

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



**PRODI PSIKOLOGI**  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK



Nomor : 414/II.3.UMG/Psi/A/2023  
Lamp. : -  
Hal : *Ijin Penelitian*

Kepada Yth.  
**Kepala Layanan Psikologi Psynergy Indonesia**  
**Jl Rivera Timur VIII No.33, Manyar PPS – Gresik**  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Berkenaan dengan Tugas Penyusunan Skripsi oleh mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik, maka kami mohon mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Fitri Indah Sari  
NPM : 200701021  
Semester : VII (Tujuh)  
Alamat : Jl Jati Regency II No.27, Kembangan, Kebomas  
No Telepon : 085234009364  
Judul Skripsi : Meningkatkan Motorik Halus Melalui Teknik Positive Reinforcement Pada Anak Usia dengan Media Playdough Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Kami berharap bantuan untuk memberikan **Ijin Penelitian** pada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian guna memperoleh bahan-bahan untuk menyusun Skripsi pada perusahaan/instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data yang dibutuhkan adalah **Data anak usia 3 – 4 tahun yang memiliki kemampuan motorik halus di Gresik dengan kategori kurang mengacu pada Laporan Pemeriksaan Psikologi VSMS.**

Perlu kami sampaikan bahwa bahan-bahan yang diperoleh hanya untuk kepentingan penelitian dan tidak akan dipergunakan untuk hal-hal yang merugikan perusahaan/instansi Bapak/Ibu.

Demikian untuk dimaklumi, atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Gresik, 04 Desember 2023



**Prifanggi Ameliasasih, S.Psi., M.Si**

Tindakan:  
1. Arsip



*The Power of Islamic Entrepreneurship*

Jl. Sumatera 101 Gresik Kota Baru (GKB) Gresik, 61121 Telp. (031) 3951414, Fax. (031) 3952585 Website: <http://www.umg.ac.id>, Email: [info@umg.ac.id](mailto:info@umg.ac.id)

## Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian dari Institusi



**CV PSYNERGY INDONESIA**  
Kantor Cabang Gresik: Rivera Timur VIII No. 31, Kabupaten Gresik  
Kantor Cabang Kediri: Perumahan Greenview No. A9, Kabupaten Kediri  
Email: psynergy.id@gmail.com HP: 081515737366 IG: @psynergy\_indonesia

---

### SURAT KETERANGAN

No: 061/SKP/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Direktur Layanan Psikologi Psynergy Indonesia, menerangkan bahwa:

Nama : Fitri Indah Sari  
NIM : 200701021  
Fakultas/ Jurusan : Psikologi/ Psikologi  
Instansi : Universitas Muhammadiyah Gresik

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi mulai tanggal 15 Februari 2023 sampai dengan 7 Juni 2023 dengan judul skripsi "**Meningkatkan Motorik Halus melalui Teknik *Positive Reinforcement* dengan Media *Playdough* pada Anak Usia 3-4 Tahun**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 20 Juni 2023  
Direktur CV Psynergy Indonesia

**Setvani Alfinuha, S.Psi, M.Psi, Psikolog**

### Lampiran 3 Lembar *Informed Consent*

#### a. Lembar *Informed Consent* Orang Tua Subjek H

**LEMBAR PERSETUJUAN  
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_

Usia : \_\_\_\_\_

Menyatakan bahwa saya sebagai orang tua/wali dari :

Nama : \_\_\_\_\_

Usia : \_\_\_\_\_

Tanggal Lahir : \_\_\_\_\_

Bahwa saya bersedia anak saya terlibat dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Fitri Indah Sari

NIM : 200701021

Judul penelitian : Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun

Saya telah mendapat penjelasan dengan baik mengenai tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul “ Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun”. Sehubungan dengan itu, saya menyatakan bersedia anak saya terlibat dalam penelitian. Semua keterangan yang saya sampaikan adalah benar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Gresik, 15 Februari ..... 2023

Orang tua/wali



(..... R.....)

**b. Lembar *Infomed Consent* Orang Tua Subjek R**

**LEMBAR PERSETUJUAN  
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : [Redacted]  
Jenis Kelamin : [Redacted]  
Usia : [Redacted]

Menyatakan bahwa saya sebagai orang tua/wali dari :

Nama : [Redacted]  
Usia : [Redacted]  
Tanggal Lahir : [Redacted]

Bahwa saya bersedia anak saya terlibat dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Fitri Indah Sari  
NIM : 200701021

Judul penelitian : Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun

Saya telah mendapat penjelasan dengan baik mengenai tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul “**Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun**”. Sehubungan dengan itu, saya menyatakan bersedia anak saya terlibat dalam penelitian. Semua keterangan yang saya sampaikan adalah benar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Gresik, 19 - March 2023

Orang tua/wali

[Handwritten Signature]  
[Redacted]

c. Lembar *Informed Consent* Orang Tua Subjek Z

**LEMBAR PERSETUJUAN  
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : [REDACTED]

Jenis Kelamin : [REDACTED]

Usia : [REDACTED]

Menyatakan bahwa saya sebagai orang tua/wali dari :

Nama : [REDACTED]

Usia : [REDACTED]

Tanggal Lahir : [REDACTED]

Bahwa saya bersedia anak saya terlibat dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Fitri Indah Sari

NIM : 200701021

Judul penelitian : Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun

Saya telah mendapat penjelasan dengan baik mengenai tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul "**Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun**". Sehubungan dengan itu, saya menyatakan bersedia anak saya terlibat dalam penelitian. Semua keterangan yang saya sampaikan adalah benar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Gresik, 21 Mei .....2023

Orang tua/wali



(.....)

d. Lembar *Informed Consent Trainer* (pelatih)

LEMBAR PERSETUJUAN  
(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : [REDACTED]  
 Jenis Kelamin : [REDACTED]  
 Usia : [REDACTED]  
 Tempat tanggal lahir : [REDACTED] 28 APRIL 2002  
 Alamat : [REDACTED]  
 Pekerjaan : [REDACTED]

Menyatakan bersedia menjadi *trainer/pelatih* pada penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Fitri Indah Sari  
 NIM : 200701021  
 Judul penelitian : Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun

Saya telah mendapat penjelasan dengan baik mengenai tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul “Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough* dengan Teknik *Positive Reinforcement* pada Anak Usia 3-4 Tahun”. Sehubungan dengan itu, saya menyatakan bersedia menjadi *trainer/pelatih* dalam penelitian. Semua keterangan yang saya sampaikan adalah benar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Gresik, 21 MEI .....2023

*Trainer/pelatih*

  
 (.....)

**Lampiran 4 Surat Persetujuan *Expert Judgment*****Surat Persetujuan *Expert Judgment***

Nama : Ibu Ima Fitri Sholichah, S. Psi., M.A.

Pekerjaan : Dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik

Instansi : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik

Dengan ini menyatakan instrumen/alat ukur kemampuan motorik halus dan *positive reinforcement* dengan media *playdough* pada penelitian dengan judul “Meningkatkan Motorik Halus Melalui Teknik *Positive Reinforcement* dengan Media *Playdough* pada Anak Usia 3-4 Tahun”.

Oleh mahasiswa:

Nama : Fitri Indah Sari

NIM : 200701021

Program studi : Psikologi

Dapat disetujui dan layak digunakan dalam penelitian. Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Gresik, 18 April 2023

*Expert Judgement*

(Ima Fitri Sholichah, S. Psi., M.A.)

### Surat Persetujuan *Expert Judgment*

Nama : Ibu Setyani Alfinuha, S. Psi, M. Psi, Psikolog

Pekerjaan : Dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik

Instansi : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik

Dengan ini menyatakan instrumen/alat ukur kemampuan motorik halus dan *positive reinforcement* dengan media *playdough* pada penelitian dengan judul "Meningkatkan Motorik Halus Melalui Teknik *Positive Reinforcement* dengan Media *Playdough* pada Anak Usia 3-4 Tahun".

Oleh mahasiswa:

Nama : Fitri Indah Sari

NIM : 200701021

Program studi : Psikologi

Dapat disetujui dan layak digunakan dalam penelitian. Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 22 Februari 2023

*Expert Judgement*



(Setyani Alfinuha, S. Psi, M. Psi, Psikolog)







## PSYNERGY INDONESIA

Kantor Cabang Gresik: Rivera Timur VIII No. 31, Kabupaten Gresik  
 Kantor Cabang Kediri: Perumahan Greenview No. A9, Kabupaten Kediri  
 Email: psynergy.id@gmail.com HP: 081515737366 IG: @psynergy\_indonesia

RAHASIA

### D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil psikotes yang dilakukan, secara umum, perkembangan psikologis Ananda ..... sesuai seperti kebanyakan anak dengan usia setara. Terdapat aspek kemampuan yang unggul dan aspek perkembangan yang masih berkembang pada diri Ananda. Aspek yang unggul pada diri Ananda adalah kemampuan motorik kasar. Ananda dapat melakukan berbagai gerakan yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antaranggota tubuh seperti berjalan, melompat, dan berlari. Kemampuan beradaptasi, berbahasa, sosialisasi, dan bantu diri Ananda ..... relatif sama dengan kebanyakan anak usia setara.

Aspek perkembangan yang kurang berkembang pada diri Ananda yaitu kemampuan motorik halus. Ananda masih kesulitan mengoordinasikan, dan mengendalikan gerakan tangan dan jari untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu. Stimulasi motorik halus dapat berfokus pada menguatkan ujung jari, menggerakkan jari-jari, mengoordinasikan antara mata dan gerakan tangan. Salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan motorik halus adalah bermain *playdough*, aktivitas gunting-tempel, berlatih membuat coretan-coretan dengan pensil, menulis garis vertikal dan horizontal, membuat lengkungan, dan bentuk-bentuk sederhana lainnya.

*\*) Hasil ini menggambarkan potensi anak pada saat dilaksanakan tes. Potensi ini dapat berubah sejalan dengan perkembangan anak.*

Gresik, 9 Maret 2023  
 Psikolog Penanggung Jawab,



Setyan Alfinuha, M.Psi., Psikolog  
 SIPP: 20200684-2022-02-0284

## b. Laporan Pemeriksaan Psikologi Subjek R



### PSYNERGY INDONESIA

RAHASIA

Kantor Cabang Gresik: Rivera Timur VIII No. 31, Kabupaten Gresik  
 Kantor Cabang Kediri: Perumahan Greenview No. A9, Kabupaten Kediri  
 Email: psynergy.id@gmail.com HP: 081515737366 IG: @psynergy\_indonesia

### LAPORAN PEMERIKSAAN PSIKOLOGI

No. 047/LPP/IV/2023

#### A. Identitas

Nama : [REDACTED]  
 Jenis Kelamin : [REDACTED]  
 Usia : [REDACTED]  
 Tanggal Lahir : [REDACTED]  
 Tanggal Tes : 19, 31 Maret dan 14 April 2023

#### B. Tujuan Asesmen

Asesmen psikologis dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik dan perkembangan kemandirian sosial anak. Asesmen dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*).

#### C. Psikogram

Kompetensi	Deskripsi	KS	K	C	B	BS
Adaptasi	Serangkaian keterampilan yang mencakup kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan baru maupun perubahan lingkungan.			√		
Kemampuan berbahasa	Kemampuan memahami, menguasai dan memahami arti dari masing kata (banyaknya jumlah perbendaharaan kata) dan mengekspresikan dalam bentuk kalimat/ verbal.			√		
Sosialisasi	Kemampuan dalam berteman atau terlibat dalam permainan maupun kompetisi.				√	
Aktivitas bantu diri	Serangkaian keterampilan yang mencakup kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas bantu diri seperti makan, berpakaian, dan aktivitas lain.		√			
Kemampuan motorik halus	Kemampuan melakukan, mengoordinasikan, dan mengendalikan gerakan tangan/jari dengan memusatkan perhatian.		√			
Kemampuan motorik kasar	Kemampuan gerak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antaranggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari.			√		

Keterangan: KS: Kurang Sekali K: Kurang C: Cukup B: Baik BS: Baik Sekali



## PSYNERGY INDONESIA

RAHASIA

Kantor Cabang Gresik: Rivera Timur VIII No. 31, Kabupaten Gresik  
 Kantor Cabang Kediri: Perumahan Greenview No. A9, Kabupaten Kediri  
 Email: psynergy.id@gmail.com HP: 081515737366 IG: @psynergy\_indonesia

### D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil psikotes yang dilakukan, secara umum, perkembangan psikologis Ananda [ ] sesuai seperti kebanyakan anak dengan usia setara. Terdapat aspek perkembangan yang unggul dan aspek perkembangan yang masih berkembang pada diri Ananda. Aspek yang unggul pada diri Ananda adalah kemampuan bersosialisasi. Ananda relatif mudah dalam berteman atau terlibat dalam permainan maupun kompetisi. Sedangkan kemampuan beradaptasi, berbahasa, dan kemampuan motorik kasar Ananda [ ] tergolong cukup dan relatif sama dengan kebanyakan anak usia setara.

Aspek perkembangan yang kurang berkembang pada diri Ananda yaitu kemampuan motorik halus dan kemampuan melakukan aktivitas bantu diri. Ananda masih kesulitan mengoordinasikan, dan mengendalikan gerakan tangan dan jari untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu. Hal ini membuat Ananda masih kesulitan melakukan aktivitas bantu diri secara tuntas seperti perlu bantuan untuk melepas dan memasang kaos kaki, makan menggunakan sendok yang masih tercecer, dan lain sebagainya. Ananda disarankan untuk melakukan stimulasi motorik halus yang berupa penguatan ujung jari, menggerakkan jari-jari, mengoordinasikan antara mata dan gerakan tangan. Berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan motorik halus adalah bermain *playdough*, aktivitas gunting-tempel, berlatih membuat coretan-coretan dengan pensil, menulis garis vertikal dan horizontal, membuat lengkungan, dan bentuk-bentuk sederhana lainnya.

*\*) Hasil ini menggambarkan potensi anak pada saat dilaksanakan tes. Potensi ini dapat berubah sejalan dengan perkembangan anak.*

Gresik, 29 April 2023  
 Psikolog Penanggung Jawab,

Setyani Alfinuha, M.Psi., Psikolog  
 SIPP: 20200684-2022-02-0284

### c. Laporan Pemeriksaan Psikologi Subjek Z



**PSYNERGY INDONESIA**

Kantor Cabang Gresik: Rivera Timur VIII No. 31, Kabupaten Gresik

Kantor Cabang Kediri: Perumahan Greenview No. A9, Kabupaten Kediri

Email: psynergy.id@gmail.com HP: 081515737366 IG: @psynergy\_indonesia

**RAHASIA**

#### LAPORAN PEMERIKSAAN PSIKOLOGI

No. 067/LPP/VII/2023

##### A. Identitas

Nama : Z. \_\_\_\_\_  
 Jenis Kelamin : P. \_\_\_\_\_  
 Usia : 3. \_\_\_\_\_  
 Tanggal Lahir : 4. \_\_\_\_\_  
 Tanggal Tes : 23 Maret dan 7 Juni 2023

##### B. Tujuan Asesmen

Asesmen psikologis dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik dan perkembangan sosial anak. Asesmen dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan tes VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*).

##### C. Psikogram

Kompetensi	Deskripsi	KS	K	C	B	BS
Adaptasi	Serangkaian keterampilan yang mencakup kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan baru maupun perubahan lingkungan.			√		
Kemampuan berbahasa	Kemampuan memahami, menguasai dan memahami arti dari masing kata (banyaknya jumlah perbendaharaan kata) dan mengekspresikan dalam bentuk kalimat/ verbal.			√		
Sosialisasi	Kemampuan dalam berteman atau terlibat dalam permainan maupun kompetisi.			√		
Aktivitas bantu diri	Serangkaian keterampilan yang mencakup kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas bantu diri seperti makan, berpakaian, dan aktivitas lain.			√		
Kemampuan motorik halus	Kemampuan melakukan, mengoordinasikan, dan mengendalikan gerakan tangan/jari dengan memusatkan perhatian.		√			
Kemampuan motorik kasar	Kemampuan gerak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antaranggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari.				√	

Keterangan: KS: Kurang Sekali K: Kurang C: Cukup B: Baik BS: Baik Sekali


**PSYNERGY INDONESIA**
**RAHASIA**

Kantor Cabang Gresik: Rivera Timur VIII No. 31, Kabupaten Gresik  
 Kantor Cabang Kediri: Perumahan Greenview No. A9, Kabupaten Kediri  
 Email: psynergy.id@gmail.com HP: 081515737366 IG: @psynergy\_indonesia

**D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan dari hasil psikotes yang dilakukan, secara umum, perkembangan psikologis Ananda sesuai seperti kebanyakan anak dengan usia setara. Terdapat aspek kemampuan yang unggul dan aspek perkembangan yang masih berkembang pada diri Ananda. Aspek yang unggul pada diri Ananda adalah kemampuan motorik kasar. Ananda dapat melakukan berbagai gerakan yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antaranggota tubuh seperti berjalan, melompat, dan berlari. Kemampuan beradaptasi, berbahasa, sosialisasi, dan bantu diri Ananda relatif sama dengan kebanyakan anak usia setara.

Aspek perkembangan yang kurang berkembang pada diri Ananda yaitu kemampuan motorik halus. Ananda masih kesulitan mengoordinasikan, dan mengendalikan gerakan tangan dan jari untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu. Stimulasi motorik halus dapat berfokus pada menguatkan ujung jari, menggerakkan jari-jari, mengoordinasikan antara mata dan gerakan tangan. Salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan motorik halus adalah bermain *playdough*, aktivitas gunting-tempel, berlatih membuat coretan-coretan dengan pensil, menulis garis vertikal dan horizontal, membuat lengkungan, dan bentuk-bentuk sederhana lainnya.

*\*) Hasil ini menggambarkan potensi anak pada saat dilaksanakan tes. Potensi ini dapat berubah sejalan dengan perkembangan anak.*

Gresik, 14 Juli 2023  
 Psikolog Penanggung Jawab,



Setyani Alfinuha, M.Psi., Psikolog  
 SIPP: 20200684-2022-02-0284

### Lampiran 6 Instrumen Checklist Motorik Halus

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i>	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama		
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>		
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	<i>Bilateral coordination</i>	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i>	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	<i>Dexterity</i>	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i>	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk		
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>		
Total				

## Lampiran 7 Data Checklist Motorik Halus Tiap Fase

### a. Data Checklist Motorik Halus Subjek H

#### Pretest I

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (0)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil		
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>		
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	Bilateral coordination (0)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	Senses (0)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	Dexterity (0)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	Self-help Management (2)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk		
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Total		2

#### Pretest II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (1)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>		
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	Bilateral coordination (0)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	Senses (1)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	Dexterity (1)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	Self-help Management (2)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk		
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Total		5



## Intervensi I

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>		
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (1)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				9

## Intervensi II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (2)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				11

## Intervensi III

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (4)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				3

## Intervensi IV

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (4)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				4

## Intervensi V

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (5)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			14	



## Intervensi VI

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (5)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			19	

## Posttest I

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	Bilateral coordination (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	Senses (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	Dexterity (5)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			15	

## Posttest II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	Bilateral coordination (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	Senses (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	Dexterity (6)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	

## b. Data Checklist Motorik Halus Subjek Z

### Pretest I

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	Bilateral coordination (0)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	Senses (0)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	Dexterity (3)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				8

### Pretest II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	Bilateral coordination (0)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	Senses (0)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	Dexterity (3)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				8

## Intervensi I

No	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (1)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>		
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (3)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			10	



## Intervensi II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (3)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			11	

## Intervensi III

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (1)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	Bilateral coordination (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	Senses (1)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	Dexterity (3)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari		
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			11	

## Intervensi IV

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (1)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	Bilateral coordination (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	Senses (1)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	Dexterity (3)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			15	

## Intervensi V

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (6)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			15	

## Intervensi VI

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>		
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓			
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			17	



## Posttest I

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			18	

## Posttest II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	

**c. Data Checklist Motorik Halus Subjek R**

**Pretest I**

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil		
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (0)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (0)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	<i>Dexterity</i> (4)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			9	

**Pretest II**

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (2)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil		
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (0)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (0)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>		
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	<i>Dexterity</i> (5)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			10	

## Intervensi I

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (1)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	<i>Dexterity</i> (5)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari		
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk		
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			13	



## Intervensi II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (1)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses</i> (1)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			17	

## Intervensi III

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities (3)</i>	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination (1)</i>	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan		
3.	<i>Senses (1)</i>	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity (8)</i>	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management (3)</i>	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				17

## Intervensi IV

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities (3)</i>	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination (1)</i>	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses (1)</i>	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan		
4.	<i>Dexterity (8)</i>	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management (3)</i>	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total				17

## Intervensi V

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			18	

## Intervensi VI

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	<i>Stabilities</i> (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	<i>Bilateral coordination</i> (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	<i>Senses</i> (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	<i>Dexterity</i> (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	<i>Self-help Management</i> (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			18	

## Posttest I

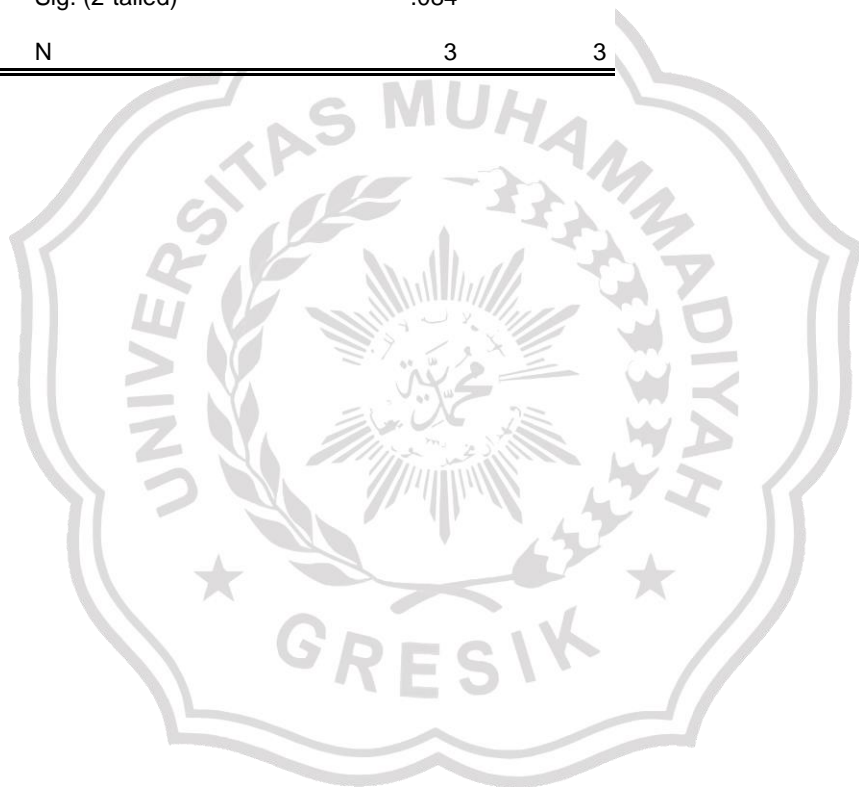
No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	Bilateral coordination (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	Senses (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	Dexterity (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	
Total			18	

## Posttest II

No.	Aspek	Indikator	ya	Tidak
1.	Stabilities (3)	Subjek mampu memindahkan bulatan <i>playdough</i> berdasarkan dengan warna yang sama di kotak kecil	✓	
		Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i>	✓	
2.	Bilateral coordination (2)	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
		Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan	✓	
3.	Senses (2)	Subjek mampu meremas <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan	✓	
4.	Dexterity (8)	Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	✓	
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menarik kebawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	✓	
5.	Self-help Management (3)	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	✓	
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	✓	
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	✓	

**Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas**

		<b>Correlations</b>	
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.991
	Sig. (2-tailed)		.084
	N	3	3
Posttest	Pearson Correlation	.991	1
	Sig. (2-tailed)	.084	
	N	3	3



**Lampiran 9 Modul Intervensi**



**MENINGKATKAN MOTORIK HALUS  
MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DENGAN  
TEKNIK POSITIVE REINFORCEMENT  
ANAK USIA 3-4 TAHUN**

**Fitri Indah Sari**





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan kekuatan, ketekunan dan kesabaran sehingga modul ini dapat diselesaikan. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., atas keluarga, sahabat dan orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari akhir.

Modul ini disusun untuk memberikan penambahan wawasan terkait cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas bermain *playdough* disertai dengan teknik *positive reinforcement* yang dapat menumbuhkan rasa semangat, antusias, dan merasa senang dalam memaksimalkan proses belajarnya.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak terkait yang telah membantu dalam penyusunan modul. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan bisa berguna bagi siapa saja yang membaca.

Gresik, 2023

Penulis

Fitri Indah Sari



## DAFTAR ISI

- 01** Bab I Pendahuluan
- 04** Bab II Perkembangan Motorik Halus
- 09** Bab III Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media *Playdough*
- 17** Bab IV *Positive Reinforcement* (Penguatan positif)
- 21** Daftar Pustaka

## GAMBARAN UMUM MODUL

Modul ini berisi informasi terkait cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas bermain *playdough* dengan teknik *positive reinforcement* yang dapat menumbuhkan rasa semangat, antusias, dan merasa senang dalam memaksimalkan proses belajarnya. Diharapkan dengan adanya modul ini, dapat menambah pengetahuan bagi *trainer/pelatih* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media *playdough* disertai dengan teknik *positive reinforcement*.

**BAB I** ✨  
**PENDAHULUAN**



## A. Latar Belakang

Terdapat kemungkinan anak usia dini mengalami masalah perkembangan motorik halus. Indraswari (2012) bahwa kemampuan motorik halus anak di salah satu Taman Kanak-Kanak yang berada di Sumatera Barat masih rendah. Sari (2012) bahwa perkembangan motorik halus anak di salah satu Taman Kanak-Kanak masih rendah. Vitamami (2013) bahwa motorik halus anak usia dini di salah satu TK yang berada di Krian Sidoarjo masih belum tercapai secara optimal, ini dibuktikan dengan 9 anak dari 21 jumlah anak masih belum dapat mengambil benda dengan menggunakan dua jari sehingga menyebabkan anak belum sempurna dalam memegang pensil. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang mengalami permasalahan pada perkembangan motorik halus. Hal ini juga ditemukan di Layanan Psikologi Psynergy Indonesia. Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologi kemandirian sosial yang telah dilakukan, subjek dengan usia 3-4 tahun memiliki kemampuan motorik halus kategori kurang.

*Playdough* merupakan salah satu jenis permainan yang menekankan pada kemampuan motorik halus anak dan dapat mengasah kemampuan motorik halus anak (Pujirahayu, 2016). *Positive reinforcement* atau penguatan positif merupakan pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau perkuatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul. Putri & Noviekayati (2021) bahwa pemberian *positive reinforcement* dapat membuat anak menjadi bersemangat untuk melakukan sesi-sesi latihan dalam pelaksanaan intervensi. Arifah (2021) bahwa terdapat pengaruh terapi bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia *toddler* (1-3 tahun) di dusun temenggungan kelurahan pohjentrek kota Pasuruan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa *playdough* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan *positive reinforcement* dapat membuat anak menjadi bersemangat untuk melakukan sesi-sesi latihan dalam pelaksanaan intervensi sehingga dalam modul kali ini akan dijelaskan terkait cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media *playdough* dengan teknik *positive reinforcement* pada anak usia 3-4 tahun.

## **BAB II**

# **PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS**



## A. Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Trust (2017) menjelaskan keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang melibatkan kemampuan tangan seperti jari dan ibu jari yang digunakan untuk memposisikan objek dengan sebaik-baiknya untuk melakukan aktivitas tertentu. Beberapa aktivitas sehari-hari yang menggunakan keterampilan motorik halus antara lain : memposisikan pensil saat menggambar; menyesuaikan kertas saat memotong dengan gunting; menekan tombol; mengikat tali sepatu ; menggunakan pisau dan garpu.

Anak usia dini memerlukan salah satunya perkembangan motorik ini guna untuk kesiapan mereka dalam melanjutkan pendidikannya yang lebih tinggi. Misal untuk menulis, melatih keseimbangan tubuhnya, dan lain-lain (Oktaviani, Priyantoro, Hasanah 2021). Karena masa usia dini merupakan masa dimana kepesatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sangat tinggi, maka dari itu masa ini lah anak dapat dilatih supaya perkembangannya khususnya motorik dapat optimalkan (Evivani & Oktaria, 2020).

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi (Difatiguna dkk., 2015). karena berpengaruh terhadap setiap karakter dan kepribadian anak, selain itu anak juga tidak kesulitan untuk dapat melakukan aktivitasnya, sehingga semakin berkembang nya keterampilan motorik anak semakin baik pula segala aktivitas dengan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan anak (Oktaviani dkk., 2021).



## B. Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 2-4 Tahun

Sesuai tahapan perkembangan yang di sampaikan oleh permendiknas 137 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia 2-4 tahun menurut Aulina (2017) adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 : Tingkat pencapaian motorik halus anak usia 2-4 tahun

2-3 tahun	3-4 tahun
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk ember)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melipat kain/kertas meskipun belum rapi/lurus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggantung kertas tanpa pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meronce benda yang cukup besar</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi, sendok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggantung kertas mengikuti pola garis lurus</li> </ul>

### C. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Wisudayanti (2017) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus diantaranya yaitu :

#### 1. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

#### 2. Gizi Kesehatan

Gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik anak.

#### 3. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.

#### 4. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak tidak hanya karena memiliki kondisi fisik yang sempurna tetapi juga harus ada bakat dan potensi yang dimiliki sehingga dapat distimulus dengan berbagai permainan. Kondisi psikologis juga berperan penting dengan diberikan kesempatan dalam berekspresi, lingkungan yang mendukung, serta sarana dan prasarana yang mendukung perkembangan motorik halus anak (Evivani, 2020).

## D. Pentingnya Pengembangan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus sangat penting untuk distimulasi sejak anak usia dini. Menurut Nurlaili (2019) ada 4 alasan pentingnya mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini, diantaranya yaitu :

### 1. Kepentingan Sosial

Anak-anak perlu mempelajari sejumlah keterampilan yang bermanfaat bagi mereka untuk kegiatan sehari-hari, seperti: mandi dan serangkaian kegiatan mandi (sikat gigi, keramas, menggosok badan), memakai pakaian sendiri, menyisir rambut, makan dan minum sendiri.

### 2. Kepentingan Akademis

Ketika masuk usia sekolah, sejumlah kegiatan yang ada di sekolah membutuhkan keterampilan motorik halus anak, seperti menulis, menggunting, dan beragam kegiatan yang membutuhkan kecermatan dan ketangkasan jari jemari dan tangan anak. Anak dituntut secara otomatis mengendalikan koordinasi mata dengan tangannya.

### 3. Kepentingan Pekerjaan

Ketika anak dewasa, sebagian besar pekerjaan memerlukan sejumlah keterampilan motorik halus seperti profesi guru, guru harus mampu menulis dengan baik dan rapi di papan tulis. Profesi sekretaris, dokter, petugas arsip dan profesi lainnya.

### 4. Alasan Psikologis/ Emosional

Anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang baik, yang berkembang secara optimal akan lebih memudahkan mereka dalam beradaptasi dengan pengalaman sehari-hari yang melibatkan aktivitas fisik. Sebaliknya, anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang buruk, tidak berkembang dengan optimal akan lebih mudah frustrasi, merasa gagal, dan merasa ditolak

**BAB III**  
**MENINGKATKAN MOTORIK HALUS**  
**MELALUI MEDIA PLAYDOUGH**



### **A. Pengertian *Playdough***

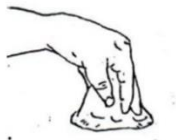
*Playdough* adalah adonan atau benda lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang lain dengan cara ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga dengan bermain *playdough* dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak (Rohmah & Gading, 2021).

Pada perkembangan motorik halus anak, salah satu alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan motorik halus anak yaitu dengan menggunakan media *playdough*. Penggunaan media *playdough* ini merupakan cara yang dapat mengembangkan motorik halus anak, sebab dengan media ini anak dapat mengkoordinasikan antara tangan dan mata serta otak dalam mengaplikasikan *playdough* dalam bentuk yang bermacam-macam sehingga anak dapat mengekspresikan berbagai bentuk pada media *playdough* (Oktaviani dkk., 2021).

## B. Langkah-langkah Bermain *Playdough*

Trust (2017) mengemukakan terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam bermain *playdough* untuk memperkuat kemampuan tangan diantaranya yaitu :

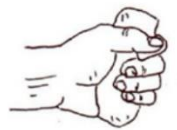
1. Membentuk *playdough* menjadi kerucut dengan menyatukan antara jari dan ibu jari



2. Menjepit adonan bola *playdough* di antara ibu jari dan jari telunjuk, ulangi dengan masing-masing jari lainnya



3. Menggenggam *playdough* menggunakan telapak tangan dan tekuk jari



4. Meratakan adonan *playdough* dengan ujung jari dan ibu jari



5. Memipihkan *playdough* menggunakan telapak tangan



6. Menggulung *playdough* dengan telapak tangan dan usahakan agar jari- jari tetap lurus



7. Menekan playdough dengan satu jari lalu ulangi dengan masing- masing jari lainnya



8. Menjepit playdough di antara dua jari, rapatkan, dan usahakan agar jari tetap lurus



9. Menekan playdough dengan ibu jari hingga ke dalam, lalu tarik keluar lagi





### C. Timeline Pelaksanaan Intervensi

Sesi	Kegiatan	Langkah-langkah	Bentuk-bentuk <i>positive reinforcement</i>	Durasi	Alat & bahan
I	<i>Pre-test I</i>	Langkah-langkah bermain <i>playdough</i> (lihat hal 11-13)	-	30'	<i>Playdough</i>
II	<i>Pre-test II</i>		-	30'	<i>Playdough</i>
III	Intervensi I		Makanan/minuman/ <i>social verbal/non-verbal</i> /aktivitas yang disukai	40'	<i>Playdough</i> , alat cetak <i>playdough</i> & mainan
IV	Intervensi II		Makanan/minuman/ <i>social verbal/non-verbal</i> /aktivitas yang disukai	40'	<i>Playdough</i> , alat cetak <i>playdough</i> & mainan
V	Intervensi III		Makanan/minuman/ <i>social verbal/non-verbal</i> /aktivitas yang disukai	40'	<i>Playdough</i> , alat cetak <i>playdough</i> & mainan
VI	Intervensi IV		Makanan/minuman/ <i>social verbal/non-verbal</i> /aktivitas yang disukai	40'	<i>Playdough</i> , alat cetak <i>playdough</i> & mainan

VII	Intervensi V		Makanan/minuman/social verbal/non-verbal/aktivitas yang disukai	40'	<i>Playdough</i> , alat cetak <i>playdough</i> & mainan
VIII	Intervensi VI		Makanan/minuman/social verbal/non-verbal/aktivitas yang disukai	40'	<i>Playdough</i> , alat cetak <i>playdough</i> & mainan
IX	Post-test I		-	30'	<i>Playdough</i>
X	Post-test II		-	30'	<i>Playdough</i>

#### **D. Manfaat *Playdough***

Suci (2018) menjelaskan manfaat dari kegiatan bermain *playdough* diantaranya yaitu:

1. Melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot jemari untuk persiapan kegiatan yang lebih kompleks.
2. Meningkatkan kelenturan, kekuatan, dan keterampilan motorik halus anak.
3. Anak lebih mudah dan lebih percaya diri untuk melakukan aktivitas motorik halus yang lebih kompleks.

Bermain *playdough* dapat melatih kelenturan pergelangan otot-otot tangan dan koordinasi mata dan tangan sehingga dapat mengasah kemampuan motorik halus anak, salah satunya untuk mempersiapkan kemampuan menulis dalam rangka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Pujirahayu, 2016).

**BAB IV**  
**POSITIVE REINFORCEMENT**  
**(PENGUATAN POSITIVE)**



## A. Pengertian *Positive Reinforcement*

Durrotunnisa & Hanita (2022) menjelaskan bahwa *positive reinforcement* secara teoretik, yakni penguatan melalui pujian, pembenaran tindakan melalui kata-kata, senyuman dan gerak tubuh, bahkan pemberian berupa benda-benda tertentu, baik secara *verbal* maupun *non-verbal*. Hal tersebut, efektif dalam memperkuat hasil belajar menjadi lebih baik.

Penguatan positif adalah pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau penguatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul dengan memberikan penguatan positif, maka perilaku yang diinginkan itu akan ditingkatkan atau diteruskan. Penguatan itu bisa berupa kata-kata *verbal* seperti bagus sekali, tepat sekali. Berupa kalimat *verbal* seperti saya suka hasil kerja anda, pertahankan dan tingkatkan hasil kerja kamu, lalu penguatan *non-verbal* berupa gerakan seperti acungan jempol, memberikan senyuman, berupa tanda penghargaan dan hadiah-hadiah atau dengan mengkombinasikannya sehingga sikap yang diinginkan akan dibentuk. Penggunaan penguatan positif secara efektif harus memperhatikan tiga prinsip, antara lain: kehangatan dan keantusiasan, kebermaknaan serta menghindari penggunaan respon negatif (Indayani dkk., 2014).

## B. Bentuk-bentuk *Positive Reinforcement*

Lois, dkk. (2016) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk *positive reinforcement* diantaranya yaitu :

1. *Tangible reinforcers*

Berupa sebuah benda nyata dan dapat disentuh termasuk sesuatu yang dapat dimakan.

2. *Social reinforcers*

Merupakan sebuah gerak-isyarat atau tanda seperti anggukan, senyuman, tepuk tangan, pujian atau ucapan terima kasih.

3. *Activity reinforcers*

Bentuk reinforcers dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang disukai seperti permainan, kegiatan, dan sebagainya.

## C. Langkah-langkah *Positive Reinforcement*

Radianengsih, dkk. (2023) menjelaskan langkah-langkah dalam menerapkan *positive reinforcement* diantaranya yaitu :

1. Melakukan analisis A-B-C

2. Menentukan *reinforcement* yang bernilai

3. Menetapkan jadwal pemberian *reinforcement*

4. Penerapan *positive reinforcement*

#### **D. Manfaat Pemberian *Positive Reinforcement***

Indayani, dkk. (2014) mengemukakan bahwa terdapat manfaat dari pemberian *positive reinforcement* diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan motivasi
2. Merangsang berpikir yang baik
3. Menimbulkan perhatian
4. Menumbuhkan kemampuan berinisiatif
5. Mengendalikan dan merubah sifat negatif ke arah yang mendukung perilaku



## DAFTAR PUSTAKA

21

- Aulina, C. N. (2017). *Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Umsida Press, 1-186.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- Maghfuroh, L., & Putri, K. C. (2017). Pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di tk sartika i sumurgenuk kecamatan babat lamongan. *Journal of Health Sciences*, 10(1).
- Nurlaili, N. (2019) *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Difatiguna, Surahman, & R. (2015). Pengaruh aktivitas bermain menggunakan playdough terhadap kemampuan motorik halus pada anak. *Pendidikan Anak*, 1.3.
- Evivani, M. (2020). PERMAINAN FINGER PAINTING UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. 05(01). <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.427>
- Hanita, D. (2022). Konseling Kelompok Teknik Reinforcement Positif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Broken Home. *Basicedu*, 6(1), 315-323.
- Indayani, A., Sedanayasa, G., Nengah, N., & Antari, M. (2014). MEMINIMALISASI PERILAKU MEMBOLOS PADA SISWA KELAS X . 1 SMA NEGERI 1 SAWAN. 1.
- Kadek, W. (2017). Peningkatan motorik halus anak usia dini di era revolusi industri 4.0. 1, 8-13.
- Lois, Sujana, T. (2016). TERHADAP KECEMASAN BERPISAH PADA ANAK e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(1).
- Maftuhah, F., Noviekayati, I., No, S., & Pumpungan, M. (2020). Teknik Reinforcement Positif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Kasus Skizofrenia. *Of Psychology*, 4, 158-171.
- Oktaviani, Priyantoro, & Hasanah. (2021). Penggunaan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di KB Nurul Arif. 2(1).



Pujirahayu, R. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Media Belajar Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aisyah 6 Makbalim Kabupaten Sorong. Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar.

Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin. 4, 144-149.

South Warwickshire Foundation Trust (2017). Children, Young People and Families Occupational Therapy Team; Fine Motor Skills. New York: NHS Foundation Trust.

Suci, N. K. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Plastisin pada Anak Usia Dini. 3(1), 93-102.

**Lampiran 10 Hasil Cek Plagiasi**



**Plagiarism Checker X Originality Report**

**Similarity Found: 10%**

Date: Rabu, Desember 06, 2023

Statistics: 2920 words Plagiarized / 27808 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

---

MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI TEKNIK POSITIVE REINFORCEMENT  
DENGAN MEDIA PLAYDOUGH PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN SKRIPSI / Disusun Oleh:  
FITRI INDAH SARI 200701021 FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
GRESIK GRESIK 2023



## Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi



PRODI PSIKOLOGI - FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK  
Jl. Sumatra No.101 GKB Telp. (031) 3951414 Gresik

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

## A. IDENTITAS

<b>Judul Skripsi : Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media Playdough Dengan Teknik Positive Reinforcement Pada Anak Usia Dini di Layanan Psikologi Psynergy Indonesia</b>			
Nama Mahasiswa	: Fitri Indah Sari	Tanggal Pengajuan	: 12 April 2023
N I M	: 200701021	Periode Bimbingan	:
Prodi	: Psikologi	Pembimbing I	: Irma Fitri Sholichah, S.Psi., M.A
Fakultas	: Psikologi	Pembimbing II	: Setyani Alfinuha, M.Psi., Psikolog

## B. KONSULTASI DENGAN PEMBIMBING I :

TANGGAL	PERMASALAHAN	SARAN	PARAF PEMBIMBING	PARAF MAHASISWA
12/4/2023	Judul	oke		
18/4/2023	Abstrak	oke		
2/5/2023	Bab Iii	revisi sesuai tanda		
26/0/2023	Bab Iii	revisi BAB III		
9/1/2023	Bab Iii	'Analisis Data		
23/1/2023	Bab Iii	Revisi sesuai arahan		
27/1/2023	Halaman Penutup	tanda tangan halaman Penutup		

## Catatan:

- Mahasiswa wajib membawa Form. Bimbingan Skripsi setiap kali melakukan konsultasi dengan pembimbing skripsi I
- Dosen Pembimbing berhak tidak melayani konsultasi jika mahasiswa tidak membawa Form. Bimbingan Skripsi

**C. KONSULTASI DENGAN PEMBIMBING II :**

TANGGAL	PERMASALAHAN	SARAN	PARAF PEMBIMBING	PARAF MAHASISWA
12/4 2023	Judul	Oke		
18/4 2023	Alat Ukur	Oke		
29/5 2023	BAB I	Revisi sesuai arahan		
2/10 2023	BAB I & II	Revisi sesuai arahan		
12/10 2023	BAB II	Revisi sesuai arahan		
19/10 2023	BAB II	Revisi aspek materi ke h.141		
27/10 2023	BAB III	Revisi BAB III		
8/11 23	BAB IV	Revisi data pengukuran & analisis data		
27/11 23	BAB IV	Revisi Pembahasan		

**D. PERSETUJUAN SKRIPSI SIAP DIUJIKAN :**

Pembimbing Skripsi	Nama	Hari / Tanggal	Tanda Tangan
Pembimbing I	Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A	27-11-2023	
Pembimbing II	Setyani Alfinuha, M.Psi., Psikolog	27-11-2023	

Gresik, 12 April 2023  
Mengetahui,  
Ka. Prodi Psikologi

**(Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A)**

Lampiran 12 Dokumentasi

