

SURVEI MIDLINE PROGRAM PENDIDIKAN DAN PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI
EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND DEVELOPMENT PROJECT (BASELINE SURVEY)

RAHASIA
CONFIDENTIAL

KUISIONER ANAK
Child Questionnaire
 Seksi: ID, Tes Pertumbuhan Anak
 Section: ID, IK, Child Growth Test

ID DESA
 VILLAGE ID
 ID RESPONDEN
 RESPONDENT ID

Responden untuk kuisisioner ini adalah: (1) pengasuh utama (orang yang paling sering menghabiskan waktu bersama) si anak dan (2) anak yang berusia 1 tahun – kurang dari 4 tahun atau anak usia 4 tahun – kurang dari 6 tahun

Respondent for this questionnaire is: (1) the main caregiver (person who most often spending time with) of the child and (2) child 1 to less than 4 years of age or child 4 to less than 6 years of age

COV0 Nama Anak Name of Child	<input type="text"/>
COV00 No. Urut ART anak ART No.	<input type="text"/>
COV000 Tanggal Lahir Anak Date of Birth	<input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> (Tanggal/Bulan/Tahun) (Date/Month/Year)

ENUMERATOR, EDITOR DAN SUPERVISOR

	a. Enumerator	b. Editor	c. Supervisor
COV1 Nama dan Kode Petugas Name and Code of Office	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

HASIL KUNJUNGAN
VISIT RESULT

	a. Kunjungan Pertama First Visit	b. Kunjungan Kedua Second Visit	c. Kunjungan Ketiga Third Visit
COV2 Tanggal Date	<input type="text"/> / <input type="text"/> / 2010	<input type="text"/> / <input type="text"/> / 2010	<input type="text"/> / <input type="text"/> / 2010
COV3 Jam Mulai / Jam Selesai	<input type="text"/> : <input type="text"/> / <input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/> / <input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/> / <input type="text"/> : <input type="text"/>

Start/Finish			
COV4 Hasil Kunjungan Visit Result	1. Selesai Finished 2. Selesai sebagian, _____ Partially finished	1. Selesai Finished 2. Selesai sebagian, _____ Partially finished	1. Selesai Finished 2. Selesai sebagian, _____ Partially finished

HASIL PEMERIKSAAN

CHECKING RESULT

COV5 Pengawasan oleh Supervisor Supervision by Supervisor	COV6 Pemeriksaan oleh Supervisor Checking by Supervisor	COV7 Pemeriksaan oleh Editor Checking by Editor
a. Diobservasi 1. Ya 3. Tidak Observed Yes No b. Diverifikasi 1. Ya 3. Tidak Verified Yes No	1. Diperiksa, tanpa kesalahan Checked, no mistakes 2. Diperiksa dan dikoreksi Checked and corrected 3. Tidak diperiksa, _____ Not checked	1. Data dientri, tanpa kesalahan Data entered, no mistake 2. Data dientri dan dikoreksi Data entered and corrected 3. Data dientri, tanpa koreksi, _____ Data entered, no correction 4. Data tidak dientri dan edit manual, _____ Data not entered and manually edited 5. Data tidak dientri dan tidak diedit, _____ Data not entered and not edited

ID. IDENTITAS PENGASUH

CAREGIVER'S IDENTITY

ID1 Nama pengasuh anak Name of Child Caregiver	_____
ID2 PEWAWANCARA PERIKSA: APAKAH PENGASUH TERMASUK DALAM ANGGOTA RUMAH TANGGA (ART) INI ? INTERVIEWER CHECKS IS THE CAREGIVER INCLUDED AS A MEMBER OF THIS HOUSEHOLD (MHH)	1. YA YES 3. TIDAK → PERTANYAAN ID4 NO → QUESTION ID4
ID3 NO URUT ART ART SEQUENCE NO.	<input type="text"/> → PERTANYAAN ID7 QUESTION ID7
ID4 JENIS KELAMIN Sex	1. LAKI-LAKI Male 3. PEREMPUAN Female
ID5 Tanggal lahir	<input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> (Tanggal/Bulan/Tahun)

<i>Date of birth</i>		<i>(date/month/year)</i>			
ID6	Tingkat pendidikan terakhir yang ditamatkan? <i>Last level of education</i>	<div> <div>1. Tidak/belum pernah sekolah <i>Did not/never go to school</i></div> <div>2. Tidak/belum lulus SD <i>Did not finish elementary school</i></div> <div>3. SD/MI/ sederajat <i>Elementary school/eqv</i></div> <div>4. SMP/MTs/ sederajat <i>Junior High school/eqv</i></div> <div>5. SMA/MA/ sederajat <i>Senior High school/eqv</i></div> <div>6. D1/D2/D3</div> <div>7. SD4/S1</div> <div>8. S2/S3 <i>Master's/PhD</i></div> </div>			
ID6a	Tingkat/kelas tertinggi yang pernah diikuti? <i>Highest level of education</i>	<div> <div>1. 1</div> <div>2. 2</div> <div>3. 3</div> <div>4. 4</div> <div>5. 5</div> <div>6. 6</div> <div>7. 7</div> <div>8. 8</div> <div>9. 9</div> <div>10. 10</div> <div>11. 11</div> <div>12. 12</div> <div>13. 13 (D1/D2/D3)</div> <div>14. 14 (S1)</div> <div>15. 15 (S2) <i>Master</i></div> <div>16. 16 (S3) <i>PhD</i></div> <div>96. TIDAK BERLAKU <i>Not applicable</i></div> <div>98. TIDAK TAHU <i>Don't know</i></div> </div>			
ID7	Hubungan pengasuh dengan anak? <i>Relationship of caregiver to child</i>	<div> <div>1. Ibu <i>Mother</i></div> <div>2. Bapak <i>Father</i></div> <div>3. Nenek <i>Grandmother</i></div> <div>4. Kakek <i>Grandfather</i></div> <div>5. Paman <i>Uncle</i></div> <div>6. Bibi <i>Aunt</i></div> <div>7. Kakak <i>Older sibling</i></div> <div>8. Pembantu <i>Maid</i></div> <div>9. Tetangga <i>Neighbor</i></div> <div>10. Kerabat Lain <i>Others</i></div> </div>			

TES PERTUMBUHAN ANAK

CHILD GROWTH TEST

PETUNJUK PEWAWANCARA

INTERVIEWER'S DIRECTION

CARA MEMULAI TES

HOW TO START THE TEST

PADA DASARNYA PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MELAKUKAN KETERAMPILAN HARUS DIAMATI LANGSUNG OLEH PEWAWANCARA. TETAPI JIKA TERNYATA ANAK TIDAK MAU MELAKUKAN KETERAMPILAN MAKA PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK CUKUP DIPEROLEH BERDASARKAN INFORMASI DARI PENGASUH.

MASING-MASING KETERAMPILAN YANG AKAN DIUJI SUDAH DIKELOMPOKKAN MENURUT ASPEK YANG AKAN DIAMATI DAN SESUAI DENGAN KELOMPOK UMUR ANAK DAN URUTANNYA SUDAH MELAMBAHKAN TAHAPAN PERKEMBANGAN ANAK. OLEH KARENA ITU MULAILAH MELAKUKAN PENGAMATAN ATAU MENGAJUKAN PERTANYAAN SESUAI DENGAN URUTAN DALAM KUISIONER.

JIKA SELAMA PROSES PELAKSANAAN TES, ANAK TANPA DISENGAJA TERLIHAT SUDAH DAPAT MELAKUKAN KETERAMPILAN, MAKA BERIKAN NILAI KEPADA SI ANAK UNTUK TES/PERTANYAAN YANG SESUAI DENGAN KETERAMPILAN TERSEBUT.

BASICALLY THE EVALUATION OF CHILD'S SKILL IN DOING THE TEST HAS TO BE OBSERVED DIRECTLY BY THE INTERVIEWER, BUT IF THE CHILD DOES NOT WANT TO DO THE TEST, THEN THE EVALUATION CAN BE CONDUCTED BASED ON INFORMATION FROM THE CAREGIVER

EACH SKILL TO BE TESTED HAS BEEN GROUPED ACCORDING TO THE ASPECT TO BE OBSERVED AND ACCORDING TO THE CHILD'S AGE GROUP AND THE SEQUENCE HAS REFLECTED THE STAGES OF CHILD'S GROWTH. THEREFORE, FOR EACH ASPECT TO BE OBSERVED START WITH RECORDING THE RESULT OF SKILL TEST NUMBER ONE (1) FOR EACH AGE GROUP ACCORDING TO THE CHILD'S AGE

IF DURING THE TEST THE CHILD ACCIDENTALLY SHOWED THAT HE/SHE COULD PERFORM HIGHER/MORE ADVANCED SKILL, THEN GIVE SCORES TO THE CHILD FOR EARLIER TEST/QUESTIONS, AS IT IS ASSUMED THAT THE CHILD WOULD BE ABLE TO DO THE SAID SKILL. FOR EXAMPLE, A ONE YEAR OLD CHILD COULD WALK BY HIM/HERSELF, THEN AUTOMATICALLY THE CHILD IS CONSIDERED TO BE CAPABLE IN DOING TESTS PRECEDING WALKING

KAPAN TES HARUS DIAKHIRI

WHEN TEST SHOULD BE ENDED

JIKA ANAK TIDAK BISA/SALAH DALAM MELAKUKAN KETERAMPILAN, IKUTI ALUR PERTANYAAN (POLA SKIP) YANG ADA DALAM KUISIONER UNTUK MENYELESAIKAN UJI KETERAMPILAN UNTUK MASING-MASING ASPEK.

IF THE CHILD IS UNABLE/DID THE SKILL WRONGLY, FOLLOW THE QUESTION FLOW (SKIP PATTERN) IN THE QUESTIONNAIRE TO FINISH THE SKILL TEST FOR EACH ASPECT.

BAGAIMANA MENCATAT HASIL TES

HOW TO RECORD TEST RESULT

PERTAMA-TAMA CATAT SUMBER INFORMASINYA. JADI DALAM KOLOM “SUMBER” LINGKARI “1. OBSERVASI” JIKA HASIL TES DIPEROLEH MELALUI UJI KETERAMPILAN DAN LINGKARI “3. LAPORAN” JIKA HASIL TES DIPEROLEH BERDASARKAN LAPORAN DARI PENGASUH ANAK.

KEMUDIAN DALAM KOLOM “HASIL” LINGKARI :

1. YA, BISA, JIKA ANAK DAPAT MELAKUKAN KETERAMPILAN DENGAN BENAR SESUAI PROSEDUR.
3. TIDAK BISA, JIKA ANAK TIDAK BISA MELAKUKAN KETERAMPILAN ATAU SALAH DALAM MELAKUKAN KETERAMPILAN
8. TIDAK TAHU, JIKA ANAK TIDAK MAU MELAKUKAN KETERAMPILAN DAN PENGASUH TIDAK BISA MEMBERIKAN KETERANGAN APAKAH ANAK SUDAH BISA MELAKUKAN KETERAMPILAN TERSEBUT. OPTION INI HANYA BERLAKU JIKA JAWABAN DI KOLOM SUMBER ADALAH (2) LAPORAN
9. TIDAK MEMBERI RESPON, JIKA ANAK TIDAK MAU MELAKUKAN KETERAMPILAN. OPTION INI HANYA BERLAKU JIKA JAWABAN DI KOLOM SUMBER ADALAH (1) OBSERVASI.

BEBERAPA PERTANYAAN/TES (MISALKAN, MENGGAMBAR LINGKARAN, ORANG/MANUSIA, RUMAH, DSB) MEMILIKI KATEGORI PENILAIAN TERSENDIRI. UNTUK PERTANYAAN/TES SEPERTI INI, PEWAWANCARA JUGA HARUS MELAKUKAN PENILAIAN TERHADAP HASIL TES DAN MENCATATKAN NILAINYA DI KOLOM “NILAI”.

TULISKAN INFORMASI-INFORMASI TAMBAHAN YANG MENJELASKAN HASIL UJI KETERAMPILAN INI DALAM KOLOM “KETERANGAN”.

FIRST RECORD THE INFORMATION SOURCE, SO IN THE “SOURCE” COLUMN CIRCLE “1. OBSERVATION” IF THE TEST RESULT IS OBTAINED THROUGH SKILL TEST AND CIRCLE “3. REPORT” IF THE TEST RESULT IS OBTAINED THROUGH REPORT OF CHILD CAREGIVER.

THEN IN THE “RESULT” COLUMN, CIRCLE

2. YES, ABLE IF THE CHILD CAN DO THE SKILL ACCORDING TO THE PROCEDURE
4. UNABLE, IF THE CHILD COULD NOT DO THE SKILL OR DID THE SKILL WRONGLY
10. DON'T KNOW, IF THE CHILD DID NOT WANT TO DO THE SKILL AND CAREGIVER IS UNABLE TO GIVE INFORMATION WHETHER THE CHILD CAN DO THE SKILL. THIS OPTION IS ONLY APPLICABLE IF THE ANSWER IN SOURCE COLUMN IS (2) REPORT
11. NOT RESPONDING, IF THE CHILD DID NOT WANT TO DO THE SKILL. THIS OPTION IS ONLY APPLICABLE IF THE ANSWER IN SOURCE COLUMN IS (1) OBSERVATION.

SOME OF THE QUESTIONS/TESTS (FOR EXAMPLE, DRAWING CIRCLE, HUMAN/PERSON, HOUSE, ETC) HAVE DIFFERENT EVALUATION CATEGORY. FOR SUCH QUESTIONS/TEST, INTERVIEWER MUST ALSO CONDUCT EVALUATION ON THE TEST RESULT AND RECORD THE RESULT IN THE “SCORE” COLOUMN.

WRITE ADDITIONAL INFORMATIONS THAT EXPLAINS THE RESULT OF SKILL TEST IN THE “NOTE” COLUMN

“Pertanyaan-pertanyaan yang akan kami ajukan menunjukkan tahapan-tahapan pertumbuhan anak secara umum. Jadi tidak semua pertanyaan/tes yang kami ajukan mampu dikerjakan oleh si anak, mungkin ada beberapa pertanyaan/tes yang tidak bisa dilakukan oleh anak. Hal ini normal, karena tingkat pertumbuhan masing-masing anak berbeda-beda. Oleh karena itu tidak ada jawaban yang benar atau salah, yang penting adalah Ibu/Bapak//Saudara memberikan jawaban dengan jujur.

Jika dalam proses wawancara nanti ada pertanyaan yang Ibu/Bapak//Saudara tidak mengerti, tolong disampaikan dan kami akan coba untuk menjelaskannya lagi. Jika Ibu/Bapak//Saudara memang tidak tahu jawaban dari pertanyaan kami, katakan saja tidak tahu. Dan jika ada pertanyaan yang Ibu/Bapak//Saudara kurang berkenan untuk menjawabnya, tolong beritahu kami untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Sebelumnya kami ucapkan banyak terima kasih atas kerjasama Ibu/Bapak//Saudara.”

“THE QUESTIONS THAT WE WILL GIVE WILL SHOW THE GROWTH STAGES OF THE CHILD IN GENERAL. SO, NOT ALL QUESTIONS/TESTS THAT WE GIVE ARE ABLE TO BE CONDUCTED BY THE CHILD, THERE MAY BE SOME QUESTIONS/TESTS UNABLE TO BE DONE BY THE CHILD. THIS IS NORMAL, SINCE THE GROWTH LEVEL DIFFERS WITH EACH CHILD. THUS, THERE IS NO RIGHT OR WRONG ANSWER. THE MOST IMPORTANT THING IS THAT YOU GIVE HONEST ANSWERS.

IF IN THE INTERVIEW PROCESS THERE ARE QUESTIONS THAT YOU DON'T UNDERSTAND, PLEASE TELL US AND WE WILL TRY TO EXPLAIN IT AGAIN. IF YOU REALLY DON'T KNOW THE ANSWER, JUST TELL US “I DON'T KNOW”. AND IF THERE ARE ANY QUESTIONS THAT YOU ARE UNWILLING TO ANSWER, PLEASE TELL US TO MOVE ON TO THE NEXT QUESTIONS. WE WOULD LIKE TO THANK YOU BEFOREHAND FOR YOUR COOPERATION.”

A0. PEWAWANCARA PERIKSA: BERAPA USIA [NAMA ANAK]? INTERVIEWER CHECK: HOW OLD IS [CHILD'S NAME] ?	1. ANAK USIA 1 TAHUN S/D KURANG DARI 4 TAHUN CHILD 1 YEAR TO LESS THAN 4 YEARS OF AGE 2. ANAK USIA 4 TAHUN S/D KURANG DARI 6 TAHUN → BAGIAN B. ANAK USIA 4 TAHUN S/D KURANG DARI 6 TAHUN (HALAMAN 13) CHILD 4 YEARS TO LESS THAN 6 YEARS OF AGE → SECTION 2. CHILD 4 YEARS TO LESS THAN 6 YEARS OF AGE (PAGE 13)
---	---

A. ANAK USIA 1 TAHUN S/D KURANG DARI 4 TAHUN
CHILDREN 1 YEAR TO LESS THAN 4 YEARS OF AGE

MK. Aspek Perkembangan Fisik (Motorik Kasar)
PHYSICAL DEVELOPMENT ASPECT (GROSS MOTOR)

AMK1	AMK2	AMK3	AMK4	AMK5
MOTORIK KASAR GROSS MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
11. Berjalan sendiri dan hanya sesekali terjatuh <i>Walk alone with minimal falling</i>	<p>PROSEDUR: Amati anak ketika dia berjalan sendiri melintasi ruangan.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat melangkah sendiri dengan keseimbangan yang baik tanpa tersandung dan hanya sesekali terjatuh.</i></p> <p>PROCEDURE: <i>Observe when child walks alone across the room</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if the child can walk by him/herself with good balance without stumbling and minimal falling</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa → SEKSI MOTORIK HALUS <i>Unable → SOFT MOTOR SECTION</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
12. Melempar bola dengan kedua tangannya dari atas kepalanya <i>Throwing ball with both hands from above the head</i>	<p>ALAT: Bola.</p> <p>PROSEDUR: Berikan bola kepada si anak dan pewawancara berdiri kira-kira 2,5-3 meter di depan anak. Minta anak untuk melempar bola dengan kedua tangannya kepada anda dengan melakukan lemparan dari atas kepala.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat melempar bola dengan menggunakan lemparan dari atas kepala bukan lemparan dari samping atau bawah badan.</i></p> <p>TOOL: Balls</p> <p>PROCEDURE: <i>Give a ball to the child and interviewer stands approximately 2.5-3 meter in front of the child. Ask the child to throw the ball with both hands to you by a throw from above the head.</i></p> <p>INDICATOR:</p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	

AMK1	AMK2	AMK3	AMK4	AMK5
MOTORIK KASAR GROSS MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
	<i>Successful if the child can throw the ball by using an overhead throw, not from the side or under the body</i>			
13. Berjalan mundur <i>Walking Backwards</i>	<p>PROSEDUR: Beri contoh berjalan mundur dan minta anak untuk menirukannya.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat berjalan mundur seperti yang dicontohkan tanpa berpegangan dan tidak jatuh.</i> <i>Give example of walking backwards and ask the child to imitate</i></p> <p>INDICATOR: <i>Success if child can walk backwards as demonstrated without holding on and falling</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
14. Berlari tanpa tersandung <i>Running without stumbling</i>	<p>PROSEDUR: Gelindingkan bola di lantai, minta anak untuk berlari mengejar bola tersebut.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak mampu berlari tanpa tersandung atau terjatuh.</i></p> <p>PROCEDURE: <i>Roll the ball on the floor, ask the child to run after the ball</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if child is able to run without stumbling or falling</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
15. Menuruni tangga dengan satu tangan dipegangi <i>Walking down the stairs with one hand being held</i>	<p>ALAT: Tangga.</p> <p>PROSEDUR: Letakkan anak di tengah-tengah tangga, kemudian minta anak untuk berjalan menuruni minimal dua anak tangga. Anak hanya boleh berpegangan dengan satu tangan saja atau hanya boleh dipegangi salah satu tangannya saja.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat menuruni tangga walaupun dengan satu kaki menapak tangga pertama dan diikuti dengan kaki lainnya di tangga pertama, baru kemudian melanjutkan ke langkah berikutnya.</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa ➔ PERTANYAAN NO. 19 <i>Unable ➔ QUESTION NO. 19</i></p> <p>8. Tidak Tahu <i>Don't know</i></p>	

AMK1	AMK2	AMK3	AMK4	AMK5
MOTORIK KASAR GROSS MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
	<p><i>TOOL: Stairs</i></p> <p><i>PROCEDURE:</i></p> <p><i>Put child in the middle of the stairs, then ask the child to walk down at least two steps. Child can only hold on with one hand or has one of his/her hand being held</i></p> <p><i>INDICATOR:</i></p> <p><i>Successful if the child can walk down the stairs even though doing it with putting one foot on the first step followed by putting the other foot on that first step before continuing with the next step.</i></p>			
<p>16. Menaiki tangga dengan cara seperti orang dewasa. Melangkah bergantian dengan hanya satu kaki pada tiap anak tangga dan tanpa berpegangan pada pegangan tangga</p> <p><i>Walking up the stairs like an adult, taking alternate steps with one foot on each step and without holding on to the rail</i></p>	<p>ALAT: Tangga, Mainan (apa saja/bebas).</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Letakkan mainan di tengah-tengah tangga dan minta anak menaiki tangga untuk mengambil mainan tersebut.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak dapat menaiki tangga dengan menggunakan kedua kaki secara bergantian dengan hanya menapakkan satu kaki untuk setiap anak tangga dan tanpa berpegangan pada pegangan tangga/dinding/ orang dewasa. Jangan beri nilai apabila anak tidak menggunakan kedua kaki secara bergantian dengan hanya menapakkan satu kaki untuk setiap anak tangga atau jika dia berpegangan pada pegangan tangga/dinding/ orang dewasa.</i></p> <p><i>TOOL: Stairs, toys (anything/free)</i></p> <p><i>PROCEDURE:</i></p> <p><i>Put a toy in the middle of the stairs and ask child to walk up the stairs and fetch the toy.</i></p> <p><i>INDICATOR:</i></p> <p><i>Successful if child can walk up the stairs using both legs alternately by stepping with one foot on each step and without holding on to the rail/wall/to an adult. Do not score if the child does not use both legs alternately and stepping with one foot on each step or if he/she holds on to the rail/wall/an adult.</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
<p>17. Melompat ke atas <i>Jump up</i></p>		<p>1. Observasi <i>Observation</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p>	

AMK1	AMK2	AMK3	AMK4	AMK5
MOTORIK KASAR GROSS MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
		3. Laporan Report	3. Tidak bisa ➔ PERTANYAAN NO. 19 Unable ➔ QUESTION NO. 19 8. Tidak Tahu Don't know	
18. Melompat ke atas dengan 1 kaki sebanyak 3 kali <i>Jump up on one leg three times</i>		1. Observasi Observation 3. Laporan Report	1. Ya, bisa Yes, able 3. Tidak bisa Unable 8. Tidak tahu Don't know	
19. Anak mengayunkan kakinya untuk menendang bola tanpa berpegangan pada sesuatu <i>Swing leg to kick a ball without holding on to something</i>	ALAT: Bola. PROSEDUR : Letakkan bola di lantai dekat dengan anak. Kemudian minta anak untuk menendang bola tersebut. INDIKATOR : <i>Berhasil jika anak berhasil mengayunkan kakinya (menendang) bola tanpa terjatuh, meskipun tendangannya tidak mengenai bola.</i> TOOL: Ball PROCEDURE: <i>Put ball on the floor near the child. Then ask the child to kick that ball</i> INDICATOR: <i>Successful if child can swing his/her foot (kicking) the ball without falling, even though his/her kick did not touch the ball</i>	1. Observasi Observation 3. Laporan Report	1. Ya, bisa Yes, able 3. Tidak bisa Unable 8. Tidak tahu Don't know	

MH. Aspek Perkembangan Fisik (Motorik Halus)






PHYSICAL DEVELOPMENT ASPECT (SOFT MOTOR)

AMH1	AMH2	AMH3	AMH4	AMH5	AMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
1. Memperlihatkan kecenderungan penggunaan tangan tertentu <i>Showing tendency to use a specific hand</i>	ALAT: Mainan (bebas). PROSEDUR: Berikan mainan kepada si anak, dan minta dia untuk mengambil mainan tersebut. INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak meraih benda tersebut dengan menggunakan tangan yang sama sebanyak minimal 3 dari 4 kali usaha.</i> TOOL: Toys (free) PROCEDURE: Put toys in front of the child, and ask him/her to reach for the toys INDICATOR: <i>Successful if the child reach the toys by using the same hand for at least 3 times out of 4 tries</i>	1. Observasi <i>Observation</i> 3. Laporan <i>Report</i>	1. Ya, bisa <i>Yes, able</i> 3. Tidak bisa <i>Unable</i> 8. Tidak tahu <i>Don't know</i>		
2. Memegang gelas sendiri ketika sedang minum dengan menggunakan kedua tangannya. <i>Holding glass by his/her own when drinking using both hands</i>	ALAT: Gelas yang berisi air. PROSEDUR: Minta anak untuk minum dari gelas tersebut. INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat memegang sendiri gelasnyanya dan minum air dari gelas tersebut.</i> TOOL: Glass filled with water PROCEDURE: Ask child to drink from the glass INDICATOR: <i>Successful if child can hold his/her own glass and drink from it</i>	1. Observasi <i>Observation</i> 3. Laporan <i>Report</i>	1. Ya, bisa <i>Yes, able</i> 3. Tidak bisa → PERTANYAAN NO. 6 <i>Unable →</i> QUESTION NO. 6 8. Tidak Tahu <i>Don't know</i>		
3. Minum dari gelas dengan hanya menggunakan satu	ALAT: Gelas yang berisi air. PROSEDUR:	1. Observasi <i>Observation</i>	1. Ya, bisa <i>Yes, able</i>		

AMH1	AMH2	AMH3	AMH4	AMH5	AMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
tangan untuk memegang gelas <i>Drinking from a glass using only one hand to hold the glass</i>	Minta anak untuk minum dari gelas tersebut. INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat memegang sendiri gelasny dan minum air dari gelas tersebut hanya dengan menggunakan satu tangan saja.</i> TOOL: <i>Glass filled with water</i> PROCEDURE: <i>Ask child to drink from the glass.</i> INDICATOR: <i>Successful if child can hold his/her own glass with only one hand and drink from the glass</i>	3. Laporan <i>Report</i>	3. Tidak bisa <i>Unable</i> 8. Tidak tahu <i>Don't know</i>		
4. Apakah anak dapat membalik halaman buku sendiri <i>Can the child turn a page of a book by his/herself</i>	ALAT: Buku cerita. PROSEDUR: Minta anak untuk membalik halaman buku/ majalah. INDIKATOR: <i>Berhasil apabila anak dapat membalik halaman buku/ majalah satu per satu.</i> TOOL: <i>Books/Magazine</i> PROCEDURE: <i>Ask child to turn a page of a book/magazine</i> INDICATOR: <i>Successful if child can turn pages of a book/magazine one by one</i>	1. Observasi <i>Observation</i> 3. Laporan <i>Report</i>	1. Ya, bisa <i>Yes, able</i> 3. Tidak bisa <i>Unable</i> 8. Tidak tahu <i>Don't know</i>		
5. Anak dapat menumpuk ke atas 4 benda kecil yang berbentuk kotak <i>Child can stack up four small blocks</i>	ALAT: Balok. PROSEDUR : Minta anak utk membuat tumpukan balok ke atas. INDIKATOR : <i>Berhasil apabila anak dapat membuat tumpukan dari 4 buah balok ke atas tanpa jatuh.</i> TOOL: <i>Blocks</i> PROCEDURE: <i>Ask child to stack up blocks</i> INDICATOR:	1. Observasi <i>Observation</i> 3. Laporan <i>Report</i>	1. Ya, bisa <i>Yes, able</i> 3. Tidak bisa <i>Unable</i> 8. Tidak tahu <i>Don't know</i>		

AMH1	AMH2	AMH3	AMH4	AMH5	AMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
	<i>Successful if child can make a stack with a minimal of four blocks</i>				
6. Memegang pulpen/ pensil/ krayon seperti yang dilakukan orang dewasa pada saat menulis <i>Holding a pen/pencil/crayon like an adult does when writing</i>	<p>ALAT: Pulpen/pensil/krayon.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Minta anak untuk menggambar dengan pulpen/ pensil/ krayon. Amati cara anak memegang pulpen/ pensil/ krayon.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak memegang pulpen/ pensil/ krayon seperti yang dilakukan orang dewasa pada saat menulis.</i></p> <p>TOOL: pen/pencil/crayon</p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Ask child to draw with a pen/pencil/crayon. Observe how child holds the pen/pencil/crayon</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p><i>Successful if child holds the pen/pencil/crayon the way an adult does when writing</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>		
7. Membuka tutup toples/ botol (tutup putar) <i>Opening a jar/bottle (with a screw top)</i>	<p>ALAT: Toples/ botol dengan tutup putar di atasnya, mainan/permen.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Masukkan mainan/permen dalam toples/botol dan minta anak untuk mengambil mainan/permen tersebut.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak membuka toples/botol dengan cara memutar tutup kemasan.</i></p> <p>TOOL: a jar/bottle with a screw top</p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Put toy/candy inside the jar/bottle and ask the child to get that toy/candy.</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p><i>Successful if child opens by twisting the top open</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>		
8. Mengeluarkan/ memasukkan sebuah	<p>ALAT: Permen/ gula-gula dan kotak/toples.</p> <p>PROSEDUR:</p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p>		

AMH1	AMH2	AMH3	AMH4	AMH5	AMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
benda kecil dari sebuah kotak/toples <i>Taking out/putting in small object from and to a box</i>	Minta anak untuk mengeluarkan permen dari dalam kotak/toples dengan menggunakan tangan. INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat mengeluarkan permen dari dalam kotak dengan menggunakan tangannya.</i> TOOL: <i>candy/sweets and a box</i> PROCEDURE: <i>Ask child to take candy out from the box</i> INDICATOR: <i>Successful if child can take candy out from the box</i>	3. Laporan <i>Report</i>	3. Tidak bisa ➔ PERTANYAAN NO.13 <i>Unable ➔</i> QUESTION NO. 13 8. Tidak Tahu <i>Don't know</i>		
9. Anak dapat memasukkan benang melalui manik/ronce <i>Child can put a thread through a bead</i>	ALAT: Manik/ronce, benang. PROSEDUR: Minta anak untuk memasukkan benang melalui manik/ronce. INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak dapat memasukkan benang melalui manik/ronce.</i> TOOL: <i>bead, thread</i> PROCEDURE: <i>Ask child to put a thread through a bead</i> INDICATOR: <i>Successful if child can put the thread through a bead</i>	1. Observasi <i>Observation</i> 3. Laporan <i>Report</i>	1. Ya, bisa <i>Yes, able</i> 3. Tidak bisa <i>Unable</i> 8. Tidak tahu <i>Don't know</i>		

AMH1	AMH2	AMH3	AMH4	AMH5	AMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
10. Membuat gambar lingkaran <i>Drawing a circle</i>	<p>ALAT: Kertas, pensil/krayon, kartu contoh gambar lingkaran.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Di belakang lembar pertanyaan ini terdapat lembar kosong, berikan kertas dan pensil/krayon kepada anak dan berikan contoh gambar lingkaran. Minta anak untuk menggambar lingkaran. Kumpulkan kertas dengan gambar yang dibuat oleh anak.</p> <p>TOOL: <i>paper/pencil/crayon, example of circle on a card</i></p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Behind this questionnaire is a blank space. Give the paper and pencil/crayon to child and show the example of circle. Ask child to draw a circle. Collect paper with drawing of the child</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p><i>Scoring for this test can be seen in the attachment</i></p>	1. Observasi <i>Observation</i>	1. Ya, merespon <i>Yes, respond</i> 9. Tidak memberi respon <i>Not responding</i>		 <p>contoh gambar lingkaran yang mendapat nilai 2 <i>Drawing samples that score 2 points</i></p>  <p>Contoh gambar lingkaran yang mendapat nilai 1 <i>Drawing samples that scores 1 point</i></p>  <p>Contoh gambar lingkaran yang mendapat nilai 0 <i>Drawing samples that scores 0 point</i></p>
11. Menggambar orang/manusia <i>Drawing a human/figure</i>	<p>ALAT: Kertas, pensil.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Di belakang lembar pertanyaan ini terdapat lembar kosong, berikan kertas dan pensil/krayon kepada anak dan minta anak untuk menggambar orang/ manusia (jangan menyebutkan bagian tubuh apa saja yang harus digambar atau memancing/merangsang anak dengan menayakan bagian tubuh mana lagi yang harus digambar. Contoh : “kepalanya mana?”). Kumpulkan kertas dengan gambar yang dibuat oleh anak.</p> <p>TOOL: <i>paper, pencil</i></p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Behind this questionnaire is a blank space. Give the paper and pencil/crayon to child and ask child to draw a human/figure (do not tell which body part to be drawn). Collect paper with drawings made by child</i></p>	1. Observasi <i>Observation</i>	1. Ya, merespon <i>Yes, respond</i> 9. Tidak memberi respon <i>Not responding</i>	Total nilai <i>Total score</i> 	<p>Isikan penilaian gambar orang/manusia pada tabel yang terdapat di halaman 16-17</p> <p><i>Fill-in score for human/person drawing in a table on page 16-17</i></p>

	<p>INDICATOR:</p> <p>Scoring for this test can be seen in the attachment</p>				
<p>12. Menggambar rumah</p> <p><i>Drawing a house</i></p>	<p>ALAT: Kertas, pensil.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Di belakang lembar pertanyaan ini terdapat lembar kosong, berikan kertas dan pensil/krayon kepada anak dan minta anak untuk menggambar sebuah rumah (jangan menyebutkan bagian rumah apa saja yang harus digambar). Kumpulkan kertas dengan gambar yang dibuat oleh anak.</p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Behind this questionnaire is a blank space. Give the paper and pencil/crayon to child and ask child to draw a house (do not tell which part of house should be drawn). Collect paper with drawings made by child</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p>Scoring for this test can be seen in the attachment</p>	<p>1. Observasi</p> <p><i>Observation</i></p>	<p>1. Ya, merespon</p> <p><i>Yes, respond</i></p> <p>9. Tidak memberi respon</p> <p><i>Not responding</i></p>	<p>Total nilai</p> <p><i>Total score</i></p> <p>└─┐</p>	<p>Isikan penilaian gambar rumah pada tabel yang terdapat di halaman 18</p> <p><i>Fill-in score for house drawing in a table on page 18</i></p>

KB. Aspek Perkembangan Kemampuan Bahasa
Language Skills Development Aspect

AKB1	AKB2	AKB3	AKB4	AKB4a	AKB5
BAHASA LANGUAGE SKILL	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
2. Anak dapat menyebutkan nama 4 benda yang ditunjukkan gambarnya <i>Child can name four objects when the pictures are shown</i>	<p>ALAT: Kartu bergambar.</p> <p>PROSEDUR: Perlihatkan kartu bergambar pada si anak, tunjuk salah satu gambar dan tanyakan nama dari benda tersebut (contoh: ini gambar apa?).</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika si anak dapat menyebutkan dengan benar nama dari benda yang ditunjuk (minimal 4 dari 8 gambar yang ada di kartu).</i></p> <p>TOOL: Picture card</p> <p>PROCEDURE: <i>Show picture cards to child, point one of object and ask the name of the object (example: what is the name of this object?)</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if child can correctly name the objects pointed (a minimum of 4 from the 8 objects on the card)</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>		
3. Menunjukkan anggota tubuhnya sendiri apabila diminta/ disuruh <i>Name his/her body parts when requested/told</i>	<p>PROSEDUR: Sebutkan 25 daftar anggota tubuh yang ada di halaman 19. Contoh: mata, hidung, tangan, kaki, mulut, telinga, rambut, dll. Minta anak untuk menunjuk setiap anggota tubuh yang disebutkan.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berikan nilai untuk setiap anggota tubuh yang berhasil ditunjukkan anak dengan benar (sesuai permintaan).</i></p> <p>PROCEDURE: <i>Mention 25 body parts listed on page 19. For example: eyes, nose, arms, legs, mouth, ears, hair, etc. Ask child to point the body part mentioned.</i></p> <p>INDICATOR: <i>Assign score for each body part correctly recognized by</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p>	<p>1. Ya, merespon <i>Yes, respond</i></p> <p>9. Tidak memberi respon <i>No respond</i></p>	<p>Total nilai <i>Total score</i></p> <p><u> </u></p>	<p>Isikan penilaian untuk penyebutan anggota tubuh pada tabel yang terdapat di halaman 19</p> <p><i>Fill-in score for each body part mentioned in a table on page 19</i></p>

AKB1	AKB2	AKB3	AKB4	AKB4a	AKB5
BAHASA LANGUAGE SKILL	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
	<i>child (as requested)</i>				
4. Mengikuti 1 perintah <i>Following one direction</i>	<p>Alat: Mainan.</p> <p>PROSEDUR: Minta anak untuk mengambil mainan dari lantai.</p> <p>INDIKATOR : Berhasil jika anak memahami perintah dan melakukan perintah.</p> <p>TOOL: toys</p> <p>PROCEDURE: <i>Ask child to fetch a toy from the floor</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if child understands the direction and follows the direction</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able</i></p> <p>3. Tidak bisa → SEKSI KG <i>Unable → SECTION KG</i></p> <p>8. Tidak Tahu <i>Don't know</i></p>		
5. Mengikuti 2 perintah sekaligus <i>Following two steps direction</i>	<p>Alat: Mainan.</p> <p>PROSEDUR: Minta anak untuk melaksanakan 2 perintah sekaligus. 2 perintah yang diberikan tidak boleh terputus dan harus diucapkan sekaligus. Perintah harus diucapkan di awal dan tidak boleh diulang ketika anak sedang melaksanakan perintah. Contoh: "AMBIL MAINAN DAN SERAHKAN KE IBU".</p> <p>INDIKATOR : <i>Berhasil jika anak memahami perintah dan melakukan perintah.</i></p> <p>TOOL: toys</p> <p>PROCEDURE: <i>Ask child to fetch a toy from the floor and give it to you</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if child understands the directions and follows the directions</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>		

KG. Aspek Perkembangan Kognitif

Cognitive Development Aspect

AKG1	AKG2	AKG3	AKG4	AKG5
KOGNITIF COGNITIVE	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
4. Membuat coretan <i>Scribbling</i>	<p>ALAT: Kertas, pensil/krayon.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Buatlah coret-coretan di atas kertas, berikan pensil/krayon dan kertas yang sudah dicoret-coret tersebut kepada anak, minta anak untuk melakukan hal yang sama.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak mencoret-coret kertas. (bentuk coretan tidak harus sama persis dengan coretan pewawancara).</i></p> <p>TOOL: paper, pencil/crayon</p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Make scribbling on a paper, give pencil/crayon and paper that has been scribbled to child and ask child to do the same.</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p><i>Successful if child scribbles the paper (the type of scribbling doesn't have to be the same as interviewer's scribbling)</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
5. Menemukan benda yang disembunyikan sebagian. <i>Finding a partially hidden object</i>	<p>ALAT: Mainan, handuk kecil.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Hadapkan si anak ke arah anda, kemudian tutupi mainan sebagian dengan handuk kecil. Amati apakah si anak berusaha mencari dan menemukannya.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak menarik handuk dan menemukan mainan yang disembunyikan tersebut.</i></p> <p>TOOL: toy, small towel</p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Put child facing you, then partially cover a toy with a small towel. Observe if child tries to look for and find [the toy].</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p><i>Put child facing you, then partially cover a toy with a small towel. Observe if child tries to look for and find [the toy].</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa ➔ PERTANYAAN NO. 7 <i>Unable ➔ QUESTION NO. 7</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	

6. Menemukan benda yang disembunyikan seluruhnya. <i>Finding a fully hidden object</i>	<p>ALAT: mainan, handuk kecil.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Hadapkan si anak ke arah anda, kemudian sembunyikan seluruh mainan dalam handuk kecil. Amati apakah si anak berusaha mencari dan menemukannya.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika si anak menarik handuk dan menemukan mainan yang disembunyikan.</i></p> <p><i>TOOL: ball, small towel</i></p> <p><i>PROCEDURE:</i></p> <p><i>Put child facing you, the hide all of the ball under a small towel.</i></p> <p><i>Observe if child tries to took for and find [the ball]</i></p> <p><i>INDICATOR:</i></p> <p><i>Successful if child pulls towel and find the hidden ball</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
7. Mengelompokkan benda <i>Grouping objects</i>	<p>ALAT: 5 krayon dan 5 permen.</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Letakkan sebuah krayon dan permen di atas meja. Contohkan bagaimana mengelompokkan benda-benda tersebut (misalnya krayon dengan krayon, permen dengan permen). Kemudian satukan/kumpulkan benda-benda tersebut dekat si anak & minta dia melakukan hal yang sama untuk semua benda.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak dapat mengelompokkan masing-masing pasangan benda tersebut dengan benar.</i></p> <p><i>TOOL: 5 crayons and 5 candies</i></p> <p><i>PROCEDURE:</i></p> <p><i>Put the crayons and candies on a table. Give example on how to group the objects (e.g., crayons with crayons, candies with candies). Then mix all objects, put them in front of the child and ask them to do the same for each object.</i></p> <p><i>INDICATOR:</i></p> <p><i>Successful if child can group objects correctly</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
AKG1	AKG2	AKG3	AKG4	AKG5
KOGNITIF COGNITIVE	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE

8. Mengeluarkan benda dari dalam botol <i>Getting objects out of a bottle</i>	<p>ALAT: Permen/gula-gula, botol dengan mulut botol yang cukup kecil (botol aqua).</p> <p>PROSEDUR: Masukkan permen ke dalam botol, berikan botol berisi permen kepada anak, amati reaksi anak.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak mencoba mengeluarkan permen tersebut dengan cara apapun dan berhasil mengeluarkan minimal 1 permen dari dalam botol.</i></p> <p>TOOL: candy/sweets, bottle with a relatively small opening (Aqua mineral water)</p> <p>PROCEDURE: <i>Put candy into a bottle, give the bottle to the child, observe the reaction.</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if child tries to get the candy out of the bottle in any way and is able to get at least 1 candy out of the bottle</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
--	--	--	--	--

CS. Permainan Mengurutkan Kartu
CARD SORTING

ACS1	ACS2	ACS3	ACS4
PERMAINAN GAMES	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TOOLS	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
1. Permainan Warna <i>Color Game</i>	ALAT, PROSEDUR DAN INDIKATOR UNTUK TUGAS INI DAPAT DILIHAT DI MANUAL	<p>1. a. Benar : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b. Salah : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><i>Correct</i> <i>Incorrect</i></p> <p>6. TIDAK MERESPON <i>NO RESPOND</i></p>	
2. Permainan Bentuk/Gambar <i>Border/Picture Game</i>	TOOLS, PROCEDURE AND INDICATOR FOR THIS TASK CAN BE SEEN IN THE MANUAL	<p>1. a. Benar : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b. Salah : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><i>Correct</i> <i>Incorrect</i></p> <p>6. TIDAK MERESPON <i>NO RESPOND</i></p>	

PETUNJUK PEWAWANCARA:

JIKA JUMLAH KESALAHAN DALAM PERMAINAN WARNA DAN BENTUK LEBIH DARI 1 ATAU ANAK TIDAK MERESPON, MAKA PERMAINAN TIDAK DILANJUTKAN.

INTERVIEWER'S NOTE:

IF MISTAKES IN COLOR GAMES ARE MORE THAN 1 OR NO RESPOND FROM CHILD, THEN THE GAME SHOULD NOT BE CONTINUED.

3. Permainan kombinasi warna dan bentuk/gambar <i>Combination of color and border/picture</i>		1. a. Benar : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Correct</i> b. Salah : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Incorrect</i> 6. TIDAK MERESPON <i>NO RESPOND</i>	
--	--	---	--

SE. Aspek Perkembangan Sosial Emosional
Socio Emotional Development Aspect

ASE1	ASE2	ASE3	ASE4	ASE5
SOSIAL EMOSIONAL <i>SOCIO-EMOTIONAL</i>	PROSEDUR/ALAT TES <i>PROCEDURE/TEST TOOL</i>	SUMBER <i>SOURCE</i>	HASIL <i>RESULT</i>	KETERANGAN <i>NOTE</i>
2. Menangis ketika pengasuhnya pergi <i>Cries when the caregiver leaves</i>	<p>PROSEDUR: Minta orang tua/ pengasuh anak untuk meninggalkan ruangan. Amati reaksi anak.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak menangis pada saat pengasuh meninggalkan ruangan.</i></p> <p>PROCEDURE: <i>Ask parents/caregiver to leave the room. Observe child's reactions</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if child cries when caregiver leaves the room</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	

TES SELESAI UNTUK ANAK USIA 1 TAHUN S/D KURANG DARI 4 TAHUN
TEST CONCLUDED FOR CHILD 1 YEAR TO LESS THAN 4 YEARS OF AGE

B. ANAK USIA 4 TAHUN S/D KURANG DARI 6 TAHUN
CHILDREN 4 YEARS TO LESS THAN 5 YEARS OF AGE

MK. Aspek Perkembangan Fisik (Motorik Kasar)
Physical Development Aspect (Gross Motor)


BMK1	BMK2	BMK3	BMK4	BMK5
MOTORIK KASAR GROSS MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
1. Menaiki tangga dengan cara seperti orang dewasa. Melangkah bergantian dengan hanya satu kaki pada tiap anak tangga dan tanpa berpegangan pada pegangan tangga <i>Walking up the stairs like an adult, taking alternate steps with one foot on each step and without holding on to the rail</i>	<p>ALAT: Tangga, Mainan (apa saja/bebas).</p> <p>PROSEDUR:</p> <p>Letakkan mainan di tengah-tengah tangga dan minta anak menaiki tangga untuk mengambil mainan tersebut.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika anak dapat menaiki tangga dengan menggunakan kedua kaki secara bergantian dengan hanya menapakkan satu kaki untuk setiap anak tangga dan tanpa berpegangan pada pegangan tangga/dinding/ orang dewasa. Jangan beri nilai apabila anak tidak menggunakan kedua kaki secara bergantian dengan hanya menapakkan satu kaki untuk setiap anak tangga atau jika dia berpegangan pada pegangan tangga/dinding/ orang dewasa.</i></p> <p>TOOL: Stairs, toys (anything/free)</p> <p>PROCEDURE:</p> <p><i>Put a toy in the middle of the stairs and ask child to walk up the stairs and fetch the toy.</i></p> <p>INDICATOR:</p> <p><i>Successful if child can walk up the stairs using both legs alternately by stepping with one foot on each step and without holding on to the rail/wall/to an adult. Do not score if the child does not use both legs alternately and stepping with one foot on each step or if he/she holds on to the rail/wall/an adult.</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	
3. Melompat ke atas dengan 1 kaki sebanyak 3 kali. <i>Jump up with one leg three times</i>	<p>PROSEDUR:</p> <p>Minta si anak untuk mengangkat satu kakinya dan melompat ke atas sebanyak 3 kali dengan menggunakan satu kaki saja.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p><i>Berhasil jika si anak dapat melompat sebanyak minimal 3 kali tanpa berpegangan pada sesuatu.</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>	

BMK1	BMK2	BMK3	BMK4	BMK5
MOTORIK KASAR GROSS MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	KETERANGAN NOTE
	<p><i>PROCEDURE:</i> Ask child to lift one of his foot and jump up three times on one leg</p> <p><i>INDICATOR:</i> Successful if child can jump at least three times without holding on to anything</p>			

MH. Aspek Perkembangan Fisik (Motorik Halus)

Physical Development Aspect (Soft Motor)

BMH1	BMH2	BMH3	BMH4	BMH5	BMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
1. Memperlihatkan kecenderungan penggunaan tangan tertentu <i>Showing tendency to use a specific hand</i>	<p>ALAT: Mainan.</p> <p>PROSEDUR: Letakkan mainan tepat di depan si anak, di tengah-tengah dan minta dia untuk mengambil mainan tersebut.</p> <p>INDIKATOR: <i>Berhasil jika anak meraih benda tersebut dengan menggunakan tangan yang sama sebanyak minimal 3 dari 4 kali usaha.</i></p> <p>TOOL: Toys</p> <p>PROCEDURE: <i>Put toys in front of the child, in the middle, and ask him/her to reach for the toys</i></p> <p>INDICATOR: <i>Successful if the child reach the toys by using the same hand for at least 3 times out of 4 occassion</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p> <p>3. Laporan <i>Report</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>3. Tidak bisa <i>Unable</i></p> <p>8. Tidak tahu <i>Don't know</i></p>		
4. Menggambar orang/manusia <i>Drawing a human/figure</i>	<p>ALAT: Kertas, pensil.</p> <p>PROSEDUR: Di belakang lembar pertanyaan ini terdapat lembar kosong, berikan kertas dan pensil/krayon kepada anak dan minta anak untuk menggambar orang/ manusia (jangan menyebutkan bagian tubuh apa saja yang harus digambar). Kumpulkan kertas dengan gambar yang dibuat oleh anak.</p> <p>TOOL: paper, pencil</p> <p>PROCEDURE: <i>Behind this questionnaire is a blank space. Give the paper and pencil/crayon to child and ask child to draw a human/figure (do not tell which body part to be drawn). Collect paper with drawings made by child</i></p>	<p>1. Observasi <i>Observation</i></p>	<p>1. Ya, bisa <i>Yes, able to</i></p> <p>9. Tidak memberi respon <i>Doesn't respond</i></p>	<p>Total nilai <i>Total score</i></p> <p>┌ ┐</p>	<p>Isikan penilaian untuk gambar orang/manusia pada tabel yang terdapat di halaman 16-17.</p> <p><i>Fill-in score for human/figure drawing in a table on page 16-17</i></p>
5. Menggambar rumah	ALAT: Kertas, pensil.	1. Observasi	1. Ya, bisa	Total nilai	Isikan penilaian untuk

BMH1	BMH2	BMH3	BMH4	BMH5	BMH6
MOTORIK HALUS SOFT MOTOR	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	HASIL RESULT	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
Drawing a house	<p>PROSEDUR:</p> <p>Di belakang lembar pertanyaan ini terdapat lembar kosong, berikan kertas dan pensil/krayon kepada anak dan minta anak untuk menggambar sebuah rumah (jangan menyebutkan bagian rumah apa saja yang harus digambar). Kumpulkan kertas dengan gambar yang dibuat oleh anak.</p> <p>TOOL: paper, pencil</p> <p>PROCEDURE:</p> <p>Behind this questionnaire is a blank space. Give the paper and pencil/crayon to child and ask child to draw a house (do not tell which part should be drawn). Collect paper with drawings made by child</p>	Observation	<p>Yes, able to</p> <p>9. Tidak memberi respon</p> <p>Doesn't respond</p>		<p>gambar rumah pada tabel yang terdapat di halaman 18.</p> <p>Fill-in score for house drawing in a table on page 18</p>

KB. Aspek Perkembangan Kemampuan Bahasa
Language Skills Development Aspect

BKB1	BKB2	BKB3	BKB4	BKB5
KEMAMPUAN BAHASA LINGUISTIC SKILL	PROSEDUR/ALAT TES PROCEDURE/TEST TOOL	SUMBER SOURCE	NILAI SCORE	KETERANGAN NOTE
3. Menunjukkan anggota tubuhnya sendiri apabila diminta/ disuruh <i>Shows his/her body parts when asked</i>	<p>PROSEDUR: Sebutkan 25 daftar anggota tubuh yang ada di halaman 19. Contoh: mata, hidung, tangan, kaki, mulut, telinga, rambut, dll. Minta anak untuk menunjuk setiap anggota tubuh yang disebutkan.</p> <p>INDIKATOR: Berikan nilai untuk setiap anggota tubuh yang berhasil ditunjukkan anak dengan benar (sesuai permintaan).</p> <p>PROCEDURE: Mention 25 body parts listed on page 19. For example: eyes, nose, arms, legs, mouth, ears, hair, etc. Ask child to point the body part mentioned.</p> <p>INDICATOR: Assign score for each body part correctly recognized by child (as requested)</p>	1. Observasi <i>Observation</i>	Total nilai <i>Total score</i> □ □	Isikan penilaian untuk penyebutan anggota tubuh pada tabel yang terdapat di halaman 19 . <i>Fill-in score for each body part mentioned in a table on page 19</i>

CS. Permainan Mengurutkan Kartu
CARD SORTING

BCS1	BCS2	BCS3	BCS4
PERMAINAN GAMES	PROSEDUR/ALAT TES	HASIL	KETERANGAN
1. Permainan Warna Color Game	ALAT, PROSEDUR DAN INDIKATOR UNTUK TUGAS INI DAPAT DILIHAT DI MANUAL TOOLS, PROCEDURE AND INDICATOR FOR THIS TASK CAN BE SEEN IN THE MANUAL	1. a. Benar : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b. Salah : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Correct Incorrect	
2. Permainan Bentuk/Gambar Border/Picture Game		6. TIDAK MERESPON NO RESPOND	
PETUNJUK PEWAWANCARA: JIKA JUMLAH KESALAHAN DALAM PERMAINAN WARNA DAN BENTUK LEBIH DARI 1 ATAU ANAK TIDAK MERESPON MAKA PERMAINAN TIDAK DILANJUTKAN INTERVIEWER’S NOTE:			

IF MISTAKES IN COLOR GAMES ARE MORE THAN 1 OR NO RESPOND FROM CHILD, THEN THE GAME SHOULD NOT BE CONTINUED.			
3.	Permainan kombinasi warna dan bentuk/gambar <i>Combination of color and border/picture</i>	1. a. Benar : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Correct</i> 6. TIDAK MERESPON <i>NO RESPOND</i>	b. Salah : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Incorrect</i>

TES SELESAI UNTUK ANAK USIA 4 TAHUN S/D KURANG DARI 6 TAHUN
TEST CONCLUDED FOR CHILD 4 YEAR TO LESS THAN 6 YEARS OF AGE

PENILAIAN UNTUK GAMBAR ORANG/MANUSIA

SCORE FOR FIGURE/HUMAN DRAWING

PGO0	PGO1	PGO2
No.	Bagian Tubuh <i>Body Parts</i>	Nilai <i>Score</i>
1	Kepala <i>Head</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
2	Leher <i>Neck</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
3	Mata <i>Eyes</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
4	Hidung <i>Nose</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ya, tidak lengkap/berlebih <i>Yes, incomplete/extra</i> 2. Ya, lengkap <i>Yes, complete</i>
5	Mulut <i>Mouth</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
6	Gigi <i>Teeth</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
7	Telinga <i>Ears</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
8	Rambut <i>Hair</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ya, tidak lengkap <i>Yes, incomplete</i> 2. Ya, lengkap <i>Yes, complete</i>
9	Badan <i>Body</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>
10	Pusar <i>Belly button</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ada <i>Drawn</i>

11	Lengan <i>Arms</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
12	Tangan <i>Hands</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ya, tidak lengkap/berlebih <i>Yes, incomplete/extra</i> 2. Ya, lengkap <i>Yes, complete</i>	
13	Jari tangan <i>Fingers</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ya, tidak lengkap/berlebih <i>Yes, incomplete/extra</i> 2. Ya, lengkap <i>Yes, complete</i>	
14	Paha <i>Thigh</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
15	Paha tertutup <i>Covered thigh</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
16	Kaki <i>Legs</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
17	Jari kaki <i>Toes</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ya, tidak lengkap/berlebih <i>Yes, incomplete/extra</i> 2. Ya, lengkap <i>Yes, complete</i>	
18	Lainnya, _____ <i>Other</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
19	Lainnya, _____ <i>Other</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
20	Lainnya, _____ <i>Other</i>	0. Tidak ada <i>No</i>	1. Ada <i>Drawn</i>
21	Lainnya, _____	0. Tidak ada	1. Ada

	<i>Other</i>	<i>No</i>	<i>Drawn</i>
--	--------------	-----------	--------------

PGO0	PGO1	PGO2
No.	Karakteristik <i>Characteristic</i>	Nilai <i>Score</i>
22	Gambar bisa dikenali sebagai orang <i>Drawing is recognizable as human</i>	0. Tidak <i>No</i> 1. Ya <i>Yes</i>
23	Gambar berbentuk stick figure <i>Stick figure drawing</i>	0. Tidak <i>No</i> 1. Ya <i>Yes</i>
24	Sebagian besar anggota tubuh tersambung <i>Most body parts are connected</i>	0. Tidak <i>No</i> 1. Ya <i>Yes</i>
25	Ada detil tambahan di gambar <i>Other details on the drawing</i>	0. Tidak ada <i>No</i> 1. Ya, sedikit <i>Yes, a little</i> 2. Ya, banyak <i>Yes, many</i>
26	Apakah gambar orang tampak tersenyum <i>Depicts smiling person</i>	0. Tidak <i>No</i> 1. Ya <i>Yes</i> 8. Susah dinilai <i>Difficult to judge</i>

Jumlahkan opsi yang dipilih kecuali “8” <i>Tally all opted options except “8”</i>	<input type="text"/>
--	----------------------

PENILAIAN UNTUK GAMBAR RUMAH

SCORE FOR HOUSE DRAWING

PGR0	PGR1		PGR2
No.	Bagian Rumah <i>House Parts</i>	Keterangan <i>Note</i>	Jumlah / Nilai <i>Tally/Score</i>
1	Dinding <i>Wall</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
2	Atap <i>Roof</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
3	Jendela <i>Window</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
4	Pintu <i>Door</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
5	Gambar orang di jendela <i>People on the table</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
6	Gambar orang di depan pintu <i>People in front of door</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
7	Matahari <i>Sun</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
8	Awan <i>Cloud</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
9	Pohon/tumbuhan <i>Tree/plant</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
10	Lainnya <i>Other</i>	Berapa banyaknya? <i>How many?</i>	<input type="text"/>
11	Gambar dapat dikenali sebagai rumah <i>Drawing is recognizable as a house</i>	Ya = 1 Yes Tidak = 0 No	<input type="text"/>
12	Sebagian besar bagian rumah tersusun dengan benar <i>Most house section are correctly arranged</i>	Ya = 1 Yes Tidak = 0 No	<input type="text"/>

13	Ada gambar pelengkap <i>Other additional drawing</i>	Ya, banyak = 2 Yes, many Ya, beberapa = 1 Yes, a few Tidak = 0 No	<input type="text"/> <input type="text"/>
14	Apakah gambar rumah terlihat seperti rumah yang menyenangkan <i>Does the picture depict a happy house?</i>	Ya = 1 Yes Tidak = 0 No Susah dinilai = 98 <i>Difficult to judge</i>	<input type="text"/> <input type="text"/>
Total Nilai <i>Total score</i>			<input type="text"/> <input type="text"/>

PENILAIAN UNTUK PENYEBUTAN ANGGOTA TUBUH

SCORE FOR MENTIONING BODY PARTS

PAT0	PAT1	PAT2
No.	Sebut anggota tubuh <i>Body parts mentioned</i>	Keterangan untuk Nilai <i>Note for scoring</i>
		Benar = 1 <i>Correct</i> Salah = 0 <i>Wrong</i> Tidak memberi respon = 6 <i>No respond</i>
1	Kepala <i>Head</i>	<input type="checkbox"/>
2	Rambut <i>Hair</i>	<input type="checkbox"/>
3	Mata <i>Eyes</i>	<input type="checkbox"/>
4	Hidung <i>Nose</i>	<input type="checkbox"/>
5	Mulut <i>Mouth</i>	<input type="checkbox"/>
6	Gigi <i>Teeth</i>	<input type="checkbox"/>
7	Pipi <i>Cheek</i>	<input type="checkbox"/>
8	Dagu <i>Chin</i>	<input type="checkbox"/>
9	Telinga <i>Ears</i>	<input type="checkbox"/>
10	Leher <i>Neck</i>	<input type="checkbox"/>
11	Bahu <i>Shoulder</i>	<input type="checkbox"/>
12	Punggung <i>Back</i>	<input type="checkbox"/>
13	Dada	<input type="checkbox"/>

	<i>Chest</i>	
14	Perut <i>Belly</i>	<input type="text"/>
15	Pinggang <i>Waist</i>	<input type="text"/>
16	Tangan <i>Hands</i>	<input type="text"/>
17	Lengan <i>Arm</i>	<input type="text"/>
18	Siku <i>Elbow</i>	<input type="text"/>
19	Jari tangan <i>Fingers</i>	<input type="text"/>
20	Ibu jari tangan <i>Thumb</i>	<input type="text"/>
21	Paha <i>Thigh</i>	<input type="text"/>
22	Kaki <i>leg</i>	<input type="text"/>
23	Lutut <i>Knee</i>	<input type="text"/>
24	Tumit <i>Heel</i>	<input type="text"/>
25	Jari kaki <i>Toes</i>	<input type="text"/>
Total nilai benar <i>Total correct score</i>		<input type="text"/>

CATATAN PEWAWANCARA
INTERVIEWER'S NOTE

[illegible]

