

**PENGEMBANGAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)  
TERAPI BERMAIN *SLIME* TERHADAP MOTORIK  
HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH  
MENGALAMI HOSPITALISASI**

**NASKAH PUBLIKASI**



**WINDI ALVIOHITA**

**18094**

**AKADEMI KEPERAWATAN PELNI JAKARTA**

**JAKARTA**

**2021**

# **PENGEMBANGAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) TERAPI BERMAIN *SLIME* TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH MENGALAMI HOSPITALISASI**

Windi Alviohita<sup>1</sup> , Elfira Awalia Rahmawati<sup>2</sup>

Mahasiswa Program Diploma Tiga Keperawatan  
Akademi Keperawatan Pelni Jakarta  
Email: Windihita25@gmail.com No. Hp: 085799806719

## **ABSTRAK**

Anak usia prasekolah atau awal masa kanak-kanak merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun. Usia prasekolah dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktu di isi dengan bermain, dan selama ini mainan merupakan alat yang sangat penting untuk aktivitas bermain anak. Perkembangan motorik ada dua yaitu motorik kasar dan halus disini dimana motorik halus itu kemampuan motorik halus ini berada setelah kemampuan motorik kasar pada anak berkembang dengan optimal. Perkembangan motorik halus pada usia tertentu akan menjadi lebih halus dan akan lebih terkoordinasi dibanding dengan pada masa bayi. Anak lebih cepat berlari dan melompat serta keseimbangan badan baik. Kemampuan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda. Ada yang lambat dan yang sesuai dengan perkembangan tergantung pada kematangan anak. Pada anak yang mengalami hospitalisasi beresiko terjadi penurunan fungsi motorik halus tindakan-tindakan invasive seperti pemasangan infus. Salah satu intervensi yang dapat dilakukan terhadap peningkatan motorik halus anak yaitu terapi bermain *Slime*. Tujuan dari Sop ini untuk mengetahui Pengembangan SOP pengaruh terapi bermain *slime* terhadap motorik halus pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Metode penulisan ini menggunakan *literature riview*, dengan jumlah lima *literature riview* yang terkait dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) terapi bermain *slime* terhadap motorik halus anak usia prasekolah. Hasil setelah melakukan *literature riview* jurnal terapi bermain *slime* terhadap motorik halus anak usia prasekolah terdapat 16 langkah Pengembangan Standar Operasional Prosedur (SOP) dan terapi bermain *slime* efektif dapat meningkatkan motorik halus anak usia prasekolah. Kesimpulan dari 5 jurnal yang digunakan menunjukkan adanya peningkatan motorik halus pada anak usia pra sekolah.

**Kata kunci : Anak Pra sekolah; Hospitalisasi; Motorik Halus; *Slime*; Standar Operasional Prosedure; Terapi bermain.**

## **ABSTRACT**

*Preschool age children or early childhood are children aged between 3-6 years. Preschool age is said to be a period of play, because every time is filled with play, and so far toys are a very important tool for children's play activities. There are two kinds of motor development, namely gross and fine motor skills, where fine motor skills are fine motor skills after gross motor skills in children develop optimally. Fine motor development at a certain age will be smoother and more coordinated than in infancy. Children run and jump faster and have good body balance. The fine motor skills of every child are different. Some are slow and developmentally appropriate depending on the maturity of the child. Children who are hospitalized are at risk for a decrease in fine motor function by invasive measures such as infusion. One of the interventions that can be done to improve children's fine motor skills is Slime play therapy. The purpose of this SOP is to determine the development of SOPs on the effect of playing slime therapy on fine motor skills in preschool-aged children who are hospitalized. This writing method uses a literature review, with a total of five literature reviews related to the Standard Operating Procedure (SOP) for slime play therapy on the fine motor skills of preschoolers. The results after conducting a literature review of the journal slime play therapy on the fine motor skills of preschoolers, there are 16 steps for the development of standard operating procedures (SOP) and slime play therapy can effectively improve the fine motor skills of preschoolers. The conclusion of the 5 journals used showed an increase in fine motor skills in pre-school age children.*

**Keywords: Fine Motor; Hospitalization; Slimes; Standard Operating Procedures; Play therapy; Pre-school children**

---

---

## Pendahuluan

Anak adalah individu yang ada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja<sup>1</sup>. Menurut data UNICEF 2015 menyatakan bahwa kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan khususnya gangguan motorik didapatkan 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan. Angka anak prasekolah di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22% dan Indonesia antara 13-18%.<sup>2</sup> Melihat dari angka epidemiologi tersebut, maka diperlukan adanya deteksi dini pada anak dengan gangguan perkembangan untuk mencegah terjadinya keterlambatan penanganan<sup>3</sup>.

Anak Prasekolah atau biasa dikenal awal dari masa anak-anak merupakan anak yang berusia 3-6 tahun. Usia prasekolah disebut sebagai masa bermain karena pada masa ini setiap waktu di isi dengan bermain dan mainan merupakan alat yang penting dari setiap aktivitas bermain pada anak<sup>4</sup>. Keterlambatan motorik halus pada anak prasekolah biasanya menyebabkan anak sulit bersosialisasi dengan teman sebayanya dalam hal menulis dan bermain<sup>5</sup>.

Hospitalisasi adalah suatu proses yang memiliki alasan yang terencana dan darurat sehingga mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit dan menjalani terapi serta perawatan sampai pemulangan Kembali kerumah<sup>6</sup>. Hospitalisasi juga merupakan salah satu penyebab stress baik pada anak maupun keluarga, terutama disebabkan karena perpisahan dengan keluarga, kehilangan kendali, perlukaan tubuh dan rasa nyeri<sup>6</sup>.

Intervensi yang dilakukan untuk masalah yang dihadapi anak usia prasekolah dengan gangguan perkembangan motorik halus seperti terapi bermain menggunting, terapi bermain lego, terapi bermain mozaik, terapi bermain *finger painting* dan terapi bermain *slime*. Salah satu terapi bermain yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus pada anak prasekolah adalah terapi bermain slime. *Slime* merupakan permainan yang berwarna dan kenyal hal tersebut sangat disukai anak dan dapat meningkatkan motorik halus anak dengan adanya warna-warna yang disukai oleh anak<sup>7</sup>.

Penelitian sebelumnya berdasarkan hasil penelitian dari Rahkmayani dan Saridewi tahun 2019 tentang “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Slime* Di Taman Kanak-Kanak M.Nur Ikhlas” menyatakan bahwa terapi slime efektif untuk meningkatkan motorik halus anak prasekolah dan belum adanya SOP terkait intervensi ini sehingga penulis tertarik untuk menulis mengenai “SOP Terapi Bermain *Slime* Terhadap Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”<sup>7</sup>.

## Metode

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan standar operasional prosedur terapi bermain slime terhadap motorik halus anak usia prasekolah dengan menggunakan literature review dengan jumlah lima *literature review* yang terkait dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) terapi bermain *slime* terhadap motorik halus anak usia prasekolah. *Literature review* pada penulisan ini digunakan untuk mengidentifikasi langkah yang tepat untuk memberikan terapi bermain *slime* yang efeknya terhadap peningkatan motorik halus anak.

*Literature review* adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengambil intisari dari penelitian sebelumnya serta menganalisis beberapa *oveeview* para ahli yang tertulis dalam teks. *Literatur review* mempunyai peran sebagai landasan bagi berbagai jenis penelitian karena *literatur review*<sup>8</sup>.

## Hasil

1. Pengembangan Standar Operasional Prosedur (SOP) terapi bermain *slime* terhadap motorik halus anak usia prasekolah.

Tabel 4.2 Pengembangan SOP teapi bermain *slime* terhadap motorik halus anak usia pra sekolah

No	SOP	Rasional
<b>A. Tahap Orientasi</b>		
1.	Memberikan salam terapeutik	Komunikasi terapeutik diterapkan oleh perawat dalam berhubungan dengan pasien untuk meningkatkan rasa saling percaya, dan apabila tidak diterapkan akan mengganggu hubungan terapeutik yang berdampak pada ketidakpuasan pasien. Komunikasi terapeutik dapat mempengaruhi kualitas pelayanan keperawatan. (Arwindi & Imallah, 2018; Kementerian Kesehatan RI, 2016; Taringan & Ginting, 2019; Suhaila, Susanto & Kusumo, 2017).
2.	Memperkenalkan Diri	Agar klien bebas bertanya dan mengemukakan pendapat (Wardani, 2017). salah satu cara agar hubungan kolaboratif antara pasien dan perawat dapat tercipta (LeBlanc, Burke, & Henneman, 2016). Dengan memperkenalkan dirinya perawat telah bersikap terbuka kepada pasien dan ini diharapkan akan mendorong pasien untuk membuka dirinya (Rahman, 2019).
3.	Menanyakan keadaan hari ini	Untuk mengetahui keadaan pasien saat ini (Rohmaningtyas, 2018)
4.	Kontrak waktu dengan responden	Kontrak waktu sangat penting bagi klien anak untuk menjamin kelangsungan interaksi (Kementrian Kesehatan RI, 2017; Nursalam 2015; Kyle & Carman 2016; Tambun dkk, 2016).
5.	Memberikan informed concent	Untuk memastikan bahwa pasien telah mengerti semua informasi yang dibutuhkan dengan membuat keputusan. (Kementrian Kesehatan RI, 2017; Komalawati 2010; Sri mulyani, 2017; Nursalam, 2015).
6.	Mengobservasi motorik halus anak sebelum permainan	Menetapkan suatu databes tentang respon klien sehingga perawat mampu mengidentifikasi masalah kesehatan yang sedang dialami anak (Kurniawati & Atmojo, 2015; Nursalam, 2015; Katinawati, 2017)
<b>B. Tahap Kerja</b>		
1.	Mencuci Tangan sebelum melakukan permainan	Untuk menghilangkan kotoran dan menghambat atau membunuh mikroorganisme pada kulit tangan serta mencegah penyebaran mikroorganisme

No	SOP	Rasional
		<p>penyebab infeksi yang ditularkan melalui tangan (Parman, Merisca, Nugroho, Samsudin &amp; Nainggalon, 2021, Mawuntu dkk, 2018). Kebiasaan dalam mencuci tangan pakai sabun akan menghindarkan anak dari berbagai penyakit (Natsir, 2018).</p>
2.	Membagikan slime dan cetakan	<p>Mempermudah saat akan dilakukan Tindakan (Elvina, 2019; Ningrum &amp; Nasrudin, 2015; tamba, 2019).</p>
3.	<p>Memulai permainan sesuai kontrak waktu yang di tentukan dengan 3 intervensi:  Intervensi A1:  1. Meminta anak untuk melakukan posisi menulis  2. Meminta anak untuk memegang pensil  3. Meminta anak untuk menulis  Intervensi B dengan Tindakan :  4. Pertama anak diminta untuk melihat <i>slime</i>.  5. Selanjutnya anak diminta untuk memegang <i>slime</i>.  6. Setelah itu anak diminta untuk meremas <i>slime</i>.  7. Anak diminta untuk mencubit slime dengan 5 jari, 4 jari, 3 jari dan 2 jari yang diinstruksikan oleh peneliti.  8. Setelah itu anak diminta untuk meremas <i>slime</i>, merobek <i>slime</i>, mencetak <i>slime</i>, membentuk <i>slime</i></p>	<p>Untuk meningkatkan motorik halus anak dalam kegiatan meremas slime, menarik, memegang dan meremas slime (Apriyanty, Rahayu &amp; Khasnah ,2018).  Untuk melihat apakah adanya gangguan pada saat menulis pada anak, saat memegang pensil dan Ketika diberi perintah saat menggabungkan gari lurus (Windasari dan Yarmis Hasan 2019).</p> <p>anak melihat slime untuk mengetahui ini merupakan bentuk dari slime (Saridewi &amp; Rakhmayani, 2019).  Anak meremas slime dapat meredakan beban pikiran dan meningkatkan motorik halus anak usia pra sekolah (Apriyanty, Rahayu &amp; Khasnah ,2018).  Anak diminta mencubit slime untuk melihat apakah tangan anak dapat mencubit slime dengan penuh tangan (Manef dan Fatmawati, 2020)</p>
4.	Mengobservasi tingkat motorik halus setelah dilakukan permainan	<p>Menetapkan suatu databes tentang respon klien sehingga perawat mampu mengidentifikasi masalah kesehatan yang sedang dialami anak (Kurniawati &amp; Atmojo, 2015; Nursalam, 2015; Katinawati, 2017)</p>
5.	Merapikan alat permainan	<p>Keadaan lingkungan yang rapi dan bersih sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis anak dan orang tua ketika berada di ruang rawat inap rumah sakit (Kyle &amp; Carman, 2016; Nursalam, 2016). Kegiatan merapikan alat seperti memasukan mainan dalam wadahnya juga dapat meningkatkan motorik halus anak (Poniyah, 2021).</p>
6.	Mencuci tangan setelah melakukan kegiatan	<p>Untuk menghilangkan kotoran dan menghambat atau membunuh mikroorganisme pada kulit tangan serta mencegah penyebaran mikroorganisme penyebab infeksi yang ditularkan melalui tangan (Parman, Merisca, Nugroho, Samsudin &amp; Nainggalon, 2021, Mawuntu dkk, 2018). Kebiasaan dalam mencuci tangan pakai sabun akan menghindarkan anak dari berbagai penyakit (Natsir, 2018).</p>

No	SOP	Rasional
<b>C. Tahap Terminasi</b>		
1.	Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Subyektif</li> <li>- Obyektif</li> <li>- Memberikan pujian atas keberhasilan melakukan permainan</li> </ul>	Memotivasi anak dalam perkembangannya serta merupakan salah satu landasan esensial yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu (Kyle & Carman, 2014; Halida & Wirawati, 2017; & Rakihmawati & Yusmiationengsih, 2018). Pada dasarnya anak sangat suka di beri pujian, anak menjadi semakin semangat dan meningkatkan motivasi yang positif pada anak (Rahmawati dkk, 2020)
2.	Rencana Tindakan Selanjutnya Pasien dan keluarga: Lakukan permainan slime sebanyak 3x dalam sehari dengan durasi waktu 10-20 menit.  Perawat : Ajarkan permainan slime pada anak dan keluarga sebanyak 3x dalam sehari dengan durasi waktu 10-20 menit.	Mampu menuliskan rencana kerja efektif secara individual sebagai penerapan dari apa yang diperoleh dari Latihan (Kemenag, 2019) berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jannah tahun 2019 dan Apriyanti dkk tahun 2018, dengan dilakukan terapi sebanyak 3x dalam seminggu dengan 3x sehari selama 10-20 menit dapat meningkatkan motorik halus anak usia prasekolah.
3.	Berpamitan dengan anak dan mengucapkan terimakasih kepada anak	Menjaga komunikasi terapeutik dan sopan saat meninggalkan klien dan keluarga (Nursalam, 2015; Halida & Wirawati, 2017; & Rakihmawati & Yusmiationengsih, 2018).
4.	Mendokumentasikan kegiatan	Laporan yang otentik dari semua kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan data klien dapat dipergunakan untuk mengungkap suatu fakta actual dan dapat di pertanggung jawabkan (Gunawan, 2020; Kyle & Carman 2014; & Nofianti, 2020).

## Pembahasan

Perkembangan motorik ada dua yaitu motorik kasar dan halus disini dimana motorik halus itu kemampuan motorik halus ini berada setelah kemampuan motorik kasar pada anak berkembang dengan optimal. Perkembangan motorik halus pada usia tertentu akan menjadi lebih halus dan akan lebih terkoordinasi dibanding dengan pada masa bayi. Anak lebih cepat berlari dan melompat serta keseimbangan badan baik<sup>37</sup>. Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di pengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal yaitu faktor pra kelahiran, faktor genetik, cacat fisik, dan jenis kelamin. Faktor berikutnya yaitu faktor eksternal yaitu pola asuh, faktor budaya, Kesehatan dan gizi anak setelah kelahiran dan stimulasi yang tepat<sup>38</sup>.

Bermain merupakan aktivitas yang signifikan dalam kehidupan seorang anak. Melalui permainan anak dapat menjelajahi dunia mereka serta membangun pemahaman atas identitas dalam dirinya<sup>39</sup>. Bermain merupakan dunia anak, dimana bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dari bermain anak terstimulasi perkembangannya<sup>30</sup>.

Dari beberapa faktor yang sudah di jelaskan di atas menunjukkan adanya faktor eksternal yaitu kurangnya stimulasi yang tepat. Stimulasi yang tepat yaitu dapat dilakukan dengan pemberian terapi slime untuk meningkatkan motorik halus pada anak, dengan *slime* yang warna-warni, kenyal dan elastis membuat anak tertarik dan dapat meningkatkan stimulasi. Manfaat *slime* yaitu membuat anak menjadi bahagia dimana ketika anak bahagia hormon endokrin melakukan produksi ketika anak bahagia maka perkembangan anak akan meningkat. Berikutnya untuk meningkatkan mood pada anak dimana dengan warna yang menarik dan tekstur yang kenyal membuat anak lebih senang dan bahagia. Selanjutnya ada penyakuran emosi diri anak dimana ini anak bebas mengekspresikan perasaanya dengan meremas, merenggang atau menarik *slime*. Sarana

ekspresi bagi anak disini anak dapat menyalurkan pikiran dan perasaan mereka dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Selanjutnya ada juga untuk sarana pelepas jenuh bagi anak dimana anak akan menjadi riang dan senang saat bermain *slime*<sup>41</sup>.

Intervensi yang di lakukan pada beberapa peneliti bahwa ada yang melakukan tes *PM Colour tes* ini dilakukan untuk melihat anak ini memiliki kekurangan perkembangan pada motorik halusnya bukan *IQ*. Dilakukan dengan 2 siklus rata-rata 1 siklus dilakukan 3 kali pertemuan dengan durasi waktu 10-15 menit. Indikator dari setiap siklus sama yaitu: meremas *slime*, merobek *slime*, mencetak *slime*, dan membentuk *slime*. Setelah semua langkah dilakukan dilakukan penilaian atas intervensi yang sudah di lakukan. Dari 5 jurnal yang di ambil semua menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebelum dilakukan terapi bermain *slime* dan sesudah terapi bermain *slime*.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Mohamad menunjukkan bahwa anak anak menikmati kegiatan tersebut dengan bentuk yang kenyal, elastis dan lembut membuat anak tertarik. Pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motorik halus setelah dilakukan terapi bermain *slime* dan sebelum terapi bermain *slime*<sup>42</sup>. Selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Anditya menunjukkan bahwa dari analisa data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada motorik halus anak. Sehingga media *slime* bisa dikatakan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita di TK LB Sumbersari Bandung<sup>43</sup>. Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan Feriyanti disini menunjukkan adanya peningkatan motorik halus yang signifikan sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain *slime*<sup>44</sup>.

Dari uraian penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *Slime* dapat meningkatkan motorik halus anak karena saat bermain melibatkan anak sehingga bisa berkomunikasi secara langsung. *Slime* memiliki bentuk yang kenyal, lembut, elastis dan warna warni sehingga anak tertarik dan gerakan yang dilakukan itu dapat meningkatkan

respon otak untuk meningkatkan motorik halus anak. Pada penulisan SOP ini merupakan yang pertama dan belum ada yang melakukan penelitian sebelumnya serta pada jurnal pada anak yang mengalami hospitalisasi tidak ditemukan oleh penulis di SOP ini.

## **Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil pembahasan SOP pemberian terapi bermain *Slime* terhadap motorik halus anak usia pra sekolah yang mengalami hospitalisasi antara lain, Standar Operasional Prosedur (SOP) terapi bermain *slime* terhadap motorik halus anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dikembangkan melalui *litarure riview* yang dilakukan lima jurnal menghasilkan 16 langkah SOP. Berdasarkan SOP terapi bermain *slime* dapat dikembangkan melalui *literature riview* yang dilakukan oleh lima jurnal menghasilkan 16 langkah SOP. *Literature Riview* yang dilakukan dari lima jurnal maka didapatkan hasil pengaruh terapi bermain slime terhadap motorik halus anak usia pra sekolah yang mengalami hospitalisasi seperti adanya peningkatan saat memegang pensil, sudah bisa menulis dengan tidak menggunakan lima jari.

## **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terimakasih karena penulisan ini sangat dibantu oleh pihak instansi Akademi Keperawatan PELNI Jakarta dan Ibu Ns. Elfira Awalia R, M.Kep.,Sp.Kep.An, selaku dosen pembimbing serta orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan.

## **Referensi**

1. Kemenkes. (2016). *Keperawatan Anak*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
2. UNICEF. (2015, Mei 24). Indonesia Laporan Tahunan. [http://www.unicef.org/indonesia/id/UNICEF\\_Annual\\_Report\\_\(Ind\)\\_130731.pdf](http://www.unicef.org/indonesia/id/UNICEF_Annual_Report_(Ind)_130731.pdf), pp. 1-2.

3. Liviana, Armitasari, D., & Susanti, Y. (2018). Pengaruh Stimulasi Motorik Hlaus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia* 4(1), 30-41.
4. Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah* . Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto.
5. Nurjanah, N. (2017). Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK At-taqwa Cimahi. *Jurnal Keperawatan BSI* 5(2), 65-73.
6. Nursalam, S. (2015). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman , skripsi, tesis, dan Instrumen Penelitian Kperawatan*. Jakarta: Salemba Media
7. Rahkmayani, R., & Saridewi. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Slime Di Taman Kanak-Kanak M.Nur Ikhlas . *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education* 3(2), 189-203.
8. Astuti, N. D. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Lego Sederhana Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Tunagrahitha di TKLB Wiyata Bhakti Tuban. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan* 11(1), 52-60.
9. Gunawan, S. (2020). Perencanaan Dashboard Monitoring Kegiatan Belajar Mengajar Di SD Suruur Kota Bandung. *Universitas Pasundan Bandung* , 1-95.
10. Maghfuroh, L., & Putri, K. C. (2017). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Uisa Prasekolah Di TK Sartika 1Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan* 10(1), 36-43.
11. Nuraida, I. (2018). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius.
12. Padila, Andari, F. N., & Andri, J. (2019). Hasil Skrining Perkembangan Anak Usia Toodler Antara DDST Dengan SDIDTK. *Jurnal Keperawatan Silampari* 3(1), 244-256.
13. Lubis, M. U. (2009). Penyesuaian Diri Orang Tua yang Memiliki Anak Autis. *Journal Psikologi*, 1-25.
14. Istiqomah, L., & Khotimah, N. (2017). Pengaruh TKegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Surabaya. *Jurnal PAUD TERATAI*, 1-5.
15. Kemenkes. (2017). *Komunikasi Keperawatan*. Jakarta: Kementrian Kesehatan RI.
16. Kyle, T., & Carman, S. (2014). *Buku Praktik Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
17. Tambun, R., P.Limbong, H., Pinem, C., & Manurung, e. (2016). Pengaruh Ukuran Partikel, Waktu dan Suhu Pada Ekstrasi Fenol Dari Lengkuas Merah. *Jurnal Teknik Kimia USU Vol 5 (4)*, 53-56.

18. Komalasari, V. (2015). Peranan Informed Consent dalam Transaksi Teraupetik. *Journal: Citra Aditya Bakti*, 1-12.
19. Listiana, D. (2020). Hubungan Komunikasi Terapeutik Perawat Dengan Tingkat Kecemasan Pada Pasien Yang Menjalani Hemodialisa. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu Vol 8 (1)*, 34-42.
20. Parman, L., Merisca, D. W., Nugroho, P. B., Samsudin, & Nainggalon, J. S. (2021). Manajemen Enam Langkah CuciTangan Menurut Ketentuan WHO Sebagai Upaya Pencegahan Covid-19. *Jurnal Abdi masyarakat Humanis Vol 2 (2)*, 105-113.
21. Mawuntu, A., Janri, Pontoh, M., & Mewo, y. (2018). Evaluasi efektifitas prosedur cuci tangan pada operator pungsi lumbal di bagian neurologi RSUP R.D Kandou. *Jurnal Sinaps Vol 1 (1)*, 47-66.
22. Natsir, M. (2018). Pengaru penyuluhan CTPS terhadap peningkatan pengetahuan siswa SDN 169 Bonto Parang kabupaten Jeneponto. *Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan (JNIK) Vol 1 (2)*, 1-9.
23. Nurlaili. (2019). *Pengembangan Motorik Halus Anak usia Dini*. Medan: UIN Sumatra utara.
24. Andarwati, S. R., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Permainan Lego (Paralel Play) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak usia 3-6 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu 8(1)*, 8-16
25. Astuti, N. D. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Lego Sederhana Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Tunagrahitha di TKLB Wiyata Bhakti Tuban. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan 11(1)*, 52-60.
26. Kemenkes. (2017). *Manajemen Mutu Informasi Kesehatan II: Akreditasi dan Manajemen Resiko*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik indonesia
27. Apriyanti, A., Rahayu, M. S., & Khasanah, A. N. (2018). Pengaruh Bermain Slime Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Siswa TK B Di TK As-Syiraj Kota Bandung. *Prosding Psikologi 4(2)*, 545-551.
28. Windarsih, & Hasan, Y. (2019). Penggunaan Media SLime Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy di TK LB Panti, Pasaman Timur, Padang. *journal of Islamic Early Childhood Education Vol 4 (1)*, 95-102.
29. Manef, S. F., & Fatmawati. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Menggunakan Media SLime Pada Anak Cerebral Palsy di TK LB Hikmah Miftahul Jannah Padang. *Journal of Multidiciplinary Research and Development Vol 2 (2)*, 8-17.
30. Katinawati. (2015). Pengaruh Terapi Bermain Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-5 tahun) yang mengalami hospitalisasi di Rumah sakit Umum Daerah Tugurejo Semarang. *Stikes Telogo Rejo*, 1-120.
31. Poniyah, M. (2021). Pembentukan Kemandirian Anak Melalui Pembiasaan Merapikan Alat Makan Di PAUD Anugerah Kasih. *Universitas Ngudi Waluyo*, 1-22.

32. Rakihmawati, & Yusmiatinengsih. (2018). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini Melalui Mendongeng Di TK Dharmawanita. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI Vol 7 (1)*, 18-41.
33. Halida, & Wirawati, T. (2017). Analisis Nilai Moral Pembiasaan Pengucapan Terimakasih Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Pontianak Kota. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 684-693.
34. Nofianti, R. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Menggunakan Pola Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Ilmu Vol 13 (1)*, 115-130.
35. Maghfiroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzel Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance 3(1)*, 55-60.
36. Nurlaili. (2019). *Pengembangan Motorik Halus Anak usia Dini*. Medan: UIN Sumatera utara.
37. Jannah, R. (2019). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain slime di Kelompok A PAUD Mubina Bekasi . *Skripsi*, 1-205.
38. Hardiyanti, D. (2021). Bermain : Perspektif tentang pengalaman bermain Guru PAUD dan praktik bermain pada pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, 38-49.
39. Fredika, L., J, H., Padila, & Andri, J. (2020). Pengaruh Intervensi Finger Paiting Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Prosding Seminar Nasioanal 1(1)*, 473-482.
40. Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas kemerdekaan belajar melalui bermain karakter anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia 5(2)*, 83-90.
41. Permata, H. D., Hartini, S., & Astuti, R. (2018). Pengaruh Terapi Menggunting Kain Flanel Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Dalam Kegiatan Menggunting Di TK Tabiyatul Athfal 31 Semarang. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan 3(3)*, 17-196.
42. Snyder, H. (2019). Literatur Riview as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Jornal of Business Research 104*, 333-339.
43. Tandoek, E. J. (2020). Permainan Mozaik Bahan Alam Terhadap Peningkatan Keterampilan Menggambar Binatang Bagi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1-10.
44. Rufaida, Z., Suhartanti, I., & Setyowati, W. (2019). Efektifitas Bermain Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di TK Negeri Pembina Jabon Mojokerto. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* , 653-657.