

# **PEDOMAN PENGISIAN**

## **KUISIONER ANAK**

### **I. TUJUAN**

Tujuan dari Kuesioner Anak adalah untuk mendapatkan data-data mengenai kemampuan non-kognisi dan kognisi anak. Dalam hal ini kemampuan non-kognisi dinilai dari ketekunan dan kontrol diri anak, sedangkan kemampuan kognisi dinilai dari

### **II. RESPONDEN**

Responden untuk Kuisisioner Anak adalah anak sampel yang berusia 1 tahun ketika survei baseline.

### **III. PENJELASAN**

#### **CO COVER**

Bagian ini merupakan bagian identitas kuisisioner yang berisi ID, nama anak, no urut ART anak, tanggal lahir anak dan pengawasan yang berisi data petugas lapangan, waktu dilakukannya kegiatan wawancara, hasil kunjungan wawancara dan hasil pemeriksaan oleh supervisor dan editor.

ID adalah identitas responden (lihat lampiran), terdiri:

□ □ □

3 digit pertama diisi ID Desa/Kelurahan (001 – 310).

□

2 digit kedua diisi no urut rumah tangga pada waktu baseline.

□ □

2 digit ketiga diisi no urut ART responden dalam rumah tangga (AR00 Kuisisioner umah Tangga )

COV0 Tuliskan nama lengkap anak.

COV00 Tuliskan no urut ART dari si anak (no urut AR00).

COV000 Tuliskan tanggal lahir anak (tanggal/bulan/tahun). Lihat AR04 di Kuisisioner Rumah tangga.

COV1 Lihat Penjelasan Kuisisioner Kepala Desa/Lurah.

COV2 – COV4 Lihat Penjelasan Kuisisioner Kepala Desa/Lurah.

COV5 – COV7 Lihat Penjelasan Kuisisioner Kepala Desa/Lurah.

#### ***Membangun kedekatan dengan anak-anak***

Jika seorang anak bersifat pemalu dan/atau merasa tidak nyaman maka mereka mungkin saja tidak bisa melakukan tugas yang diberikan sebaik yang bisa mereka lakukan ketika mereka merasa nyaman. Karenanya, penting untuk berusaha membuat si anak merasa nyaman dengan kita dan cobalah membuat si anak merasa senang melakukan tugas yang Anda berikan.

Membangun kedekatan dengan anak erat kaitannya dengan membangun rasa percaya dan keyakinan mereka terhadap kita.

Membangun kedekatan dengan anak-anak dalam waktu yang singkat memang cukup menantang, terutama jika si anak sangatlah pemalu atau gugup, namun sangat penting adanya bahwa Anda mencoba membangun kedekatan ini. Tips-tips berikut dapat membantu Anda:

- Selalulah bersikap positif, ceria dan mendukung
- Cobalah berbicara dengan si anak pada posisi yang sejajar—jadi jika mereka duduk di lantai, ikutlah duduk bersama mereka daripada berdiri.
- Jangan berbicara dengan nada tinggi atau membuat si anak takut, pastikan Anda berbicara dengan nada yang tenang dan bersahabat.
- Pahami dampak komunikasi non-verbal, seperti bahasa tubuh.
- Cobalah membuat tugas tersebut menyenangkan dan usahakan si anak tidak merasa terbebani.

### ***Keterlibatan orang lain***

Dalam melakukan tes ini, sangat penting bagi enumerator untuk memastikan bahwa tes ini dilakukan sendiri oleh si anak. Keterlibatan orang lain seperti enumerator itu sendiri, guru atau teman sebaya lainnya dibolehkan hanya untuk merangsang si anak agar mau melakukan tes tersebut. Oleh karena itu sebelum melakukan tes, enumerator harus membacakan pengantar tes dan memberi penjelasan kepada orang-orang lain yang ada di lokasi agar bisa menahan diri dan tidak memarahi/menghina si anak bila tidak mampu melakukan tes yang diminta.

Jika anak tidak mau melakukan tes, enumerator bisa meminta bantuan pengasuh atau guru yang sudah dikenal dekat oleh si anak. Tetapi mereka harus diberitahu dulu mengenai tujuan dan prosedur yang digunakan untuk melakukan tes.

## **LATIHAN 1 DAN LATIHAN 2. KETEKUNAN DAN KONTROL DIRI**

Bagian ini bertujuan untuk mengetahui sifat-sifat ketekunan dan kontrol diri anak.

Sebelum memulai tes ini, enumerator perlu menjelaskan kepada anak untuk menjawab semua item pertanyaan secara jujur dan tidak ada jawaban yang salah atau benar. Selama tes berlangsung, **enumerator perlu membacakan semua item pernyataan seperti yang tertera di dalam kuesioner dan tidak diperbolehkan untuk memberikan contoh** dari masing-masing pernyataan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menghindari kemungkinan anak tidak menjawab pertanyaan karena mereka tidak dapat membaca. Selain itu enumerator tidak diperkenankan memberikan contoh untuk memberikan kebebasan bagi anak menginterpretasikan maksud dari masing-masing pernyataan tersebut.

## CS PERMAINAN MENGURUTKAN KARTU (CARD SORTING)

Tujuannya adalah melihat apakah anak dapat dengan cepat mengalihkan konsentrasinya dari satu permainan ke permainan berikutnya.

Alat yang dibutuhkan:

- KARTU TARGET : sebagai kartu panduan untuk anak meletakkan gambar,  
Dua (2) gambar : 1 kucing biru  
1 motor merah
- TES SET 1: Untuk Permainan warna dan bentuk/gambar  
Empatbelas (14) kartu seluruhnya: 7 kucing merah  
7 motor biru
- TES SET 2: Untuk permainan kombinasi  
Empatbelas (14) kartu seluruhnya: 4 kucing merah  
3 motor biru  
4 kucing merah dengan pinggiran hitam  
3 motor biru dengan pinggiran hitam

POSISI BERMAIN : Enumerator duduk sebelah si anak di meja dengan permukaan yang bersih.

Cara permainan:

### 1. PERMAINAN WARNA:

- Ambil Kartu Target dan Kartu Tes Set 1.
- Taruh kedua KARTU TARGET **menghadap** keatas bersebelahan diatas meja, dengan diberikan jarak.  
Katakan: Ini ada kucing biru dan ini ada motor merah.
- Beri contoh memainkan kartunya: Kita tunjukkan kartu motor berwarna biru diletakkan di kartu target kucing biru, dan kartu kucing merah di letakkan di kartu target motor merah.
- Mulai bermain jika dirasa anak telah memahami instruksi, kocok kartu dan ambil satu misal kartu motor biru yang terambil, tunjukkan pada si anak "Ini yang biru ditaruh dimana?". Minta anak untuk menaruhkan kartunya atau menunjukkan kartu ditaruh dimana. Jika anak hanya menunjuk saja maka kita bantu menaruhkan gambar sesuai dengan gambar yang ditunjuk si anak.
- Ulangi sampai 6 kali tanpa menghiraukan salah atau tidak anak menaruhnya dan warna yang terpilih.
- Hitung berapa kali dari 6 kartu yang dilakukan dengan benar dan catat di ACS3\_1.

## 2. PERMAINAN BENTUK

- Ambil Kartu Target dan Kartu Tes Set 1.
- Taruh kedua KARTU TARGET **menghadap** keatas bersebelahan diatas meja, dengan diberikan jarak.
- Beri contoh bagaimana cara permainan bentuk, jika kartu yang diperlihatkan ke anak gambar kucing maka anak harus meletakkan ke kartu target gambar kucing dan jika yang diperlihatkan gambar motor maka minta anak menaruhkan di gambar motor.
- Mulai bermain jika dirasa anak telah memahami instruksi, kocok kartu dan ambil satu misal kartu motor biru yang terambil, tunjukkan pada sianak "Ini gambar apa? Ditaruhnya dimana?". Minta anak untuk menaruhkan kartunya atau menunjukkan kartu ditaruh dimana. Jika anak hanya menunjuk saja maka kita bantu menaruhkan gambar sesuai dengan gambar yang ditunjuk si anak.
- Ulangi 5 kali lagi sehingga totalnya 6 kartu tanpa melihat salah atau benar sianak menaruh/menunjuk gambarnya. Setiap diulangi jangan lupa untuk mengulangi peraturannya (Jadi ingat, bila kucing ditaruh disini, bila motor ditaruh disini).
- Hitung berapa kali dari 6 kartu yang dilakukan dengan benar dan catat ACS3\_2.

## 3. PERMAINAN KOMBINASI WARNA DAN BENTUK/GAMBAR

**CATATAN:** Bila anak tidak melakukan kesalahan atau hanya ada satu kesalahan, lanjutkan ke Permainan Pinggiran. Bila anak melakukan 2 kesalahan atau lebih, ucapkan terima kasih kepada anak dan sudahi permainan.

- Ambil Kartu Target dan Kartu Tes Set 2.
- Taruh kedua KARTU TARGET **menghadap** keatas bersebelahan diatas meja, dengan diberikan jarak.
- Katakan: "Terima kasih, kamu bermainnya baik sekali. Sekarang saya punya satu permainan yang lebih sulit untuk anda mainkan. Dalam permainan ini, kamu kadang-kadang dapat kartu dengan pinggiran hitam seperti ini (tunjukkan kartu kucing merah dengan pinggiran). Bila ada kartu dengan pinggiran hitam, kita harus bermain permainan warna. Di permainan warna, yang merah ditaruh disini dan yang biru ditaruh di sini (tunjukkan sisi yang benar). Kartu ini merah, jadi kita akan taruh di sini (taruh menghadap ke bawah di sisi meja yang benar). Tapi bila kartunya tidak ada pinggiran hitam, seperti ini (tunjukkan kucing merah tanpa pinggiran), kita harus bermain permainan bentuk. Dalam permainan bentuk, bila ini kucing, kita taruh kesini, tapi bila ini motor, kita taruh disini (tunjukkan sisi yang benar di meja). Yang ini kucing, jadi kita akan taruh disini (taruh menghadap ke bawah di sisi yang tepat). Paham?"  
Katakan: "Sekarang giliran kamu." Ulangi peraturannya ("Bila ada pinggirannya, kita bermain permainan warna, kalau tidak ada pinggiran, kita bermain permainan bentuk").
- Pilih sebuah kartu (pastikan bahwa kartu yang sama tidak digunakan dua kali berturut-turut), sebutkan apakah kartu ada pinggirannya atau tidak, dan tanyakan kemana harus ditaruh.  
Katakan – "Lihat, ini kartu dengan/tanpa pinggiran. Ditaruhnya dimana?"

Setelah anak menaruhnya di satu sisi, atau menunjuk ke satu sisi, katakan saja “Mari kita lakukan sekali lagi.”

- Ulangi prosedurnya 11 kali lagi, dengan total 12 kali.  
Sebelum mulai lagi, ingat ulang peraturannya. Pastikan anda menanggapi anak dengan cara yang netral, tanpa mengevaluasi tindakannya, dan tanpa membetulkan, jangan bilang “Bagus!” atau “Baik sekali”, dll.
- Hitung berapa kali yang dilakukan dengan benar dan catat.

### **TIPS MEMANDU PERMAINAN**

- Setelah anak menunjuk/menaruh kartu dengan benar atau tidak, jangan lupa mengajak anak untuk melakukan permainan kembali misal: MARI KITA MAIN LAGI/YUK KITA MAIN LAGI.
- Selesai anak menaruhkan gambar jangan lupa mengeluarkan pujian misal : BAGUS, BAIK SEKALI.
- Setiap pergantian permainan jangan lupa memberitahu kepada anak, misal “Sekarang kita mau bermain permainan baru. Kita baru selesai bermain warna sekarang Kita mau bermain permainan bentuk.
- Ucapkan terima kasih kepada anak dan sudahi permainan.

### **SOLUSI TERHADAP PERMASALAHAN**

1. Anak tidak ingin bermain.

Label kartu sesuai dengan dimensi yang relevan dan tanyakan kemana harus ditaruh contoh “ini ada kucing, kemana kucing itu pergi?” dan jika anak masih malu, katakan, “mari kita lakukan satu lagi kembalikan kartu pada tumpukan untuk dipilih kembali.

Apabila anak menolak untuk melakukan memilih kartu, sarankan kepadanya untuk memilih box yang benar dan menunjukannya kepada anda. Dan kemana kartu itu harus diletaka. Apabila anak menolak untuk melakukan ini, maka hentikan tugasnya. Karena datanya tidak akan bisa dipakai. Terkecuali percobaan ini selesai.

Izinkan anak untuk merubah respon mereka, dan menilai hanya kepada respon terakhir. Jangan berikan evaluasi umpan balik. Seperti halnya “Apakah kamu yakin?” dan proses pada percobaan terakhir, katakan, “Mari kita lakukan sekali lagi.”

2. Jangan memberi feedback.

Jangan memberikan evaluasi atau membenaran feedback. Seperti dorongan untuk mereka tetap bermain, katakan “Mari pilih kartunya” atau “Mari kita lakukan sekali lagi,” sesuai kebutuhan.

3. Cegah jika anak memilih kartu yang sudah dipilih. Katakan kepadanya, “Kartu ini harus tetap berada ditempatnya, yuk, kita pilih yang lainnya”.
4. Jangan biarkan anak mengambil kesempatan beristirahat sebelum prosedur selesai. Katakan, “Kita hampir selesai.” Jika anak butuh waktu beristirahat sewaktu tahap 2, 3, 6 atau 7 ulangi tahapan yang tertunda pada saat dia kembali kemudian selesaikan prosedurnya. Hanya gunakan data dari tahapan yang selesai bukan dari tahapan yang terhenti. Semestinya anak tidak diperbolehkan mengambil waktu beristirahat pada tahap 4; ini akan membuat data terulang dan tidak dapat terpakai.