berliana et al., 2022). Pada usia prasekolah, kemampuan interaksi sosial sangat penting karena mereka mengajarkan anak cara hidup bermasyarakat di lingkungannya, mengajarkan mereka berbagai peran untuk mengidentifikasi diri, dan belajar banyak tentang dunia luar. Perkembangan sosial anak menjadi optimal ketika mereka merasa nyaman saat beradaptasi dengan teman seusia dan lingkungannya (Saputri et al., 2023).

2.2.3 Jenis/bentuk interaksi

Bentuk interaksi sosial pada anak usia sekolah adalah sebagai berikut :

1. Interaksi Sosial Adaptif

a) Kerjasama (*cooperation*)

Anak usia sekolah mulai tumbuh dan melakukan berbagai kegiatan bersama-sama dengan teman sebaya. Mereka dapat bekerja sama dengan temannya saat guru memberikan tugas kelompok, dan mereka dapat memberi pendapat saat diskusi kelompok.

b) Simpati (*sympaty*)

Seiring bertambahnya usia, anak-anak mulai peduli kepada orang lain dan bersimpati kepada orang lain. Mereka biasanya menghibur temannya saat temannya sedih.

c) Persaingan (*rivalry*)

Sebuah kompetisi yang sesuai dengan perkembangan anak dapat membantu anak menjadi lebih berani dan percaya diri. Anak-anak di usia sekolah harus memiliki semangat untuk mencapai suatu yang tinggi. Mereka harus saling bersaing tanpa harus menggunakan kekerasan atau kecurangan untuk mencapai tujuan mereka.

2. Interaksi Sosial Maladaptif

a) Pembangkangan (*negativisme*)

Anak tidak mengikuti perintah, sulit diberi nasihat, dan menentang orang tua. Orang tua harus memperhatikan sifat anak, fleksibel, dan tidak menganggapnya negatif.

b) Agresi (*agression*)

Anak-anak yang agresif biasanya melakukan serangan verbal atau non-verbal, seperti memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah, dan mencaci maki.

c) Berselisih (*quarreling*)

Perilaku yang ditunjukkan oleh anak yang merasa tersinggung atau terganggu oleh perilaku anak lain.

d) Menggoda (*teasing*)

Menyerang orang lain dengan kata-kata cemoohan atau ejekan yang dapat membuat mereka marah. Anak-anak dapat menjadi minder, tertutup, dan sulit bergaul karena ejekan yang menurunkan kepercayaan diri mereka.

e) Tingkah Laku Berkuasa (*ascendant behavior*)

Perilaku menguasai, seperti menginstruksikan, mengancam, dan memaksa orang lain untuk kepentingan dirinya sendiri. Anak-anak akan mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial dan emosional.

f) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya. Jika keinginannya tidak dipenuhi, anak akan menangis, menjerit, atau marah.

2.2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak

Faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak (Batinah et al., 2022).

a. Pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua dapat meningkatkan atau menghentikan perkembangan kreatif anak. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang saling menghargai dan menerima pendapat orang lain akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, produktif, suka akan tantangan, dan percaya diri (Robbiyah, Ekasari, and Witarsa, 2018). Bimbingan orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau aturan yang ada di masyarakat, serta

memberikan inspirasi dan contoh untuk menerapkan aturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

b. Lingkungan

Lingkungan juga dapat membantu anak bergaul di luar rumah, karena mereka dapat menemukan orang lain, seperti teman sebaya, orang dewasa, dan usia lebih muda, sehingga mereka memiliki interaksi sosial yang lebih baik dan peran di lingkungannya juga dapat berjalan dengan lancar (Munisa, 2020).

c. Hubungan antar teman sebaya

Anak-anak memasuki fase differensiasi, ketika mereka belajar memahami dan memahami orang lain. Pada titik ini, mereka mulai melihat dunia bukan hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk temannya. Mereka mulai memahami diri mereka sendiri dan teman bermain mereka. Sehingga muncul kepercayaan antara teman yang membuat hubungan sosial dan keakraban terjalin (Munisa, 2020).

d. Penggunaan *Gadget*

Bahwa pemakaian *gadget* pada anak-anak membahayakan hubungan sosial karena anak-anak cenderung individualis, lebih suka menggunakan gadget, lebih sulit bergaul, sehingga sulit untuk mengontrol ketergantungan, dan pada akhirnya, karena waktu sepanjang hari mereka dihabiskan untuk bermain game, otak mereka menjadi lebih sulit untuk berkembang (Ariston & Frahasini, 2018). Jika anak-anak menghabiskan

banyak waktu bermain *game online* tanpa pengawasan orang tua, hubungan sosial sehari-hari mereka juga akan menurun. Ini karena anak-anak merasa nyaman bermain game di perangkat mereka dan tidak perlu bermain dengan teman sebaya mereka (Anggraeni, 2019).

2.2.5 Instrumen pemeriksaan perkembangan personal sosial anak

1. *Denver Development Screening Test* (DDST)

Denver Development Screening Test (DDST) adalah metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, itu bukan tes IQ atau diagnostik. DDST memenuhi semua persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang efektif. Tes ini mudah dilakukan, cepat (15-20 menit), dapat diandalkan, dan menunjukkan validitas yang tinggi. Salah satu metode skrining perkembangan, DDST (*Denver Development Screening Test*), membantu tenaga kesehatan mengidentifikasi penyimpangan perkembangan sedini mungkin dari kelahiran hingga 6 tahun (Lailatulrohmah, 2024).

Usia anak menentukan manfaat pengkajian perkembangan dengan alat DDST ini. Tes ini dapat mendeteksi berbagai masalah neurologis, termasuk serebral palsy, pada bayi baru lahir. Tes ini pada bayi seringkali dapat memberikan jaminan kepada orang tua atau membantu mereka menemukan berbagai masalah dini yang mengancam mereka. Tes ini dapat membantu anak-anak dengan masalah akademik dan sosial. *Denver* juga membagi tugas perkembangan menjadi empat kategori:

a. Personal Social (kepribadian atau tingkah laku sosial)

aspek ini berkaitan dengan kemauan diri, bersosialisasi, dan interaksi dengan lingkungannya.

b. Gerakan motorik halus adaptif (gerakan motorik halus)

bagian dari kemampuan anak untuk mengamati dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

c. Bahasa

kemampuan untuk menanggapi suara, mengikuti perintah, dan berbicara spontan adalah bagian dari perkembangan motorik kasar.

d. Motorik kasar

aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

Hasil tes diklasifikasikan dalam (Abnormal, Meragukan, tidak dapat dites, Normal):

1) Abnormal

- a) Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan, pada 2 sektor atau lebih
- b) Bila dalam 1 sektor atau lebih didapatkan 2 atau lebih keterlambatan plus 1 sektor atau lebih dengan 1 keterlambatan dan pada sektor yang sama tersebut tidak ada yang lulus pada kotak yang berpotongan dengan garis vertikal usia. Konsultasikan ke dokter Spesialis Anak Tumbuh Kembang untuk tindakan selanjutnya.

2) Meragukan

- a) Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih
- b) Bila pada 1 sektor atau lebih didapatkan 1 keterlambatan dan pada sektor yang sama tidak ada yang lulus pada kotak yang berpotongan dengan garis vertikal usia.
- c) Lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu untuk menghilangkan faktor sesaat seperti takut, keadaan sakit atau kelelahan

3) Tidak dapat dites

Apabila terjadi penolakan yang menyebabkan hasil tes menjadi abnormal atau meragukan. Lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu.

4) Normal

Bila tidak ada keterlambatan dan atau paling banyak satu *caution*.

2. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

Metode untuk mendeteksi tumbuh kembang anak yang lainnya yaitu menggunakan Kuesioner Skrining Pra Perkembangan (KPSP). KPSP dapat digunakan berbagai usia guna mengetahui adanya perkembangan normal atau perkembangan menyimpang (Karusdiyanti,2018). KPSP merupakan tes yang mengkaji perkembangan anak melalui kuesioner dengan 4 penilaian perkembangan KPSP yaitu:

- 1. BB artinya Belum Berkembang
- 2. MB artinya Mulai Berkembang
- 3. BSH artinnnya Tumbuh Sesuai Rencana
- 4. BSB artinya Tumbuh Sangat Baik (Ningtyas et al, 2018).

2.3 Konsep Anak Usia 3-5 tahun

2.3.1 Definisi

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang sangat penting yang harus ditanamkan sejak awal karena merupakan landasan yang kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas. Anak usia dini adalah masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, yang berlangsung dari 0-6 tahun.

Anak-anak usia prasekolah termasuk anak-anak berusia 4-6 tahun, mereka sangat peka terhadap lingkungan sekitarnya dan merupakan bagian penting dari proses pertumbuhan mereka.. Periode ini merupakan fase awal yang sangat penting dan berfungsi sebagai landasan untuk kemajuan berikutnya. Periode ini bersifat singkat dan tidak dapat diulang. Masa prasekolah juga dikenal sebagai masa keemasan atau masa emas, dan jendela kesempatan atau jendela kesempatan (Dianti, 2018).

2.3.2 Perkembangan anak usia 3-5 tahun

Perkembangan anak merupakan segala perubahan yang terjadi pada anak yang dapat dilihat dari berbagai aspek, antara lain aspek fisik (Ramadia et al., 2021). Sebab orang tua dan orang terdekat adalah rumah pembelajaran pertama dan dapat dianggap sebagai contoh, mereka dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak-anak di usia prasekolah sangat membutuhkan perhatian selama tahap perkembangan dan pertumbuhan mereka karena saat ini mereka memiliki

potensi terbaik untuk berkembang jika diperhatikan sejak dini. Keluarga sangat penting karena anak membutuhkan orang lain selama pertumbuhannya (Markham 2019)

Proses diferensiasi sel, jaringan, organ, dan sistem organ tubuh yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya dikenal sebagai perkembangan. Perkembangan juga merujuk pada peningkatan kemampuan tubuh untuk melakukan struktur dan fungsi yang lebih kompleks secara teratur dan dapat diprediksi sebagai hasil dari proses pematangan atau usia (Pieter 2018). Selain itu, sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya, termasuk perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perilaku (Nazra and Mustikawan 2018).

2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia 3-5 tahun

faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak (Batinah et al., 2022), diantaranya yaitu:

a) Pemberian Stimulasi

Sebuah stimulasi yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah permainan yang dapat menjadikan mereka bermain. Bermain memberi mereka kesempatan untuk mengenal kehidupan dan mengoptimalkan kematangan fisik, mental, dan emosional. Dengan bermain, mereka dapat menjelajahi kreativitas mereka, yang membuat mereka lebih kritis, cerdas, dan lebih menyadari bahwa mereka adalah makhluk sosial (Tamburlini, 2018).

b) Pengasuhan

Selain stimulasi, pengasuhan dapat memengaruhi ketercapaian setiap perkembangan anak. Memenuhi kebutuhan asuh anak termasuk memberikan perawatan dan pemeliharaan kepada anak agar tetap sehat secara fisik, mental, sosial, dan spiritual. Jadi, pengasuhan bisa datang dari kakek-nenek, pengasuh, atau tetangga.

c) Sosial Ekonomi Keluarga

Keadaan keluarga berdasarkan sosial ekonomi juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak (Handayani et al., (2022)). Dua faktor yang sangat mempengaruhi konsumsi makanan adalah pendapatan keluarga dan harga barang. Jika pendapatan keluarga meningkat, mereka akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk membeli makanan berkualitas tinggi dalam jumlah besar, tetapi jika pendapatan keluarga rendah atau berkurang, mereka akan memiliki sedikit kesempatan untuk membeli makanan berkualitas rendah.

Ibu yang memiliki ekonomi yang baik akan memiliki lingkup sosial yang setara di mana sesama perempuan akan mendukung dan memfasilitasi kebutuhan anaknya, sehingga anak-anak memiliki kesempatan belajar terbaik. Sebaliknya, keluarga yang tidak memiliki ekonomi yang baik juga akan memiliki lingkup sosial yang kurang baik, terutama dalam hal memenuhi kebutuhan anak, yang dapat menyebabkan keterlambatan atau gangguan perkembangan anak.

d) Pendidikan Ibu

Pendidikan akan memberi ibu pengetahuan dan kemampuan untuk menjaga dan merawat anaknya. Seseorang dapat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman yang mereka alami sendiri atau orang lain, prinsip yang mereka anut, tingkat pendidikan yang mereka ambil, dan informasi yang mereka peroleh dari berbagai media dan lingkungannya.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa ibu yang cukup pendidikan akan lebih mudah mendapatkan informasi, terutama tentang pengasuhan anak yang baik, kesehatan anak, dan upaya pemberian asuhan terbaik. Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik adalah dengan memberikan pendidikan kesehatan kepada keluarga (Muhoozi et al.,(2018).

e) Penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* dan *televisi* selama lebih dari dua jam setiap hari secara signifikan memengaruhi perkembangan anak, terutama bahasa. Fakta-fakta menunjukkan bahwa anak-anak kurang berbakat dalam mempelajari kata-kata dari media (Tan et al., (2019). Selain itu, anak-anak tidak mendapatkan stimulasi dalam interaksi sosial dengan orang-orang di sekitar mereka, yang mengakibatkan penurunan jumlah dan kualitas waktu yang dihabiskan bersama orang tua mereka dan aktivitas bermain anak.

f) Pemberian ASI Eksklusif

World Health Organization (WHO) mengatakan bahwa nutrisi terbaik untuk anak adalah ASI Eksklusif selama enam bulan tanpa tambahan apapun,

dan MPASI saat mereka berusia enam bulan. Mereka juga dapat terus menyusui hingga 24 bulan atau lebih. Ini sesuai dengan penelitian Pang et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pemberian ASI Eksklusif berdampak positif pada perkembangan bahasa, kognisi, dan motorik kasar. Pemberian ASI >6 bulan memberikan pengaruh IQ pada anak dalam kemampuan verbal dan pemecahan masalah (Strøm et al., (2019).

g) Gangguan Pendengaran

Pengorganisasian dan penyesuaian adalah beberapa proses yang mendasari perkembangan individu, menurut teori kognitif Jean Peaget dalam Muri'ah & Wardan (2020). Araujo et al. (2020) melaporkan bahwa faktor biologis, seperti gangguan pendengaran, memengaruhi keterlambatan perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik pada anak-anak. Keterbatasan motorik yang disebabkan oleh stimulasi lingkungan anak menyebabkan kurangnya eksplorasi dan interaksi. Oleh karena itu, ditemukan bahwa ketiga perkembangan ini terkait dengan gangguan pendengaran.

h) Lingkungan Rumah

Lima kapasitas penting anak, yaitu kepercayaan diri, pengendalian diri, kepekaan, kemandirian, dan karakter dan moral, dapat digunakan untuk mengevaluasi bagaimana memberikan pendidikan yang baik kepada anak selama perkembangan mereka. Jika anak berada dalam lingkungan yang mendukung, yaitu lingkungan yang penuh kasih sayang, penerimaan, dan supportif (mendapat dukungan), mereka dapat mengembangkan kapasitas

mereka dengan sempurna. Oleh karena itu, lingkungan memainkan peran penting sebagai tempat anak dapat berinteraksi dan mengembangkan kekuatan mereka.

i) Defisiensi Zat Besi

Defisiensi zat besi terjadi karena kurangnya ketersediaan *Fe* di dalam tubuh sehingga menyebabkan zat besi yang diperlukan untuk *eritropoesis* tidak cukup dalam proses pembentukan hemoglobin (Kurniati I. 2020).

Apabila anak mengalami kekurangan zat besi, mereka mengalami anemia. Ini diduga disebabkan oleh peningkatan kebutuhan zat besi karena pertumbuhan yang pesat seiring bertambahnya usia, yang disebabkan oleh konsumsi makanan hewani seperti daging, ikan, kacang-kacangan, dan sayuran hijau dan kacang-kacangan. Namun, defisiensi zat besi juga dapat disebabkan oleh konsumsi makanan yang rendah zat besi.

2.3.4 Perkembangan sosial anak usia 3-5 tahun

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan sosial dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat beberapa indikator (Dianti, 2018). Berikut ini indikator tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 3-5 tahun:

A. kesadaran diri

1. menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
2. mengendalikan perasaan
3. menunjukkan rasa percaya diri

4. memahami peraturan dan disiplin
5. memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
6. bangga terhadap hasil karya sendiri

B. rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain

1. menjaga diri sendiri dari lingkungannya
2. menghargai keunggulan orang lain
3. mau berbagi, menolong, dan membantu teman

C. perilaku prososial

1. menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
2. menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
3. menghargai orang lain
4. menunjukkan rasa empati

Menurut Suyanto dalam Agusniatih & Monepa (2019), ada dua komponen yang membentuk perkembangan sosial anak usia dini:

1. Kompetensi sosial

Kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka dengan efektif disebut kompetensi. Anak-anak yang sudah dapat berpartisipasi dalam kelompok sosial mereka akan mulai menyukai dan termotivasi untuk diterima sebagai bagian dari kelompok bermain dan dapat berinteraksi dengan teman-temannya dengan cara yang menyenangkan.

2. Tanggung jawab sosial

Anak menunjukkan tanggung jawab sosial melalui komitmen sosial terhadap tugas yang harus mereka selesaikan, menghargai perbedaan individu, dan memperhatikan lingkungannya. Akibatnya, ketika mereka berada di lingkungannya, anak-anak memperoleh sejumlah tanggung jawab atas perilaku yang mereka lakukan, yang mendorong mereka untuk melakukan hal-hal baru untuk mencapai tujuannya.

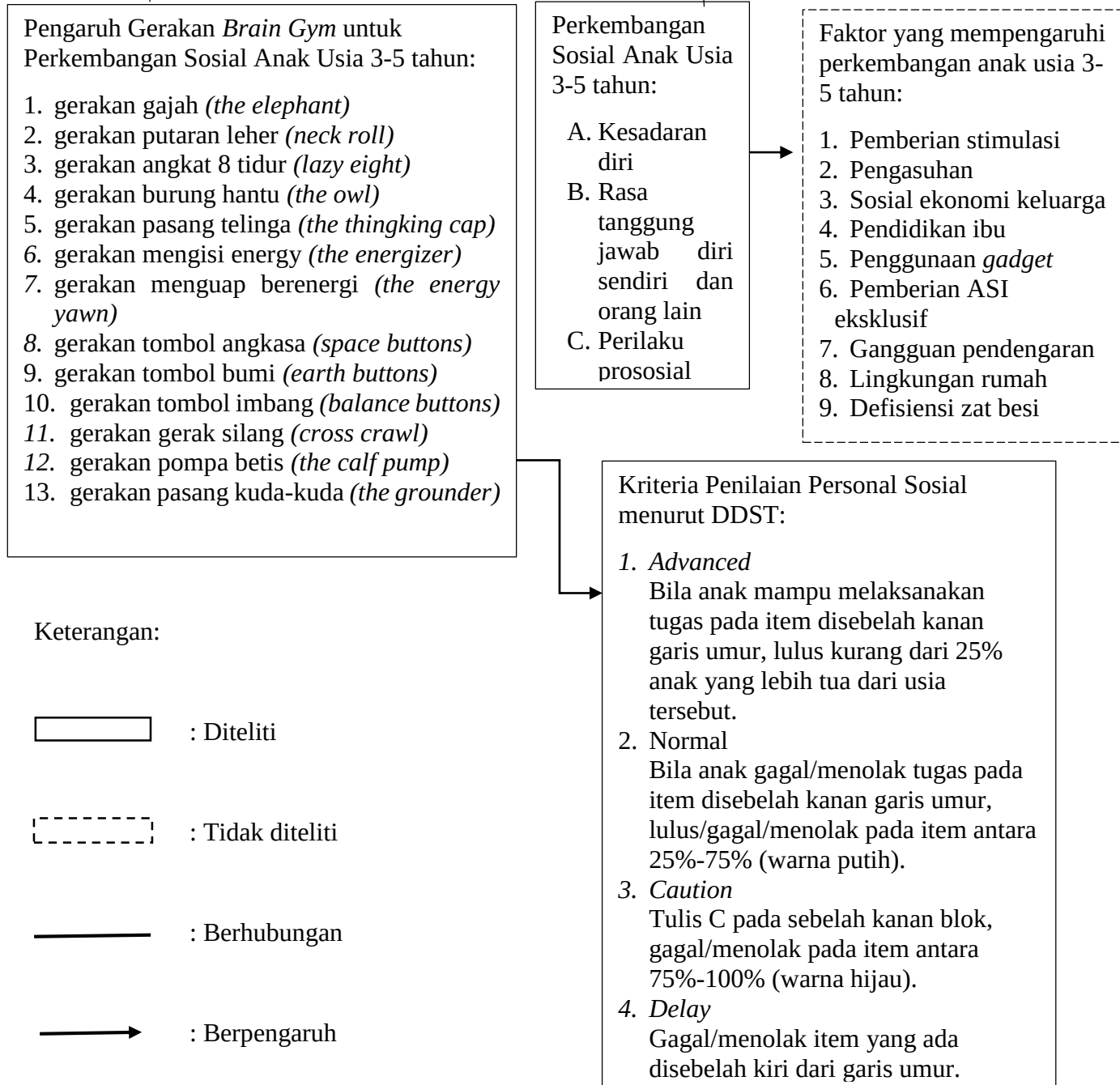
2.3.5 Strategi pembelajaran pengembangan aspek sosial anak usia 3-5 tahun

Strategi pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan secara menarik, ceria, dan menyenangkan dengan permainan agar tidak mengganggu dunia kanak-kanak (Perapat, 2020), antara lain:

- a. Belajar menerima orang lain
- b. Mampu membentuk persahabatan akrab dengan orang lain
- c. Mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi anggota yang kooperatif, partisipatif pada masyarakat demokrasi

2.4 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah hasil pemikiran yang rasional dalam menguraikan rumusan hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari masalah yang diuji kebenarannya (Dewi, 2021).



Gambar 2. 14 Kerangka Konsep Pengaruh *Brain Gym* terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial pada Anak Usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian, telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Mayasari, 2021).

H1 : Ada pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental dan pendekatan *one group pretest posttest* yang dimana peneliti mengadakan suatu tes pada satu kelompok terhadap motorik kasarnya sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan kemudian diberikan tes kembali setelah diberikan perlakuan (*posttest*) (Devi et al., 2024). Rancangan ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skema Rancangan penelitian

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Experimen	(01)	(X)	(02)

Keterangan:

01 : Perkembangan personal sosial sebelum diberikan perlakuan brain gym

02 : Perkembangan personal sosial setelah diberikan perlakuan brain gym

X : Perlakuan (terapi brain gym)

3.2 Waktu dan lokasi Penelitian

3.2.1 Waktu penelitian

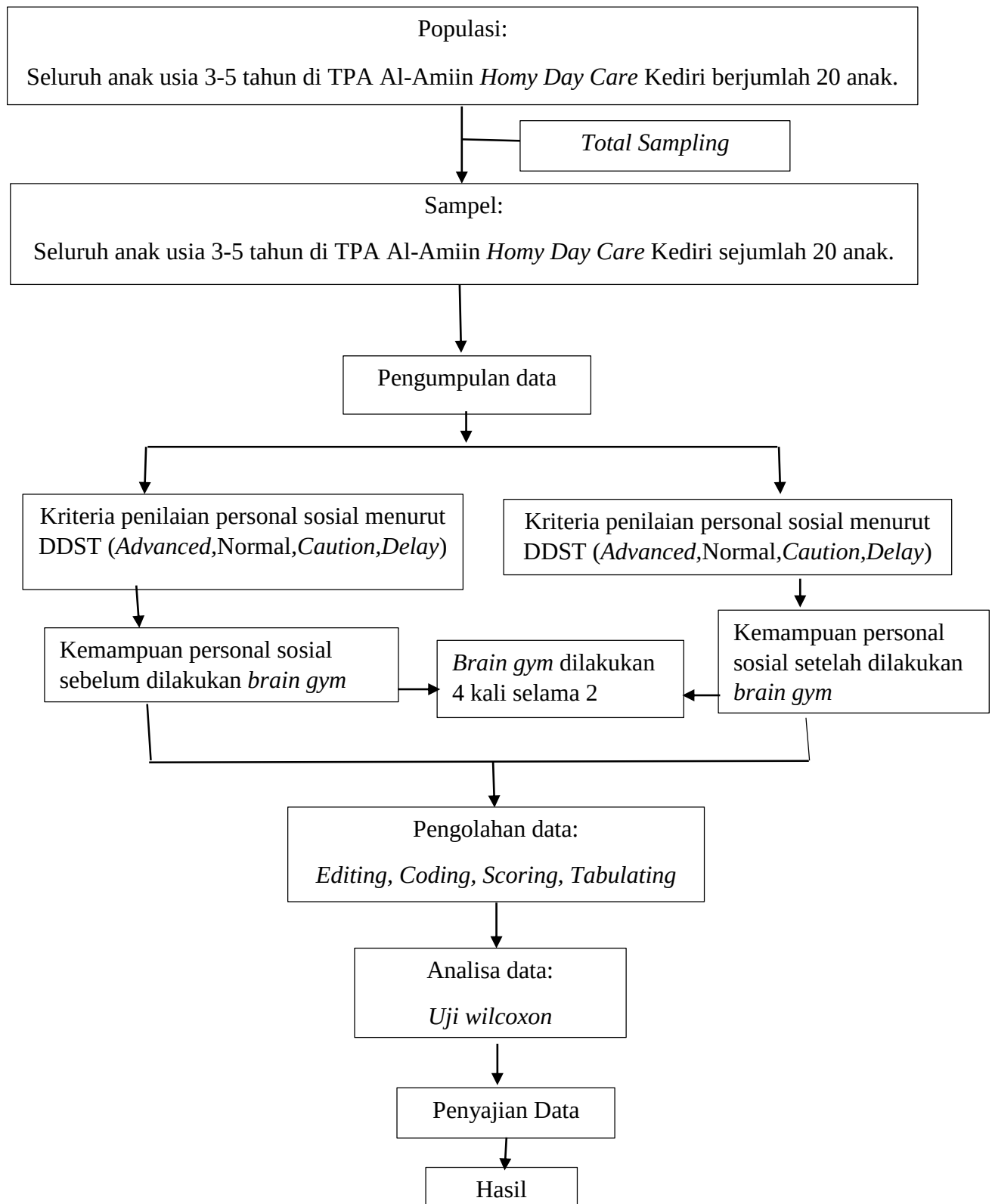
Waktu Penelitian: 14-28 Juni 2024

3.2.2 Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

3.3 Kerangka Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjelaskan hubungan atau kaitan antara variabel yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2018). Adapun langkah-langkah kerja penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka penelitian Pengaruh brain gym terhadap peningkatan kemampuan personal sosia pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin Homy Day Care Kediri.

3.4 Sampling Desain

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek atau individu yang memiliki karakteristik (sifat-sifat) tertentu yang akan diteliti (Joy Hendrick Wittsdy As, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri yang berjumlah 20 anak.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu untuk diukur atau diamatai karakteristiknya (Devi et al., 2024). *Total sampling* juga merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua (Saptutyningsih dan setyaningrum, 2019).

Oleh karena itu, metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Metode *total sampling* adalah metode pengambilan sampel yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasi. Maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri sejumlah 20 anak.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Saptutyningsih dan setyaningrum, 2019).

3.5.1 Variabel *independen*

Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*), (Sugiyono, 2018). Variabel independen dalam penelitian ini adalah: *brain gym*.

3.5.2 Variabel *dependen*

Variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2018). Variabel *dependen* di dalam penelitian ini adalah: kemampuan personal sosial.

3.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur. Definisi operasional ini memberikan informasi yang diperlukan untuk mengukur variabel yang akan diteliti (Dekanawati et al., 2023). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi).

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor dan Kriteria
Terapi <i>Brain gym</i>	<i>Brain gym</i> adalah teknik untuk meningkatkan koordinasi otak melalui gerakan tubuh sederhana (Data & Tempo, 2020).	meningkatkan kewaspadaan, fokus, konsentrasi, dan kemampuan otak untuk mengatur gerakan.	-	-	-

Kemampuan personal sosial	Menurut Nursafitri (2019), perkembangan personal sosial anak usia prasekolah sangat penting untuk dikembangkan karena dapat mencerminkan perkembangan sosial dan emosional mereka. Anak-anak pada usia ini biasanya belum mampu bersosialisasi dan mandiri.	Perkembangan personal sosial sesuai usia: 1. Mengambil makanan. 2. Gosok gigi tanpa bantuan 3. Bermain ular tangga/kartu 4. Berpakaian tanpa bantuan 5. Memakai T-shirt 6. Cuci dan mengeringkan tangan.	Lembar observasi DDST	Ordinal	Kategori skor: Lulus /L Gagal/G Tak ada Kesempatan/TaK Menolak /M Kategori hasil: 1.normal 2.suspek 3.tidak dapat diuji
---------------------------	---	--	-----------------------	---------	--

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Instrumen

Instrument adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah (Dekanawati et al., 2023). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Lembar observasi DDST di adop dari penelitian (Lailaturohmah,2024) dengan judul Program Rutin Pemeriksaan Perkembangan Anak Dengan Menggunakan Alat DDST II.

2. SOP senam otak (Brain Gym) (Suwardianto, 2021), porsi latihan yang tepat adalah 10-15 menit, sebanyak 2 kali dalam seminggu pada hari pertama dan hari ke-5 (Dennison, 2019).

Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kondisi penelitian untuk menentukan lokasi penelitian, melakukan pengamatan langsung terhadap subyek peneliti yaitu anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri agar mengetahui hasil belajar siswa selama belajar.

3.7.2 Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah teknik-teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Meminta surat izin pengambilan data di Kampus Ganesha Husada Kediri.
2. Meminta izin pengambilan data awal di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.
3. Memberikan *informed consent* kepada responden dan menerangkan maksud serta tujuan penelitian.
4. Jika setuju, responden akan diwawancarai menggunakan lembar observasi DDST tentang personal sosial.
5. Selanjutnya, akan dievaluasi/ dites terkait kemampuan personal sosial pada responden satu persatu.
6. Bila data terkumpul maka dilakukan *editing*, *scoring*, *coding* dan *tabulating* dan setelah itu akan dilakukan analisis data.

3.7.3 Pengolahan data

1. Melakukan Edit (*Editing*)

Editing merupakan proses memeriksa data yang dikumpulkan melalui alat pengumpulan data (instrumen penelitian). Proses editan ada 3 proses yaitu:

- a) Mengecek identitas responden.
- b) Mengecek kelengkapan data.
- c) Mengecek macam isian data.

2. Pemberian Kode (*Coding*)

Coding merupakan kegiatan pemberian kode *numerik* (angka) terhadap data atau beberapa kategori yang bertujuan menguantifikasi data kualitatif atau membedakan aneka karakter.

1) Data Umum

a. Usia Anak

1. Kode 1 : 3-4 tahun
2. Kode 2 : >4-5 tahun

b. Jenis Kelamin

1. Kode 1 : Laki-laki
2. Kode 2 : Perempuan

2) Data Khusus

a. Kemampuan personal sosial

1. Kode 1 : Lulus/L
2. Kode 2 : Gagal/G

3. Kode 3 : Tak ada Kesempatan/TaK

4. Kode 4 : Menolak/M

3. Melakukan skoring (*scoring*)

Skoring adalah melakukan penilaian untuk jawaban dari responden (Nursalam, 2018). Pengolahan data yang digunakan dengan cara pemberian skor, sesuai kriteria yang dijelaskan.

Kriteria Penilaian Personal Sosial menurut DDST:

1. *Advanced*

Bila anak mampu melaksanakan tugas pada item disebelah kanan garis umur, lulus kurang dari 25% anak yang lebih tua dari usia tersebut.

2. *Normal*

Bila anak gagal/menolak tugas pada item disebelah kanan garis umur, lulus/gagal/menolak pada item antara 25%-75% (warna putih).

3. *Caution*

Tulis C pada sebelah kanan blok, gagal/menolak pada item antara 75%-100% (warna hijau).

4. *Delay*

Gagal/menolak item yang ada disebelah kiri dari garis umur.

4. Melakukan Tabulasi (*Tabulating*)

Penyusunan data dalam bentuk tabel, untuk penilaian pertanyaan dinilai oleh peneliti sesuai dengan skor dan hasil pengisian kuesioner dan data observasi dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan tabel distribusi

yang dikonfirmasi dalam bentuk prosentasi dan narasi dengan interpretasi sebagai berikut:

1. 100% : Seluruhnya dari responden
2. 76%-99% : Hampir seluruhnya dari responden
3. 51%-75% : Sebagian besar dari responden
4. 50% : Setengahnya dari responden
5. 26%-49% : Hampir setengahnya dari responden
6. 1%-25% :Sebagian kecil dari responden
7. 0% : Tidak satupun dari responden

3.8 Analisis Data

1. Analisis data

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon*, dengan menggunakan SPSS.

2. Cara penarikan kesimpulan

Kesimpulan dari uji hipotesa dalam penelitian ini adalah: $P \text{ value} < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak. Jadi, ada pengaruh brain gym terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

3. Piranti yang digunakan untuk menganalisa adalah dengan SPSS.

3.9 Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan perilaku peneliti terhadap subyek penelitian serta sesuatu yang dihasilkan oleh peneliti bagi masyarakat (Suntama Putra, 2023).

3.9.1 *Informed Consent* (Lembar Persetujuan Responden)

Responden yang memenuhi syarat akan diberi penjelasan tentang tujuan penelitian jika responden bersedia untuk diteliti, maka responden harus menandatangani lembar persetujuan.

3.9.2 *Anonimity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan nama pada lembar pengambilan data. Apabila penelitian ini dipublikasikan, tidak ada satu identifikasi yang berkaitan dengan responden yang dipublikasikan.

3.9.3 *Confidentially* (Kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari responden dijamin kerahasiannya. Setelah penelitian selesai dilakukan, maka peneliti akan memusnahkan seluruh informasi.

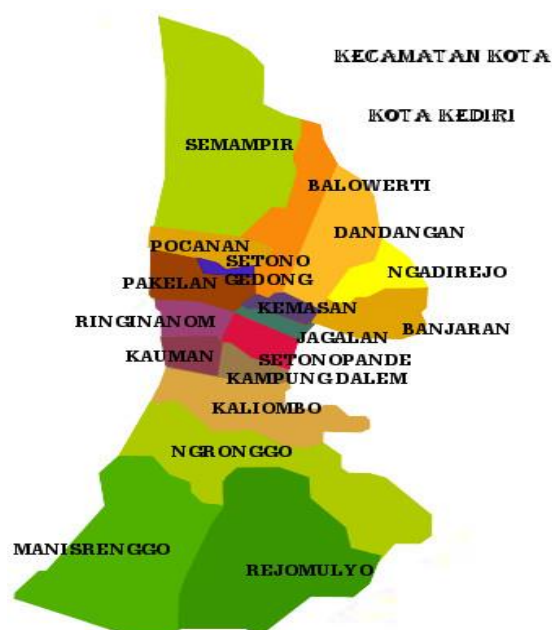
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri” yang dilaksanakan pada tanggal 14-28 Juni 2024 dengan jumlah responden 20 anak. Pada hasil penelitian ini menjelaskan tentang lokasi penelitian, data umum, dan data khusus.

4.1.1 Gambar Lokasi Penelitian



Gambar 4. 1 Peta Kecamatan Kota Kediri

Pada peta diatas termasuk peta daerah dimana sebagian besar penduduknya bekerja pada sektor usaha perdagangan besar dan perdagangan eceran. Kecamatan Kota Kediri terletak ditengah wilayah Kabupaten Kediri,

dengan luas wilayah 14.900 km². Semua kelurahan terletak di dataran rendah. Batas wilayahnya sebelah utara Kecamatan Gampengrejo dan Kecamatan Grogol, sebelah timur Kecamatan Wates dan Kecamatan Gurah, sebelah selatan Kecamatan Kandat dan Kecamatan Ngadiluwih, sebelah barat Kecamatan Banyakan dan Kecamatan Semen.

Penelitian ini dilakukan di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri yang berlokasi di Jalan Balowerti II No. 15b, Balowerti, Kec. Kota, Kota Kediri. Lokasi ini sangat strategis karena berada ditepi jalan raya yang mana sangat memudahkan masyarakat untuk menjangkaunya. Dari segi transportasi untuk menjangkau tempat itu sangatlah mudah dari berbagai arah lalu lintas, di jalan tersebut juga bisa terbilang ramai mengurai.

4.1.2 Karakteristik Responden

a. Data Umum

Data umum dalam penelitian ini mencakupi karakteristik responden sebagai berikut.:

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri

No.	Usia	F	%
1	3-4 tahun	13	65,0
2	>4-5 tahun	7	35,0
Total		20	100,0

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri berumur 3-4 tahun yaitu sebanyak 13 responden (65,0 %).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri

No.	Jenis Kelamin	F	%
1	Laki-Laki	13	65,0
2	Perempuan	7	35,0
Total		20	100,0

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 13 responden (65,0%).

b. Data Khusus

1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Personal Sosial Sebelum Diberikan Terapi *Brain Gym*.

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Kemampuan Personal Sosial Sebelum Diberikan Terapi *Brain Gym* Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri

Sebelum Terapi <i>Brain Gym</i>			
No.	Kriteria	F	%
1	Lulus	9	45,0
2	Gagal	10	50,0
3	Menolak	1	5,0
Total		20	100,0

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi *brain gym* setengah dari responden termasuk dalam kategori gagal yaitu sebanyak 10 responden (50,0%).

2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Personal Sosial Setelah Diberikan Terapi *Brain Gym*.

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Kemampuan Personal Sosial Setelah Diberikan Terapi Brain Gym Di TPA Al-Amiin Homy Day Care Kediri

Sesudah Terapi <i>Brain Gym</i>			
No.	Kriteria	F	%
1	Lulus	19	95,0
2	Gagal	1	5,0
Total		20	100,0

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa sesudah diberikan terapi *brain gym* hampir seluruh dari responden termasuk dalam kategori lulus yaitu sebanyak 19 responden (95,0%).

3. Tabulasi Silang Terapi *Brain Gym* Di TPA Al-Amiin Homy Day Care Kediri.

Tabel 4. 5 Tabulasi Silang Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri

Pretest * Posttest Crosstabulation						
			Posttest			
			Menolak	Gagal	Lulus	Total
Pretest	Menolak	Count	0	1	0	1
		% of Total	0.0%	5.0%	0.0%	5.0%
	Gagal	Count	0	0	10	10
		% of Total	0.0%	0.0%	50.0%	50.0%
	Lulus	Count	0	0	9	9
		% of Total	0.0%	0.0%	45.0%	45.0%
Total	Count	0	1	19	20	
	% of Total	0.0%	5.0%	95.0%	100.0%	

Berdasarkan hasil tabulasi silang tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebelum diberikan *brain gym* setengah dari responden termasuk kategori Gagal sebanyak 10(50,0%) responden. Setelah diberikan *brain gym* hampir seluruh dari responden termasuk kategori Lulus 19(95,0%) responden.

Tabel 4. 6 Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

Test Statistics ^a	
	Posttest-Pretest
Z	-3.317 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon* didapatkan nilai signifikan atau *Asymp.Sig.(2-tailed)* sebesar ($p\text{-value}=0,001 < \alpha=0,05$), maka H1 diterima yang

artinya ada pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Tingkat kemampuan personal sosial sebelum diberikan *brain gym*

Diketahui dari tabel 4.3 menunjukkan hampir setengah dari responden dalam penelitian ini kemampuan personal sosial sebelum diberikan *brain gym* termasuk dalam kategori gagal yaitu sebanyak 10 responden (50,0%). Hanya 9 responden (45,0%) yang termasuk dalam kategori lulus, dan 1 responden (5,0%) termasuk kategori menolak.

Perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akan mudah diamati dengan anak yang baru belajar berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Perkembangan sosial pada anak terdiri dari *self-help general (SHG)*, *self-help eating (SHE)*, *self-help dressing (SHD)*, *self-help direction (SD)*, *occupation (o)*, *communication*, *locomotion (L)* dan *socialization*. Perkembangan personal sosial pada anak yang baik akan membantu anak berhubungan sosial yang baik dengan masyarakat dan mandiri (Oktafia et al., 2021).

Berdasarkan penelitian Khoirudin (2018) yang menyatakan bahwa apabila anak gagal melalui tahap perkembangan sosial maka akan mengalami ketidakbahagiaan dan terbiasa untuk tidak menyukai dirinya sendiri sehingga dia akan tumbuh menjadi individu yang egosentris, introvert, tidak sosial atau bahkan anti sosial. Akibat dari itu anak sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial dan masyarakat sehingga dapat mengganggu terutama masa depan anak.

Menurut pendapat peneliti, banyak anak usia 3-5 tahun yang belum memenuhi kriteria lembar observasi DDST ditempat peneliti TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri belum pernah dilakukan pemberian *brain gym* untuk peningkatan kemampuan personal sosial anak. Dengan adanya kegiatan *brain gym* dapat meningkatkan kemampuan personal sosial anak usia 3-5 tahun. Selain itu penelitian yang dilakukan Devi et al, (2024) terdapat pengaruh *brain gym* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia prasekolah di PAUD Dewi Sartika Desa Mensung Kecamatan Mepangan.

4.2.2 Tingkat kemampuan personal sosial setelah diberikan *brain gym*

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 dapat diinterpretasikan bahwa hampir seluruhnya responden 20 anak, terdapat 19 (95,0%) dalam kategori lulus pada saat dilakukan post-test.

Beberapa faktor dapat menentukan perkembangan anak, seperti personal sosial, bahasa, dan motorik kasar anak. Anak-anak yang menerima stimulasi secara teratur dan terarah berkembang lebih cepat daripada anak-anak yang tidak (Devi et al., 2024).

Brain gym membantu meningkatkan aktivitas otak manusia dengan melatih otak untuk bekerja lebih aktif. Mengaktifkan otak lebih sering akan membuat otak lebih sehat dan bekerja lebih baik. Berfungsi sebagai pusat pengendalian seluruh tubuh, otak akan mengaktifkan seluruh organ dan sistem tubuh melalui pesan yang dikirim melalui serabut saraf. Otak melakukan fungsinya sendiri, tetapi perlu

diperhatikan bahwa semua bagian bekerja secara bersamaan karena banyak selnya saling terhubung untuk merespon informasi (Devi et al., 2024).

Salah satu cara untuk merangsang anak-anak adalah melalui penggunaan *Brain Gym*, sebuah latihan *non-aerobik* terstruktur yang menggabungkan pola tertentu dari gerakan menyilangkan kepala, mata, dan ekstremitas sekaligus melibatkan otak dan pernapasan. Senam otak, juga dikenal sebagai *gym* otak, dapat membantu orang belajar dan bekerja tanpa mengalami stres. Itu dapat digunakan dalam waktu singkat dan tidak memerlukan bahan atau tempat khusus, dan dapat digunakan di mana saja, seperti saat belajar atau bekerja (Rizki, 2021).

Menurut peneliti, pemberian terapi *brain gym* selama 4 kali dalam 2 minggu dapat meningkatkan kemampuan personal sosial anak usia 3-5 tahun. *Brain gym* juga efektif dalam meningkatkan motorik kasar dan halus serta dapat meningkatkan kognitif anak prasekolah. Dari hasil penelitian dapat dilihat kemampuan personal sosial anak usia 3-5 tahun mengalami peningkatan sesuai dengan usianya setelah diberikan terapi *brain gym*.

4.2.3 Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 diketahui bahwa ada pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri antara sebelum dan sesudah pemberian *brain gym* yaitu sebelum diberikan terapi *brain gym* 1 (5,0%) responden mendapat kategori menolak, 10 (50,0%) responden mendapat kategori gagal, 9

(45,0%) responden mendapat kategori lulus. Sedangkan setelah diberikan terapi brain gym, didapatkan dari 20 responden 19 (95,0%) responden memiliki kategori lulus dan 1 (5,0%) responden memiliki kategori gagal.

Untuk membuktikan signifikansi pengaruh diantara keduanya maka dilakukan analisa dengan menggunakan uji *Wicoxon*. Signifikan pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial ditunjukkan oleh nilai *Asym. Sig. (2-tailed) (P value $0.001 < a 0,05$)*, maka H1 diterima yang berarti ada pengaruh *brain gym* terhadap peningkatan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri.

Beberapa faktor dapat menentukan perkembangan anak, seperti personal sosial, bahasa, dan motorik kasar anak. Anak-anak yang menerima stimulasi secara teratur dan terarah berkembang lebih cepat daripada anak-anak yang tidak (Devi et al., 2024). Stimulasi tumbuh kembang anak harus dilakukan agar potensi perkembangan dan pertumbuhan anak dapat terjadi secara optimal. Anak-anak yang menerima stimulasi secara teratur dan terarah berkembang lebih cepat daripada anak-anak yang tidak menerima stimulasi (Pengabdian & Masyarakat, 2023).

Brain gym membantu meningkatkan aktivitas otak manusia dengan melatih otak untuk bekerja lebih aktif. Mengaktifkan otak lebih sering akan membuat otak lebih sehat dan bekerja lebih baik. Berfungsi sebagai pusat pengendalian seluruh tubuh, otak akan mengaktifkan seluruh organ dan sistem tubuh melalui pesan yang dikirim melalui serabut saraf. Otak melakukan fungsinya sendiri, tetapi perlu

diperhatikan bahwa semua bagian bekerja secara bersamaan karena banyak selnya saling terhubung untuk merespon informasi (Devi et al, (2024).

Senam otak ini melatih otak bekerja dengan melakukan gerakan pembaruan (repatteing) dan aktivitas brain gym. Latihan ini membuka bagian-bagian otak yang sebelumnya tertutup atau terhambat, disamping itu senam otak tidak hanya mempelancar aliran darah dan oksigen ke otak juga merangsang kedua belah otak secara bersamaan (Dennison,2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Devi et al, (2024) terdapat pengaruh *brain gym* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia prasekolah di PAUD Dewi Sartika Desa Mensung Kecamatan Mepangan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nadaaswantari (2023) menunjukkan adanya pengaruh senam otak terhadap perkembangan kognitif pada kelompok B di TK Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2022/2023.

Menurut peneliti, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *brain gym* terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan personal sosial anak usia 3-5 tahun. Hal ini terlihat dari hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah pemberian *brain gym*, dimana hampir seluruh responden termasuk kategori Lulus. *Brain Gym* meningkatkan konsentrasi, fokus, kewaspadaan dan kemampuan otak berfungsi merencanakan gerakan. *Brain Gym* terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan konsentrasi, dan mengurangi tingkat kecemasan. Salah satu cara untuk merangsang anak-anak adalah melalui penggunaan *Brain Gym*, sebuah latihan *non-aerobik*

terstruktur yang menggabungkan pola tertentu dari gerakan menyilangkan kepala, mata, dan ekstremitas sekaligus melibatkan otak dan pernapasan. *Brain Gym* secara teratur merangsang dan mengintegrasikan berbagai bagian otak dan keterampilan/motorik anak. Maka dapat disimpulkan terapi *brain gym* pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri ini sangat memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan personal sosial.

4.3 Keterbatasan

Dalam penelitian ini ada beberapa keterbatasan antara lain:

1. Membangun kepercayaan dengan anak yang lumayan susah.
2. Membuat jadwal kunjungan ke TPA yang lumayan susah karena berbenturan dengan jadwal kegiatan anak-anak dan gurunya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisa dan pembahasan mengenai “Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri”, dapat disimpulkan yaitu:

1. Tingkat kemampuan personal sosial responden sebelum diberikan terapi *brain gym* yaitu sebagian besar kemampuannya kurang yakni 1 (5,0%) responden mendapat kategori menolak, dan 10 (50,0%) responden mendapat kategori gagal.
2. Tingkat kemampuan personal sosial responden sesudah diberikan terapi *brain gym* yaitu sebagian besar memiliki peningkatan yakni 19 (95,0%) responden memiliki kategori lulus.
3. Terdapat Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri dengan nilai ($P \text{ value } 0,001 < \alpha 0,05$).

5.2 Saran

1. Bagi Responden

Brain gym merupakan terapi/senam yang sangat bermanfaat untuk pertumbuhan anak usia 3-5 tahun terutama untuk peningkatan kemampuan personal sosial anak usia 3-5 tahun, dan harapannya bisa lebih ditingkatkan lagi.

2. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam menetapkan kebijakan di bidang kesehatan terutama untuk meningkatkan kemampuan personal sosial pada anak usia 3-5 tahun di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri dan diharapkan penelitian ini bisa meningkatkan kemampuan personal sosial anak yang memiliki kategori dari “menolak” menjadi “gagal” dan diharapkan bisa masuk kategori “lulus”.

3. Bagi Profesi Kebidanan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan ilmu pengetahuan bagi bidan sebagai tenaga kesehatan yang juga bergerak pada bidang konseling kesehatan termasuk kepada anak usia 3-5 tahun.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang berarti bagi pendidikan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N. P. L., & Wahyuni, C. (2020). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharma Wanita Kelurahan Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri. *Judika (Jurnal Nusantara Medika)*, 4(2), 106–117. <https://doi.org/10.29407/judika.v4i2.15383>
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31–39. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>
- Dekanawati, V., Astriawati, N., Setiyantara, Y., Subekti, J., & Kirana, A. F. (2023). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeanan Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 23(2), 159. <https://doi.org/10.33556/jstm.v23i2.344>
- Devi, S. R., Lestari, K. F., & Siauta, V. A. (2024). *Pengaruh Brain Gym Terhadap Perkembangan Motorik Desa Mensung Kecamatan Mepanga*. 8.
- Dianti, Y. (2018). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Istiqamah, F. H., Syamsuardi, & Asti, A. S. W. (2022). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Jurnal JPTI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*, x(x), 1–9. <https://doi.org/10.31004/JPTI.vxix.xxx>
- Lailatulrohmah, L. (2024). Program Rutin Pemeriksaan Perkembangan Anak Dengan Menggunakan Alat Ddst Ii. *Jurnal LENTERA*, 4(1), 22–35. <https://doi.org/10.57267/lentera.v4i1.321>
- Nurhidayah, I., Gunani, R. G., Ramdhanie, G. G., & Hidayati, N. (2020). Deteksi Dan Stimulasi Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 42–58. <https://doi.org/10.32584/jika.v3i2.786>
- Nurhidayah, S. (2020). No Title. *SELL Journal*, 5(1), 55.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial pada Anak Usia PraSekolah. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–

47.

Pengabdian, J., & Masyarakat, K. (2023). *M u l i a*. 2(1), 8–14.

Saptutyningasih dan setyaningrum. (2019). Metode Penelitian. *Metoda Penelitian*, 1–9.
[http://repository.stei.ac.id/1738/4/BAB III.pdf](http://repository.stei.ac.id/1738/4/BAB%20III.pdf)

Saputri, N. G., Ratnawati, A. E., & ... (2023). Hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul Tahun 2023. *Nautical: Jurnal Ilmiah ...*, 2(6), 371–378.
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/932%0Ahttps://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/download/932/715>

Sumitro Ahmad, F., Akifa Sudirman, A., Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Gorontalo Alamat, P., Mansoer Pateda NoDesa, J. H., Tim, P., & Telaga Biru, K. (2023). Penggunaan Smartphone Dengan Perkembangan Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Irama Jaya Desa Ulapato a. *Journal of Educational Innovation and Public Health*, 1(2).

Dewi, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan .
komunika jurnal ilmu komunikasi, 6.

Joy Hendrick Wittsdy As, d. (2023). Pengaruh Harga, Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap . *jurnal inovasi penelitian*.

Mayasari, S. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Pelayanan Terhadap . *Jurnal Bisnis Mahasiswa*.

Suntama Putra, d. (2023). Penerapan Prinsip Dasar Etika Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Tambusai* .

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian





Kediri, 14 Maret 2024

Nomor : 027/AJ/SGH/III/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Melaksanakan Penelitian dan Pengambilan Data Awal Penelitian

Kepada Yth:
Bunda Sari (TPA Al-Amin Kota Kediri)
 Di
 tempat
 Dengan Hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian tugas akhir mahasiswa D-3 Kebidanan yaitu penyusunan KTI maka bersama ini kami mohon mahasiswa kami diijinkan Melaksanakan Penelitian dan Pengambilan Data Awal Penelitian di tempat Bpk/Ibu pimpin sd Selesai Penelitian dilakukan.

Adapun mahasiswi/mahasiswa kami:

Nama : Binti Maesaroh
 NIM : 211320031
 Judul : Pengaruh Brain Gym Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial pada Anak Usia 3-5 Tahun di TPA Al-Amin Kota Kediri
 Lokasi Penelitian : TPA Al-Amin Kota Kediri

Demikian Permohonan ini kami sampaikan atas kerjasama dan dukunganya kami ucapkan terimakasih.

Kediri, 14 Maret 2024
Ketua
Stikes Ganesha Husada


 (Agus Priyanto, S.KM, M.Pd)



STIKES
GANESHA HUSADA

Jl. Soekarno Hatta Gang Budaya Cipta
 2 No. 02 Kediri, Jawa Timur, 64182
 Telp : (0354) 689951

+6281259053999
 yys.ganeshagroup@gmail.com
 www.stikesganesahusada.ac.id

*Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian***SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TPA AL- AMIIN HOMY DAY CARE KEDIRI, Kota Kediri, berdasarkan surat ijin dari STIKES Ganesha Husada Kediri nomor : 027/AJ/SGH/III/2024, tanggal 14 Maret 2024 dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA : BINTI MAESAROH

NIM :21.13.2.003.1

PRODI :D3 Kebidanan

Telah kami setuju untuk melakukan survey/pengambilan data Penelitian sebagai syarat penyusunan Tugas Akhir pembuatan Karya Tulis Ilmiah dengan Judul :

“ Pengaruh Brain Gym Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial pada Anak Usia 3-5 Tahun di TPA AL-AMIIN HOMY DAY CARE KEDIRI”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 19 Maret 2024
Kepala TPA Al-Amiin Homy Day Care Kediri



Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BINTI MAESAROH

NIM : 21.13.2.003.1

Dengan ini mengharapkan kepada orang tua atau pengasuh agar kiranya dapat menjadi responden dalam penelitian kami yang berjudul :

PENGARUH *BRAIN GYM* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN DI TPA AL-AMIIN *HOMY DAY CARE* KEDIRI

Selanjutnya kami sampaikan bahwa selama penelitin ini kami menjamin bahwa :

1. Kami akan meminta ibu mengisi lembar observasi dan tau menjawab pertanyaan yang kami ajukan.
2. Bahwa hasil penelitian ini akan dijadikan sebagai salah satu sumbangan keilmuan.
3. Bahwa identitas responden akan dirahasiakan dan tidak akan diungkapkan oleh peneliti kecuali kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
4. Bahwa permohonan ini bersifat sukarela.

Demikian permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

Kediri, Juni 2024
Hormat Saya

BINTI MAESAROH
NIM: 21.13.2.003.1

Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN (INFORMED CONSENT)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Alamat :

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saya, tidak keberatan terhadap anak saya:

Nama :

Umur :

Turut dalam penelitian ini dan telah mendapat keterangan secara terperinci dan jelas mengenai

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Peningkatan Kemampuan Personal Sosial Pada Anak Usia 3-5 tahun Di TPA Al-Amiin *Homy Day Care* Kediri”
2. Prosedur penelitian

Selain itu, saya juga mendapat kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Oleh karena itu, dengan kesadaran sendiri dan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

(SAYA BERSEDIA / TIDAK BERSEDIA*) untuk menjadi subjek penelitian.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Peneliti,

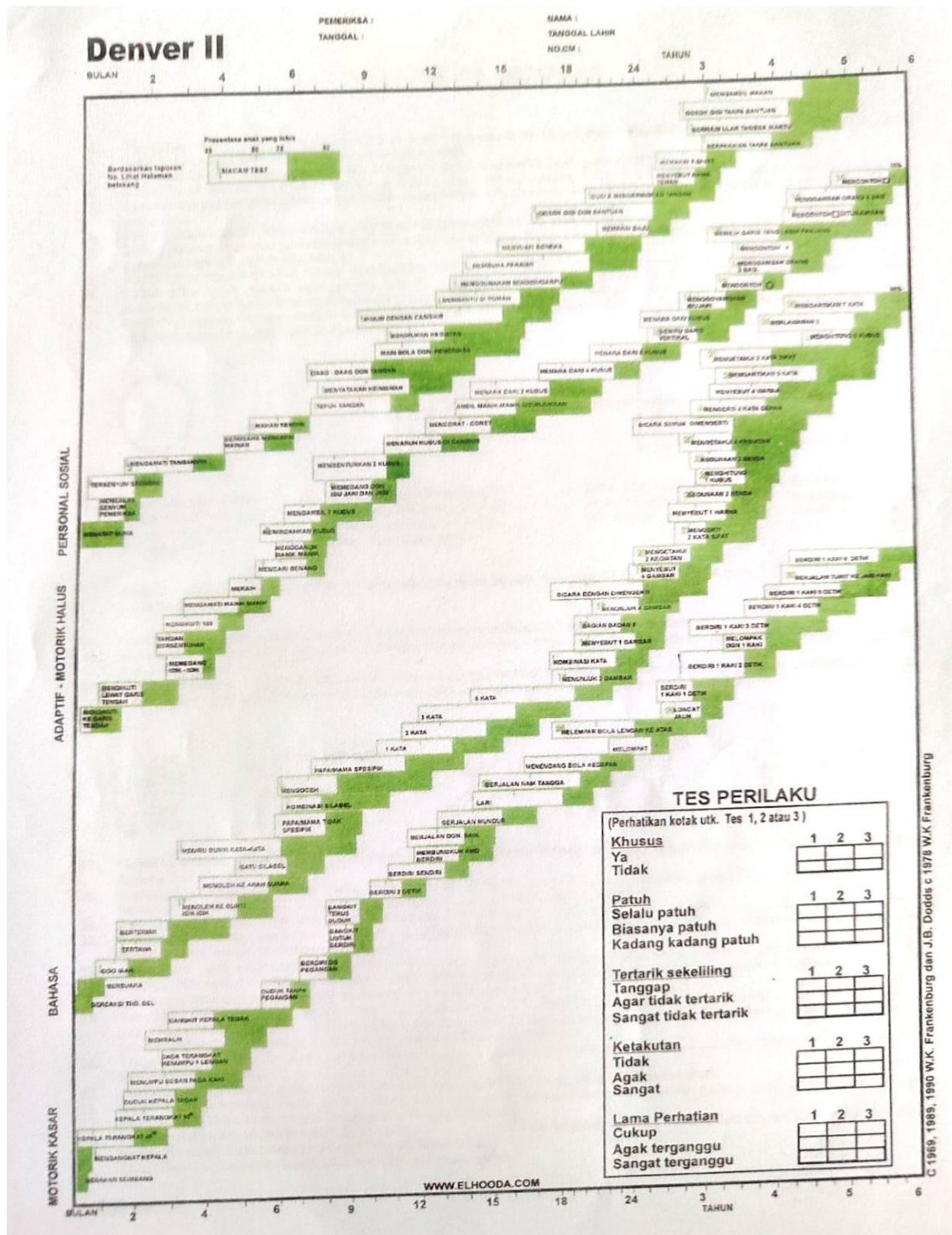
Kediri, Juni 2024
Responden,

(.....)

(.....)

*) Coret salah satu.

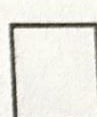
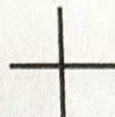
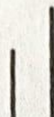
Lampiran 5 Lembar DDST



Sumber: (Lailaturohmah, 2024)

PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Mengajak anak untuk tersenyum dengan memberi senyuman, berbicara dan melambaikan tangan, jangan menyentuh anak.
2. Anak harus mengamati tangannya selama beberapa detik.
3. Orang tua dapat memberi petunjuk cara menggosok gigi dan menaruh pasta pada sikat gigi.
4. Anak tidak harus mampu menalikan sepatu atau mengancing baju / menutup ritsleting di bagian belakang.
5. Gerakan benang perlahan lahan, seperti busur secara bolak-balik dari satu sisi kesisi lainnya kira-kira berjarak 20 cm (8 inchi) diatas muka anak.
6. Lulus jika anak memegang kerikikan yang di sentuhkan pada belakang atau ujung jarinya.
7. Lulus jika anak berusaha mencari kemana benang itu menghilang. Benang harus dijatuhkan secepatnya dari pandangan anak tanpa pemeriksa menggerakkan tangannya.
8. Anak harus memindahkan balok dari tangan satu ke tangan lainnya tanpa bantuan dari tubuhnya, mulut atau meja.
9. Lulus jika anak dapat mengambil manik - manik dengan menggunakan ibu jari dan jarinya (menjimpit).
10. Garis boleh bervariasi, sekitar 30 derajat atau kurang dari garis yang dibuat oleh pemeriksa.
11. Buatlah gengaman tangan dengan ibu jari menghadap keatas dan goyangkan ibu jari. Lulus jika anak dapat menirukan gerakan tanpa menggerakkan jari selain ibu jarinya.



12. Lulus jika membentuk lingkaran tertutup. Gagal jika gerakan terus melingkar

13. Garis mana yang lebih panjang? (bukan yang lebih besar). putarlah keatas secara terbalik dan ulangi. (lulus 3 dari 3 atau 5 dari 6)

14. Lulus jika kedua garis berpotongan mendekati titik tengah

15. Biarkan anak mencontoh dahulu, bila gagal berilah petunjuk

Waktu menguji no. 12, 14 dan 15 jangan menyebutkan nama bentuk, untuk no. 12 dan 14 jangan memberi petunjuk / contoh.

16. Waktu menilai, setiap pasang (2 tangan, 2 kaki dan seterusnya) hitunglah sebagai satu bagian.
17. Masukkan satu kubus kedalam cangkir kemudian kocok perlahan - lahan didekat telinga anak tetapi diluar pandangan anak, ulangi pada telinga yang lain
18. Tunjukkan gambar dan suruh anak menyebutkan namanya (tidak diberi nilai jika hanya bunyi saja). Jika menyebut kurang dari 4 nama gambar yang benar, maka suruh anak menunjuk ke gambar sesuai dengan yang disebutkan oleh pemeriksa.



19. Gunakan boneka. Katakan pada anak untuk menunjukkan mana hidung, mata, telinga, mulut, tangan, kaki, perut dan rambut Lulus 6 dari 8.
20. Gunakan gambar, tanyakan pada anak : mana yang terbang ?.....berbunyi meong?.....berbicara?.....mengonggong?.....bertari menderap?.....Lulus 2 dari 5, 4 dari 5.
21. Tanyakan pada anak : Apa yang kamu lakukan bila kamu dingin ?.....capai?.....Lulus 2 dari 3, 3 dari 3.
22. Tanyakan pada anak : Apa gunanya cangkir?.....Apa gunanya kursi?.....Apa gunanya pensil?.....Kata - kata yang menunjukkan kegiatan harus termasuk dalam jawaban anak.
23. Lulus jika anak meletakkan dan menyebutkan dengan benar berapa banyaknya kubus diatas kertas/meja (1, 5).
24. Katakan jika anak : Letakkan kubus diatas meja, dibawah meja, dimuka pemeriksa, dibelakang pemeriksa. Lulus 4 dari 4. (Jangan membantu anak dengan menunjuk, menggerakkan kepala atau mata).
25. Tanyakan pada anak : Apa itu bola?.....danau?.....meja?.....rumah?.....pisang?.....korden?.....pagar?.....langit-langit?.....Lulus jika di jelaskan sesuai dengan gunanya, bentuknya, dibuat dari apa atau kategori umum (seperti pisang itu buah bukan hanya kuning). Lulus 5 dari 8 atau 7 dari 8.
26. Tanyakan pada Anak : Jika kuda itu besar, tikus itu?.....jika api itu panas, es itu.....?.....jika matahari bersinar pada siang hari, bulan bercahaya pada.....?.....Lulus 2 dari 3.
27. Anak hanya boleh menggunakan dinding atau kayu palang, bukan orang, tidak boleh merangkak.
28. Anak harus melemparkan bola diatas bahu ke arah pemeriksa pada jarak paling sedikit 1 meter (3kaki).
29. Anak harus melompat melampaui lebar kertas 22 cm (8,5 inchi).
30. Katakan pada anak untuk berjalan lurus kedepan Tumit berjarak 2,5 cm (1 inchi) dari ibu jari kaki. Pemeriksa boleh memberi contoh. anak harus berjalan 4 langkah berturututan.
31. Pada tahun kedua, separuh dari anak normal tidak selalu patuh.

Pengamatan :

*Lampiran 6 Lembar Observasi***LEMBAR OBSERVASI PRE TEST PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL****Nama :****Usia :****Hasil Pemeriksaan :**☐ : Abnormal☐ : Meragukan☐ : Tidak dapat dites☐ : Normal

LEMBAR OBSERVASI POST TEST PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL

Nama :

Usia :

Hasil Pemeriksaan :

☐ : Abnormal

☐ : Meragukan

☐ : Tidak dapat dites

☐ : Normal

Lampiran 7 Lembar SOP Brain Gym

SOP SENAM OTAK (*Brain Gym*)

	SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN GANESHA HUSADA KEDIRI
	Standar Operasional Prosedur (SOP)
	SENAM OTAK (<i>Brain Gym</i>)
Pengertian	<i>Brain gym</i> adalah teknik untuk meningkatkan koordinasi otak melalui gerakan tubuh sederhana. <i>Brain gym</i> ini melibatkan berbagai postur dan gerakan yang dapat meningkatkan fungsi otak (Devi et al., 2024).
Tujuan	<i>Brain Gym</i> dirancang untuk membuka jalur fisiologis otak, sehingga meningkatkan pembelajaran. <i>Brain Gym</i> meningkatkan konsentrasi, fokus, kewaspadaan dan kemampuan otak berfungsi merencanakan gerakan. <i>Brain Gym</i> terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan konsentrasi, dan mengurangi tingkat kecemasan (Pengabdian & Masyarakat, 2023).

Indikasi	<i>Brain gym</i> dapat dilakukan oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja.
Persiapan Pasien	a) Informasikan tentang tindakan yang akan dilakukan. b) Pastikan pasien dalam keadaan aman untuk dilakukan tindakan.
Persiapan Lingkungan	Ciptakan lingkungan yang aman dan nyaman.
Persiapan Alat	1. Alas duduk 2. Meja kecil
Prosedur	1. Gerakan Gajah (<i>the elephant</i>) Caranya: Kedua kaki diregangkan dan dengkul sedikit menekuk. Kemudian tangan kiri dijuntai di sisi depan dan kepala disandarkan di lengan. Lalu bergoyang seperti gajah. Manfaat Gerakan gajah: 1. meng-aktifkan bagian dalam telinga untuk keseimbangan dan meng-integrasikan otak untuk mendengar 2. membuat relaks otot tengkuk yang tegang 3. meningkatkan kemampuan untuk pemahaman mendengar, berbicara, mengeja, mengingat secara berurutan Sumber: Data Primer (2023)

2. Gerakan Putaran Leher (*neck roll*)

Caranya: Tundukkan kepala dan ayunkan seperti bandul bergoyang. Kemudian gerakkan kepala ke arah kanan dan kiri dengan sikap tubuh tegak.

Manfaat gerakan putaran leher:

1. sistem saraf pusat jadi relaks
2. pemusatan perhatian
3. mengerjakan sesuatu lebih baik
4. mengurangi efek pegal-pegal sehabis belajar



Sumber: Data Primer (2023)

3. Gerakan Angka 8 Tidur (*lazy eight*)

Caranya: Tangan lurus ke depan, naik ke kiri atas, buat angka 8 tidur, Lakukan tiap tangan beberapa kali, terakhir gunakan 2 tangan, ikuti dengan mata.

Manfaat gerakan angka 8 tidur:

1. untuk mengaktifkan kerja antara kedua belahan otak yaitu otak kiri dan otak kanan
2. meningkatkan penglihatan, serta membantu anak yang menderita disleksia



Sumber: Data Primer (2023)

4. Gerakan Burung Hantu (*the owl*)

Caranya: Posisi berdiri, pijat bahu kiri menggunakan tangan kanan,gerakkan kepala ke arah kiri dan kanan. Hembuskan nafas saat melakukan gerakan kepala ke kanan dan ke kiri. Lakukan hal yang sama pada bahu kanan.

Manfaat gerakan burung hantu:

1. mengurangi ketegangan otot pada leher
2. meningkatkan konsentrasi dan daya ingat serta kemampuan saat membaca dan berhitung



Sumber: Data Primer (2023)

5. Gerakan Pasang Telinga (*the thinking cap*)

Caranya: Posisi berdiri letakkan kedua tangan pada kedua daun telinga,di pijat serta di tarik keluar, kesamping, dan bawah menggunakan jempol dan jari telunjuk.

Manfaat gerakan pasang telinga:

1. menjaga kebugaran fisik dan mental
2. meningkatkan kerja otak untuk memiliki ingatan jangka pendek, dan kemampuan mendengar, mengingat, dan berbicara.



Sumber: Data Primer (2023)

6. Gerakan Mengisi Energi (*the energizer*)

Caranya: Duduklah dibangku, letakkan tangan diatas meja di hadapan dan sandarkan dahi di antara kedua tangan. Secara perlahan, angkatlah kepala, dahi terlebih dahulu, diikuti dengan leher dan tubuh bagian atas, sambil bahu dan tubuh bagian bawah tetap rileks. Kemudian hembuskan napas sambil menurunkan dagu ke dada. Lalu turunkan kepala ke depan, biarkan bagian tengkuk meregang, rileks dan Tarik napas dalam-dalam.

Manfaat gerakan mengisi energi:

1. meningkatkan kemampuan akademik untuk penglihatan dan keterampilan kerja sama kedua mata,

mendengarkan, kecakapan berbicara dan berbahasa serta memperbaiki sikap tubuh

2. meningkatkan konsentrasi.



Sumber: Data Primer (2023)

7. Gerakan Menguap Berenergi (the energy yawn)

Caranya: Ajak anak untuk menguap lebar sambil mengeluarkan suara (Ha,,,,,,,,) yang panjang.

Bermanfaat gerakan menguap berenergi:
untuk merelaksasi rahang dan mata



Sumber: Data Primer (2023)

8. Gerakan Tombol Angkasa (*space buttons*)

Caranya: Letakkan dua jari tangan (telunjuk dan jari tengah) pada bibir di garis tengah depan. Tangan yang satu

memegang garis tengah belakang pada tulang ekor atau lebih ke atas. Tarik nafas. Tombol angkasa ini perlu disentuh setidaknya 30 detik. lakukan gerakan ini selama 1 menit dengan tangan bergantian untuk mengaktifkan kedua sisi otak.

Manfaat gerakan ini untuk relaksasi sistem saraf pusat, kontak mata, penglihatan dekat ke jauh, kemampuan memusatkan perhatian.



Sumber: Data Primer (2023)

9. Gerakan Tombol Bumi (*earth buttons*)

Caranya: sentuhlah bagian dagu/bawah bibir dengan dua jari tangan (telunjuk dan jari tengah) dengan agak sedikit menekannya. Telapak tangan yang satunya lagi diletakkan sekitar 15 cm di bawah pusar. Sentuhlah dalam 8 hitungan atau 30 detik, setelah itu bergantian tangan.

Manfaat gerakan ini yaitu kemampuan untuk melihat jarak jauh dan dekat, konsentrasi, mengurangi kelelahan mental, membuat sikap tubuh tidak membungkuk.



Sumber: Data Primer (2023)

10. Gerakan Tombol Imbang (*balance buttons*)

Caranya: Sentuhlah lekukan di belakang telinga (di batas rambut antara tengkorak dan tengkuk 4-5 cm ke kiri dan kanan dari garis tengah tulang belakang) dengan pijatan dua jari tangan. Satu tangan lainnya menyentuh pusar. Kemudian dagu dan kepala relaks menghadap ke depan. Sentuh selama 30 detik dan lakukan secara bergantian.

Bermanfaat membantu perkembangan bicara.



Sumber: Data Primer (2023)

11. Gerakan Gerak Silang (*cross crawl*)

Caranya: Gerakkan tangan dan kaki secara berlawanan sambil sedikit meloncat. Kemudian tangan kanan menyentuh lutut kiri dan sebaliknya.

Manfaat gerakan ini untuk mengaktifkan otak untuk penglihatan/ pendengaran/kinestetik/ sentuhan, kemampuan calistung, koordinasi kiri dan kanan, memperbaiki pendengaran dan penglihatan, dan lainnya.



Sumber: Data Primer (2023)

12. Gerakan Pompa Betis (*the calf pump*)

Caranya: Berdiri dengan tangan menyangga pada sandaran kursi atau dinding. Gerakkan salah satu kaki ke belakang dan badan condong ke depan. Tekuk lutut kaki yang di depan. Sehingga kaki belakang dan punggung membentuk satu garis lurus. Angkat tumit kaki belakang dari lantai sehingga beban ada di kaki depan. Kemudian beban diganti ke kaki belakang sat tumit ditekan ke lantai. Hembuskan nafas saat menekankan tumit ke lantai, angkat waktu menarik nafas. Ulangi masing-masing gerakan sebanyak 3 kali.

Manfaat meningkatkan kemampuan berbahasa dan berbicara.



Sumber: Data Primer (2023)

13. Gerakan Pasang Kuda-kuda (*the grounder*)

Caranya:gerakkan salah satu kaki ke samping agar ada sedikit jarak dengan posisi lutut agak di tekuk. Rentangkan kedua tangan. Ayunkan badan ke kanan dan ke kiri secara bergantian.

Lakukan masing-masing sebanyak 8 kali.

Manfaat merangsang otak untuk melatih mata dan kesigapan dalam bergerak.



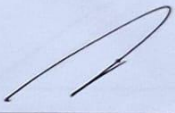
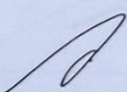
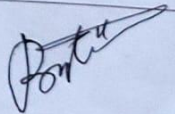
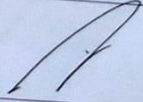
Sumber: Data Primer (2023)

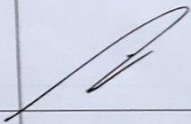
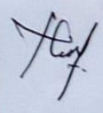
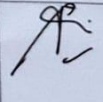
Sumber: Suwardianto (2021)

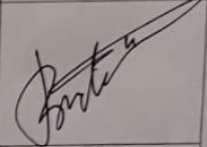
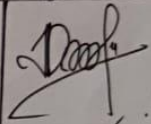
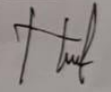
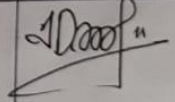
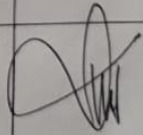
Lampiran 8 Lembar Konsul

**JADWAL KEGIATAN USULAN PENELITIAN DAN KTI
TAHUN AKADEMIK 2024**

NAMA : BINTI MAESAROH
NIM : 21.13.2.003.1
PRODI : D3 Kebidanan
PEMBIMBING I : Drs. Budiono, M.Kes
PEMBIMBING II : Lailaturohmah, SST., M.Kes

NO.	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN	TANDA TANGAN
1.	Selasa, 23 Januari 2024	Konsul judul proposa	Revisi judul	
2.	Rabu, 7 Februari 2024	Konsul judul + Bab I	Revisi Bab I, margin, lengkapi referensi & jurnal	
3.	Kamis, 15 Februari 2024	Konsul Bab I	Revisi Bab I, lengkapi materi personal sosial	
4.	Jum'at, 16 Februari 2024	Konsul Bab I	Revisi Bab I, studi pendahuluan	
5.	Sabtu, 17 Februari 2024	Konsul judul + Bab I	Revisi Bab I variabel, jenis penelitian.	
6.	Kamis, 14 Maret 2024	Konsul Bab II	Revisi bab II	

7.	Selasa, 7 Mei 2024	Konsul sidang II Ken	Revisi Bab II	
8.	Senin, 13 Mei 2024	Konsul sidang I-III	Revisi Bab III Langkah Lanjut	
9.	Senin, 13 Mei 2024	Konsul Bab I-III	Revisi Bab II Revisi Bab III	
10.	Kamis 16 Mei 2024	Konsul Bab I-III	Langkah Lanjut	
11.	17 Mei 2024.	Konsul All bab + Lanjutan	Ace usian proposal	
12.	18 Mei 2024	CEK SEMUA	Ace usian PROPOSAL	
13.	11 Juni 2024.	Konsul pasca sidang	Ace penelitian	
14.	11 Juni 2024	Konsul pasca sidang	Ace penelitian	
15.	12 Juni 2024.	Konsul pasca usian Sidang proposal	Ace penelitian	

16.	Sabtu, 03-08-2024	Konsul Bab 4-5	Revisi Bab 4 - Bab 5.	
17.	Selasa, 20-8-2024	Konsul Bab 4-5	Revisi Bab 4. Abstrak.	
18.	Kamir. 22-8-2024	Konsul Bab 1-5	Acc yin	
19.	Jum'at 23-8-2024	Konsul Bab 1-5	Acc.	
20.	Rabu. 11-9-2024	Konsul pasca Sidang	1. Revisi cross tab 2 Hal.	
21.	Rabu. 11-9-2024	Konsul pasca Sidang	Acc.	
22.	Kamis 12-9-2024	Pasca Revisi ujian sidang.	Acc.!	
23.	Kamis 12-9-2024	Konsul revisi Pasca Sidang FTG	Acc	
24.				

Lampiran 9 hasil scoring lembar observasi pretest dan posttest

PRETEST:

No.	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	lulus	9	45%
2	gagal	10	50%
3	menolak	1	5%
total		20	100%

POSTTEST:

No.	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	lulus	19	95%
2	gagal	1	5%
total		20	100%

Lampiran 10 data umum

		Umur			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3-4 tahun	13	65.0	65.0	65.0
	> 4-5 Tahun	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

		Jenis kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	13	65.0	65.0	65.0
	Perempuan	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 11 data khusus

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Menolak	1	5.0	5.0	5.0
	Gagal	10	50.0	50.0	55.0
	Lulus	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Gagal	1	5.0	5.0	5.0
	Lulus	19	95.0	95.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.49930700
Most Extreme Differences	Absolute	.329
	Positive	.329
	Negative	-.304
Test Statistic		.329
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	11 ^b	6.00	66.00
	Ties	9 ^c		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

Posttest - Pretest	
Z	-3.317 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 13 Dokumentasi





