

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN ORIGAMI TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK *STUNTING* 3-5 TAHUN :**

Studi di Desa Gunung Batin Udik Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten
Lampung Tengah Tahun 2020



TESIS

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana S-2 Magister Epidemiologi

**Oleh : Arfan Syahroni
NIM : 30000218420019**

**PROGRAM STUDI MAGISTER EPIDEMIOLOGI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

TESIS

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN ORIGAMI
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK STUNTING
USIA 3-5 TAHUN**

**(Studi di Desa Gunung Batin Udik Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten
Lampung Tengah Tahun 2020)**

Oleh :

Arfan Syahroni

NIM 30000218420019

Telah diujikan dan dinyatakan lulus pada tanggal 06 bulan 10 Tahun 2020
oleh tim penguji Program Studi Magister Epidemiologi Sekolah Pascasarjana
Universitas Diponegoro

Semarang, 06 Oktober 2020

Mengetahui,

Penguji I

Dr. Drh. Dwi Sutningsih, M.Kes
NIP.197203081998022001

Penguji II

Dr. Mohammad Zen Rahfiludin, S.KM, M.Kes
NIP.197204201997021001

Pembimbing I

Dr. dr. Apoina Kartini M. Kes.
NIP. 196604171991032002

Pembimbing II

dr. Onny Setiani, PhD
NIP196310191991032001

**Dekan
Sekolah Pascasarjana UNDIP**



Dr. R. B. Sulario, S.H., M.Hum
NIP.196701011991031005

**Ketua Program Studi
Magister Epidemiologi**

Dr. Drh. Dwi Sutningsih, M.Kes
NIP.197203081998022001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINAL

Yang bertanda tangan ini :

Nama : Arfan Syahrnoi

NIM : 30000218420019

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. Karya tulis saya, tesis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (magister), baik di Universitas Diponegoro maupun diperguruan tinggi lain.
- b. Karya tulis ini adalah murni gagasan , rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa buatan orang lain, kecuali tim pembimbing dan para narasumber.
- c. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan judul buku aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka
- d. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Diponegoro Semarang.

Semarang, 06 Oktober 2020

Arfan Syahrnoi

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

Kedua orangtua yang telah mendukung dan mendoakan untuk keberhasilanku

Dan orang tercinta yang selalu mendukung keberhasilan ku, Siti Nur Indah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- Nama : ARFAN SYAHRONI
- Tempat, Tanggal Lahir : Sukoharjo, 31 Januari 1995
- Riwayat Pendidikan Formal
1. Tahun 2007, Tamat SD N 2 Waringinsari Barat, Sukoharjo Kabupaten Pringsewu, Lampung.
 2. Tahun 2010, Tamat SMP N 1 Adiluwih Kabupaten Pringsewu, Lampung.
 3. Tahun 2013 , Tamat SMA N 1 Sukoharjo Kabupaten Pringsewu, Lampung.
 4. Tahun 2016, Tamat D-III Kesehatan Lingkungan Poltekkes Tanjung Karang, Lampung.
 5. Tahun 2018, Tamat S-1 Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Mitra Indonesia Bandar Lampung, Lampung.
- Riwayat Pekerjaan
1. Tahun 2017, Puskesmas Rawat Inap Gedong Air, Bandar Lampung.
 2. Tahun 2018, Puskesmas Bakung, Bandar Lampung.

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN ORIGAMI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK *STUNTING* (3-5 TAHUN)

Oleh

Arfan Syahroni

Stunting masih menjadi salah satu permasalahan pada anak – anak di Indonesia. *Stunting* merupakan indikasi buruknya status gizi yang digunakan sebagai indikator jangka panjang untuk gizi kurang pada anak. Kekurangan gizi dapat mengakibatkan gangguan fungsi otak, sehingga hal ini akan berkaitan dengan perkembangan motorik anak. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak *stunting* (3-5 tahun) di Desa Gunung Batin Udik Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah. Desain penelitian adalah eksperimen semu dengan rancangan *Non Randomized Kontrol Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian adalah anak *stunting* usia 3 – 5 tahun, yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, masing-masing kelompok terdiri dari 30 responden. Variabel bebas yaitu permainan origami, sedangkan variabel terikatnya adalah skor motorik halus (meremas, melipat, menggunting, menggaris). Data penelitian diperoleh melalui kuisioner yang di isi pada saat *pretest* dan *post test*. Data penelitian dilakukan uji normalitas dan diuji menggunakan *Mann Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan rerata usia responden adalah 3,53 tahun dan sebagian besar berjenis kelamin laki – laki. Terdapat pengaruh permainan origami dengan kemampuan meremas ($p=0,016$), menggunting ($p=0,018$), menggaris ($p=0,034$), namun tidak terdapat pengaruh permainan origami dengan kemampuan melipat ($p=0,074$). Pada penelitian ini dapat disimpulkan permainan origami dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak *stunting*.
Kata kunci : motorik halus, origami, *stunting*.

THE EFFECT OF ORIGAMI GAMES ON THE FINE MOTOR DEVELOPMENT IN STUNTING CHILDREN (3-5 YEARS)

By

Arfan Syahroni

Stunting is still one of the problems for children in Indonesia. Stunting is an indication of poor nutritional status which is used as a long-term indicator of malnutrition in children. Malnutrition can lead to impaired brain function, so this will be related to children's motor development. The purpose of this study was to analyze the effect of origami games on the fine motor development of stunting children (3-5 years) in Gunung Batin Udik Village, Terusan Niliki District, Central Lampung Regency. The research designed was a quasi-experimental design with non-randomized control group pretest-posttest design. The research subjects were stunted children aged 3-5 years, which were divided into a control group and an experimental group, each group consisting of 30 respondents. The independent variable was the origami game, while the dependent variable were the fine motor score (squeezing, folding, cutting, drawing). The research data were obtained through questionnaires that were filled in at the pretest and posttest. The research data was tested for normality test and tested using the Mann Whitney. This research showed that the mean age of the respondents is 3.53 years and most of them were male. There is an effect of origami games with the ability to squeeze ($p = 0.016$), cut ($p = 0.018$), line ($p = 0.034$), but there is no effect of origami games on the ability to fold ($p = 0.074$). In this study, it can be concluded that origami games can improve fine motor development in stunting children.

Key words: fine motoric, origami, stunting.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak *Stunting* (3-5 Tahun) di Desa Gunung Batin Udik Tahun 2020”. Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan penelitian guna mencapai gelar Magister Epidemiologi. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. dr. Apoina Kartini M. Kes selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan ilmu dan membantu serta memberi saran penulisan tesis ini.
2. Ibu dr. Onny Setiani, PhD selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan ilmu dan membantu serta memberi saran penulisan tesis ini.
3. Ibu Dr. Drh. Dwi Sutiningsih M.Kes selaku penguji I yang telah menguji dan memberikan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Dr. Mohammad Zen Rahfiludin, S.KM., M.Kes selaku penguji II yang telah menguji dan memberikan arahan dalam penulisan tesis ini.

Tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan tesis ini.

Semarang, Oktober 2020

Arfan Syahroni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.	i
HALAMAN PENGESAHAN.	ii
HALAMAN PERNYATAAN.	iii
PERSEMBAHAN.	iv
RIWAYAT HIDUP.	v
ABSTRAK.	vi
ABSTRACT.	vii
KATA PENGANTAR.	viii
DAFTAR ISI.	xi
DAFTAR TABEL.	x
DAFTAR GAMBAR.	xii
DAFTAR LAMPIRAN.	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
1. Tujuan Umum.....	7
2. Tujuan Khusus	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Orisinalitas.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Perkembangan Motorik	12
B. Pentingnya Meningkatkan Perkembangan Motorik.	13
C. Tingkat Perkembangan Motorik Halus.....	14
D. Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak 2-3 Tahu.....	16
E. Jenis Gangguan Motorik.....	17
F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	19
G. Perkembangan Motorik Terhadap Perkembangan Individu	29
H. Stimulasi Motorik Anak	30
I. Origami.....	34
J. Kerangka Teori.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Kerangka Konsep	49

B. Hipotesis	49
C. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	50
D. Populasi dan Sampel.....	51
E. Definisi Oprasional, Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran	54
F. Sumber Data Penelitian.	57
G. Alat dan Cara Penelitian	57
H. Teknik Pengolahan dan Analisa Data.....	62
I. Etika Penelitian.....	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Karakteristik Responden.....	65
2. Uji Normalitas.	68
3. Analisis Univariat.	68
4. Analisis Bivariat.	70
B. Pembahasan	
1. Pengaruh Permainan Origami Terhadap Meremas.....	76
2. Pengaruh Permainan Origami Terhadap Melipat.	77
3. Pengaruh Permainan Origami Terhadap Menggunting.	80
4. Pengaruh Permainan Origami terhadap Menggaris.....	82
C. Keterbatasan Peneliti.	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN.....	95
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 2.1 Tabel Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun.	17
Tabel 2.2 Stimulasi Anak Usia 2-3 Tahun	32
Tabel 3.1 Definisi Oprasional.	55
Tabel 3.2 Indikator Pelatihan Petugas Enumerator.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kertas Washi.	44
Gambar 2.2 Kertas Chiyogami.....	44
Gambar 2.3 Kertas Motif.	45
Gambar 2.4 Kertas Emas.....	45
Gambar 2.5 Bentuk Dasar Origami.....	46
Gambar 2.6 Bentuk Kupu-kupu.	46
Gambar 2.7 Origami Riyujin.	47
Gambar 2.8 Kerangka Teori.....	48
Gambar 3.1 Kerangka Konsep.	49
Gambar 3.2 Rancangan penelitian.	50
Gambar 3.3 Alur Penelitian.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Izin Komisi Etik.....	95
Lampiran 1.2 Inform Consent.....	96
Lampiran 1.3 Instrumen Penilaian.....	98
Lampiran 1.4 Hasil Uji Statistik.....	105
Lampiran 1.5 Dokumentasi.....	121