

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Standar Operasional Prosedur (SOP)

**KEMENTRIAN 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)

JUDUL SOP : TERAPI PERMAINAN PUZZLE	
Pengertian	Puzzle merupakan permainan mencocokkan dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokan.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none">1. Untuk melatih Motorik Halus2. Untuk melatih koordinasi mata dan tangan3. Untuk mengasah kemampuan berpikir dan daya ingat4. Untuk meningkatkan kecerdasan visual spatial5. Untuk meningkatkan kreativitas ana
Indikasi	Anak dengan keterlambatan motorik
Persiapan	<ol style="list-style-type: none">1. Menyapa dan memberi salam2. Memperkenalkan diri3. Mengidentifikasi identitas klien4. Memberi petunjuk pada anak/klien cara bermain5. Menjelaskan tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan, berikan kesempatan kepada orangtua klien untuk bertanya dan menjawab pertanyaan orangtua klien6. Mengatur posisi bermain agar nyaman
Cara Kerja	<ol style="list-style-type: none">1. Prosedur2. Memberitahu orangtua klien bahwa prosedur akan dimulai3. Mempersilahkan klien untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu4. Memotivasi keterlibatan klien dan orangtua5. Memberi pujian apabila klien dapat melakukan6. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor klien saat bermain7. Memita klien menceritakan apa yang sedang dilakukan8. Menanyakan perasaan klien setelah bermain9. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan
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,kcc.katibung,kab.Lampung selatan

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Intan Nara

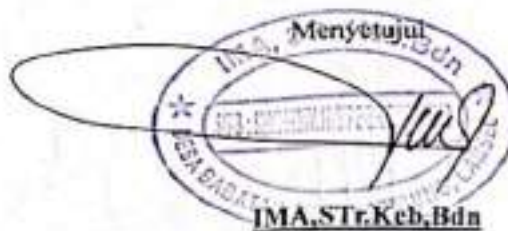
NIM : 2215401017

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


IMA,STr.Keb,Bdn

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


IMA, STf. Keb, Bdn

NIP: 196802101989032005

Lampiran 4 lembar permintaan menjadi subyek

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGPURUNG
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGPURUNG
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, kee.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 Maret 2025

Mahasiswa

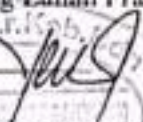
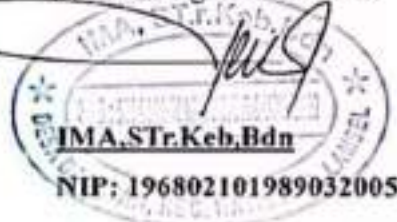

(Intan Nara)

Orang tua


(Ria Putri Asih)

Menyetujui,

Pembimbing Lahan Praktik



NIP: 196802101989032005

Lampiran 5 lembar persetujuan (informed consent)

**KEMENTRIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNG KARANG
*Jl. Soekarno Hatta No. 1, Hafimena, Bandar Lampung***

LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSEN T)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

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

Selaku (ORANGTUA/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 instrument 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: “Mana 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>Memahami konsep 4 warna</p>  <p>Minta anak untuk menyebutkan 4 warna. Dapatkah anak menyebut keempat warna tersebut dengan benar?</p>	Bicara dan bahasa		
4.	<p>Tanyakan kepada anak pertanyaan berikut ini satu persatu:</p> <p>“Apa yang kamu lakukan saat kedinginan?” Jawaban: pakai jaket, pakai selimut</p> <p>“Apa yang kamu lakukan saat kelelahan?” Jawaban: tidur, berbaring, istirahat</p> <p>“Apa yang kamu lakukan saat merasa lapar?” Jawaban: makan</p> <p>“Apa yang kamu lakukan saat merasa haus?” Jawaban: minum</p> <p>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 mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan kemandirian		
6.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut) pada saat ditinggal oleh orang tua atau pengasuh?	Sosialisasi dan kemandirian		
7.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa dibantu?	Sosialisasi dan kemandirian		
8.	<p>Mengenal konsep 4 kata depan</p> <p>Minta anak untuk mengikuti perintah di bawah, jangan memberi isyarat:</p> <p>“Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di atas meja”</p> <p>“Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di bawah meja”</p> <p>“Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di depan ibu”</p> <p>“Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di samping ibu”</p> <p>“Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di belakang ibu”</p> <p>Dapatkah anak melakukan sedikitnya 4 perintah (memahami 4 kata depan)?</p>	Bicara dan bahasa		
9.	Minta anak untuk berdiri 1 kaki tanpa berpegangan . Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan sebanyak 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 4 detik atau lebih?	Gerak kasar		
10.	Minta anak untuk melompat dengan 1 kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan 2 kaki tidak ikut dinilai). Dapatkah anak melompat 2-3 kali dengan 1 kaki?	Gerak kasar		

Keterangan:

Nilai 4-5 :Kemungkinan Ada Penyimpangan (P)

Nilai 7-8 :Perkembangan Anak Meragukan (M)

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

Lampiran 8 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

**PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE
DALAM MENGEMBANGKAN 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
Alat		
1. Rancangan program bermain yang lengkap dan sistematis		
2. Alat bermain sesuai dengan umur		
Tahap Prainteraksi		
1. Melakukan kontrak waktu		
2. Mengecek kesiapan anak (tidak mengantuk, tidak rewel , keadaan umum membaik/kondisi yang memungkinkan)		
3. Menyiapkan alat		
4. Mencuci tangan		
Tahap Orientasi		
1. Memberi salam dan menyapa anak		
2. Memperkenalkan diri		
3. Menjelaskan Tujuan dan prosedur pelaksanaan bermain fuzzle		
4. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan di lakukan		
Tahap kerja		
1. Memberi petunjuk pada anak mengenai cara bermain fuzzle		
2. Mempersiapkan anak untukmelakukanpermainan 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 di lakukan		
Tahap Terminasi		
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
<p>Berkembang Sangat Baik (BSB)</p> <p></p>	<p>Jika anak dapat menyusun kepingan puzzle angka 1-20 dalam waktu 3 menit dengan sangat tepat</p>
<p>Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</p> <p></p>	<p>Jika anak dapat menyusun kepingan puzzle angka 1-20 dalam waktu 4 menit dengan tepat</p>
<p>Mulai Berkembang (MB)</p> <p></p>	<p>Jika anak dapat menyusun kepingan puzzle angka 1-20 dalam waktu 6 menit dengan tepat</p>
<p>Belum Berkembang (BB)</p> <p></p>	<p>Anak belum dapat menyusun kepingan puzzle dan masih dalam bimbingan gurunya</p>

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 TANJUNGPINANG**

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

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran	Tanda Tangan
1.	06/2024 11	Pemilihan Judul	petajan judul yang dipilih	f
2.	08/2024 11	pengaturan permintaan Pezzie dalam penanganan kemampuan robotik hasil curak uska dini	Ace and	f
3.	09/2024 12	Perbaikan BAB 1,2,3	- Perbaikan teori - kerangka teori - durasi wawancara	f
4.	13/2025 02	Pengajuan Seminar	Ace	f
5.				
6.				

Bandar Lampung, November 2024

Ketua Prodi D-III Kebidanan

Pembimbing LTA,



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

(Mugiati, Skm., M.Kes)
 NIP. 196802181992120002

LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGPINANG

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

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran	Tanda Tangan
1.	15 / 2025 05	Perbaikan Penatalaksanaan	Perbaikan	f
2.	21 / 2025 05	Konsul Bab 9-6	Acc sidang	f
3.	9 / 2025 07	Perbaikan Hasil Usian LTA	Perbaikan	f
4.	19 / 2025 07	Perbaikan	Acc cetak	f
5.				
6.				

Bandar Lampung, Mei 2025

Pembimbing LTA,

Ketua Prodi D-III Kebidanan

Dr. Ika Fitria Almeida, S.SiT., M.Keb
 NIP.197804062006042002


Mugiati, SKM., M.Kes
 NIP.196802181992122002

Lembar Pembimbing Pendamping(2)

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

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.	08/2024 11	Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini	Ace guru	As
2.	17/2025 03		Ace guru	As
3.				
4.				
5.				
6.				

Bandar Lampung, November 2024

Ketua Prodi D-III Kebidanan



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

Pembimbing LTA,

Amrina Octaviana, S.SiT, M.Keb
NIP.10791022200322002

LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PRODI D-III KEBIDANAN TANJUNGPINANG

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.	16/5 2025	Perbaikan BAB 4-6	Perbaikan	
2.	28/5 2025	Perbaikan BAB 4-6	Perbaikan	
3.	4/6 2025		Acc	
4.	3/7 2025	Perbaikan BAB 4-6	Perbaikan hasil upz Ura	
5.	11/7 2025		Acc Cekle	
6.				

Bandar Lampung, Mei 2025

Pembimbing LTA,



Dr. Ika Fitria Elmeida, S.Si.T., M.Keb
 NIP. 197804062006042002



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