

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**Lampiran 1 Standar Operasional Prosedur (SOP)**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG  
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNG KARANG  
Jl. Soekarno Hatta No. 1. Hajimeno, Hendar Lampung**

**STANDAR OPRASIONAL PROSEDUR (SOP)**

**Lampiran 1 Standar Operasional Prosedur (SOP)**

<b>JUDUL SOP : TERAPI PERMAINAN PUZZLE</b>	
Pengertian	Puzzle merupakan permainan mencocokan dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan megelompokan.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Untuk melatih Motorik Halus</li><li>2. Untuk melatih koordinasi mata dan tangan</li><li>3. Untuk mengasah kemampuan berpikir dan daya ingat</li><li>4. Untuk meningkatkan kecerdasan visual spatial</li><li>5. Untuk meningkatkan kreativitas ana</li></ol>
Indikasi	Anak dengan keterlambatan motorik
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyapa dan memberi salam</li><li>2. Memperkenalkan diri</li><li>3. Mengidentifikasi identitas klien</li><li>4. Memberi petunjuk pada anak/klien cara bermain</li><li>5. Menjelaskan tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan, berikan kesempatan kepada orangtua klien untuk bertanya dan menjawab pertanyaan orangtua klien</li><li>6. Mengatur posisi bermain agar nyaman</li></ol>
Cara Kerja	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Prosedur</li><li>2. Memberitahu orangtua klien bahwa prosedur akan dimulai</li><li>3. Mempersilahkan klien untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu</li><li>4. Memotivasi keterlibatan klien dan orangtua</li><li>5. Memberi pujian apabila klien dapat melakukan</li><li>6. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor klien saat bermain</li><li>7. Meminta klien menceritakan apa yang sedang dilakukan</li><li>8. Menanyakan perasaan klien setelah bermain</li><li>9. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan</li></ol>
Evaluasi	Evaluasi hasil yang dicapai (ketangkasan menyatukan potongan puzzle dalam waktu 2 minggu selama 4 kali kunjungan).

*Lampiran 2 izin lokasi pengambilan studi kasus*

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG

PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNG KARANG

Jl. Soekarno Hatta No. 1, Hajimena, Bandar Lampung

**IZIN LOKASI PENGAMBILAN STUDI KASUS**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : IMA,STr.Keb,Bdn

Alamat : Babatan,kec.katibung,kab.Lampung selatan

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Intan Nara

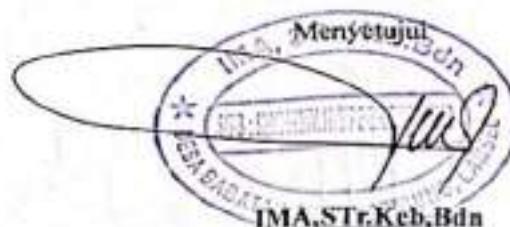
NIM : 2215401017

Tingkat/semester : Tingkat III / Semester 6

Telah mengambil studi kasus kebidanan di PMB IMA,STr.Keb,Bdn. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Ahli Madya Kebidanan pada program studi D-III Kebidanan Tanjungkarang Politeknik Kesehatan Tanjungkarang.

Lampung Selatan,

2025



NIP. 196802101989032005

*Lampiran 3 lembar persetujuan (informed consent)*

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG

PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNG KARANG

Jl. Soekarno Hatta No. 1, Hajimena, Bandar Lampung

**LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ny. Ria Putri Asih

Umur : 34 Tahun

Alamat : Babatan, kec. katibung, kab. Lampung selatan

Menyatakan bahwa telah diberikan penjelasan dan penatalaksanaan mengenai penerapan permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini Terhadap anak Ny.Ria

Lampung Selatan, 3 Maret 2025

Mahasiswa

  
(Intan Nara)

Orang tua

  
(Ria Putri Asih)

Menyetujui

Pembimbing Lahan Praktik



NIP: 196802101989032005

*Lampiran 4 lembar permintakan menjadi subyek*

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGKARANG  
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGKARANG  
*Jl. Soekarno Hatta No. 1, Hajimena, Bandar Lampung*

---

**LEMBAR PERMINTAKAN MENJADI SUBYEK**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ny. Ria Putri Asih  
Umur : 34 tahun  
Alamat : Babatan, kec. katibung, kab. Lampung selatan

Menyatakan bahwa saya bersedia menjadi pasien Laporan Tugas Akhir (LTA) dan asuhan kebidanan pada anak prasekolah yang akan diberikan oleh mahasiswa yang bersangkutan yaitu:

Nama : Intan Nara  
NIM : 2215401017  
Tingkat/semester : III (Tiga) / VI (Enam)

Lampung selatan, 3 morti 2025

Mahasiswa

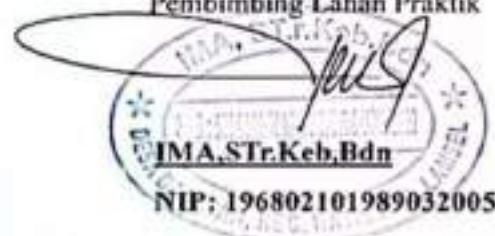
  
(Intan Nara)

Orang tua

  
( Ria Putri Asih)

Menyetujui,

Pembimbing Lahan Praktik



*Lampiran 5 lembar persetujuan ( informed consent)*

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG

PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNG KARANG

Jl. Soekarno Hatta No. 1, Hafimena, Bandar Lampung

---

**LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ria Putri Asih

Umur : 34 Tahun

Alamat : Babatan, kec. katibung, kab. Lampung selatan

Selaku (ORANTUA/KELUARGA/KLIEN) telah mendapat penjelasan, memahami dan ikut menyetujui terhadap tindakan yang akan diberikan meliputi: penerapan permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini

Terhadap anak yang bersangkutan:

Nama : An.K

Umur : 5 Tahun

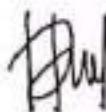
Alamat : Babatan, kec. katibung, kab. Lampung selatan

Lampung Selatan, 3 maret 2025

Mahasiswa

  
(Intan Nara)

Orang tua klien



(Ria Putri Asih)

*Lampiran 6 lembar instument pemeriksaan fisik*

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGKARANG  
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGKARANG  
*Jl. Soekarno Hatta No.1 Hajimena, Bandar Lampung*

---

**LEMBAR INSTRUMENT PEMERIKSAAN FISIK**

Nama :An.K

Usia :5 Tahun

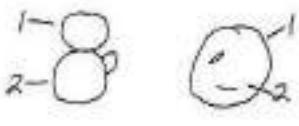
NO	DATA OBJEKTIF	I	II	III	IV
1	K/U	Baik	Baik	Baik	Baik
2	KESADARAN	Normal	Normal	Normal	Normal
3	TTV	Normal	Normal	Normal	Normal
4	TB	110cm	110cm	110cm	110cm
5	BB	17 Kg	17 Kg	17 Kg	17 Kg

## Lampiran 7 Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

### Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) Anak Umur 60 Bulan

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kertas warna-warni
- Kertas
- Pensil

	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	<p>Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: "Manakah garis yang lebih panjang?" Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?</p> 	Gerak halus	
2.	<p>Berikan anak pensil dan kertas lalu katakan kepada anak "Buatlah gambar orang" (anak laki-laki, anak perempuan, papa, mama, dll). Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya atau mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai 1 bagian. Pastikan anak telah menyelesaikan gambar sebelum memberikan penilaian. Dapatkah anak menggambar orang dengan sedikitnya 3 bagian tubuh?</p> <p>Jawaban 'Ya':</p>  <p>Jawaban 'Tidak':</p> 	Gerak halus	
3.	<p><b>Memahami konsep 4 warna</b></p>  <p>Minta anak untuk menyebutkan 4 warna. Dapatkah anak menyebutkan keempat warna tersebut dengan benar?</p>	Bicara dan bahasa	
4.	<p>Tanyakan kepada anak pertanyaan berikut ini satu persatu:          "Apa yang kamu lakukan saat kedinginan?" Jawaban: pakai jaket, pakai selimut          "Apa yang kamu lakukan saat kelelahan?" Jawaban: tidur, berbaring, istirahat          "Apa yang kamu lakukan saat merasa lapar?" Jawaban: makan          "Apa yang kamu lakukan saat merasa haus?" Jawaban: minum          Dapatkah anak menjawab 3 pertanyaan terkait kata sifat tersebut dengan benar?</p>	Bicara dan bahasa	

5.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak dapat <b>menggantingkan bajunya atau pakaian boneka?</b>	Sosialisasi dan kemandirian		
6.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak <b>bereaksi dengan tenang dan tidak rewel</b> (tanpa menangis atau menggelayut) pada <b>saat ditinggal</b> oleh orang tua atau pengasuh?	Sosialisasi dan kemandirian		
7.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, dapatkah anak sepenuhnya <b>berpakaian sendiri</b> tanpa dibantu?	Sosialisasi dan kemandirian		
8.	Mengenal konsep <b>4 kata depan</b>  Minta anak untuk mengikuti perintah di bawah, jangan memberi isyarat:  “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di atas meja” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di bawah meja” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di depan ibu” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di samping ibu” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di belakang ibu”  Dapatkah anak melakukan <b>sedikitnya 4 perintah (memahami 4 kata depan)?</b>	Bicara dan bahasa		
9.	Minta anak untuk <b>berdiri 1 kaki tanpa berpegangan</b> . Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan sebanyak 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu <b>4 detik atau lebih</b> ?	Gerak kasar		
10 .	Minta anak untuk melompat dengan 1 kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan 2 kaki tidak ikut dinilai). Dapatkah anak <b>melompat 2-3 kali dengan 1 kaki?</b>	Gerak kasar		

Keterangan:

Nilai 4-5 :Kemungkinan Ada Penyimpangan ( P )

Nilai7-8 :Perkembangan Anak Meragukan ( M )

Nilai 9 – 10 :Perkembangan Anak Sesuai Usia (S )

**Lampiran 8 Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE  
DALAM MENGBANGKAN KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

Nama : An.K  
Umur :5 Tahun  
Alamat :Babatan,kec.katibung,kab.lampung selatan

ASPEK YANG DI NILAI	DILAKUKAN	TIDAK DILAKUKAN
<b>Alat</b>		
1. Rancangan program bermain yang lengkap dan sistematis		
2. Alat bermain sesuai dengan umur		
<b>Tahap Prainteraksi</b>		
1. Melakukan kontrak waktu		
2. Mengecek kesiapan anak (tidak ngantuk, tidak rewel , keadaan umum membaik/kondisi yang memungkinkan)		
3. Menyiapkan alat		
4. Mencuci tangan		
<b>Tahap Orientasi</b>		
1. Memberi salam dan menyapa anak		
2. Memperkenalkan diri		
3. Menjelaskan Tujuan dan prosedur pelaksanaan bermain puzzle		
4. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan di lakukan		
<b>Tahap kerja</b>		
1. Memberi petunjuk pada anak mengenai cara bermain puzzle		
2. Mempersiapkan anak untuk melakukannya sendiri/ Bersama orang tua/di bantu		
3. Memotivasi keterlibatan anak dan keluarga		
4. Memberi pujian pada anak bila dapat melakukan permainan		
5. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor anak saat bermain		
6. Menanyakan perasaan anak setelah bermain puzzle		

7. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan yang dilakukan		
<b>Tahap Terminasi</b>		
1. Melakukan evaluasi sesuai dengan tujuan		
2. Berpamitan dengan anak		
3. Membereskan dan mengembalikan alat ketempat semula		
4. Mencuci tangan		
5. Mencatat jenis permainan dan responsa nak serta keluarga mengenai kegiatan dalam lembar catatan dan KPSP serta anjuran untuk keluarga		

Sumber Modifikasi, Ayu Suryaning (2023)

## ASPEK PENILAIAN KETEPATAN MENYUSUN PUZZLE

Kategori	Deskripsi
Berkembang Sangat Baik (BSB) 	Jika anak dapat menyusun kepingan puzzle angka 1-20 dalam waktu 3 menit dengan sangat tepat
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 	Jika anak dapat menyusun kepingan puzzle angka 1-20 dalam waktu 4 menit dengan tepat
Mulai Berkembang (MB) 	Jika anak dapat menyusun kepingan puzzle angka 1-20 dalam waktu 6 menit dengan tepat
Belum Berkembang (BB) 	Anak belum dapat menyusun kepingan puzzle dan masih dalam bimbingan gurunya

## DOKUMENTASI KUNJUNGAN 1



## DOKUMENTASI KUNJUNGAN 2



## DOKUMENTASI PERTEMUAN 3



## DOKUMENTASI PERTEMUAN 4



**Lembar Pembimbing Utama (1)**

**LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGPONTE**

NAMA MAHASISWA : INTAN NARA  
 NIM : 2215901017  
 PEMBIMBING : Utama (1) / Pendamping (2)  
 NAMA PEMBIMBING : MUGIATI, S.Kn., M.Kes.

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran	Tanda Tangan
1.	<u>06/2024</u> II	Pemilihan Judul	Pelajaran Judul yang dipilih	
2.	<u>08/2024</u> II	ppenerapan permainan Puzzie dalam meningkatkan kemampuan teknisik hiasan akar usia dini	Ace	
3.	<u>09/2024</u> II	Perbaikan Bab 1,2,3	- Perbaikan Bab 1 - kerangka beras - Aturan wewenang	
4.	<u>13/2024</u> 02	Pengajuan Seminar	Ace	
5.				
6.				

Bandar Lampung, November 2024

Ketua Prodi D-III Kebidanan



Dr. Ika Firda Elmeida, S.SiT., M.Keb  
NIP. 197804062006042002

Pembimbing LTA,

(Mugiaty, S.Kn., M.Kes.)  
 NIP. 196802101992122002

**LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGPUR**

NAMA MAHASISWA : Intan Nara  
 NIM : 2215401017  
 PEMBIMBING : Utama (1) / Pendamping (2)  
 NAMA PEMBIMBING : Mugiaty, SKM.,M.Kes

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran	Tanda Tangan
1.	15/05/2025	Perbaikan Penarichaksanaan	Perbaikan	f
2.	21/05/2025	Konsul Bab 9-6	Acc sidang	f
3.	9/05/2025	Perbaikan Hasil Ujian LTA	Perbaikan	f
4.	19/05/2025	Perbaikan	Acc cetak	f
5.				
6.				

Bandar Lampung, Mei 2025

Ketua Prodi D-III Kebidanan



Dr. Ika Fitria Elmeida, S.SiT., M.Keb

NIP. 197804062006042002

Pembimbing LTA,

Mugiaty, SKM., M.Kes

NIP. 196802181992122002

## Lembar Pembimbing Pendamping(2)

### LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGKARANG

NAMA MAHASISWA : INTAN NARA  
NIM : 2215901017  
PEMBIMBING : Utama (1) / Pendamping (2)  
NAMA PEMBIMBING : AMRINA OCTAVIANA, S.SIT, M.Keb

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran	Tanda Tangan
1.	<u>08 / 2024</u> <u>11</u>	<u>Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini</u>	<u>Acayana</u>	<u>AB</u>
2.	<u>17 / 2025</u> <u>03</u>		<u>Amriina</u>	<u>AB</u>
3.				
4.				
5.				
6.				

Bandar Lampung, November 2024

Ketua Prodi D-III Kebidanan



Dr. Ika Fitria Elmeida, S.SiT., M.Keb

NIP.197804062006042002

Pembimbing LTA,

Amriina Octaviana, S.SiT., M.Keb  
NIP.10791022200122002

**LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGPUR**

NAMA MAHASISWA : Intan Nara \_\_\_\_\_  
 NIM : 2215401017 \_\_\_\_\_  
 PEMBIMBING : Utama (1) / Pendamping (2)  
 NAMA PEMBIMBING : Amrina Octaviana, S.Si.T., M.Kes

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran	Tanda Tangan
1.	16/05/2025	Perbaikan Bab 9 - 6	Pelanjutkan	
2.	28/05/2025	Perbaikan Bab 9 - 6	Pelanjutkan	
3.	4/06/2025		Ace	
4.	3/07/2025	Perbaikan Bab 9 - 6	Pelanjutkan hasil upaya usaha	
5.	11/07/2025		Ace Cetek	
6.				

Bandar Lampung, Mei 2025



Pembimbing LTA,

Amrina Octaviana, S.Si.T.M.Keb  
 NIP. 197910222002122002