LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan					Bulan	2024			
	_	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Januari
1.	Pembagian Dosen pembimbing skripsi									
2.	Pengajuan Topik / Judul									
3.	Bimbingan Proposal dan Data Awal									
4.	Pengajuan Ujian Proposal									
5.	Ujian Proposal									
6.	Revisi Proposal									
7.	Pengajuan uji etik & ujian etik									
8.	Penelitian dan olah data									
9.	Pengajuan Ujian Skripsi									
10.	Ujian Skripsi									
11.	Revisi Skripsi									
12.	Evaluasi / Yudisium									

Lampiran 2 Surat Perizinan Penelitian





Nomor: 094/II.3.UMG/PSIK/F/2024

Lamp. :

: Ijin Penelitian Skripsi Hal

Kepada Yth.

Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Al-Mu'minah

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan tugas penyusunan skripsi bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik, maka kami mohon mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Putri Lidiah NPM : 211103024

Judul Penelitian : Pengaruh Pemberian Metode Permainan Puzzle Terhadap

Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Usia 4-6

tahun.

Kami mengharap bantuan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian guna memperoleh bahan-bahan untuk menyusun skripsi di Instansi yang Bapak/Ibu Pimpin.

Perlu kami sampaikan bahwa bahan-bahan yang diperoleh tidak akan dipergunakan untuk hal-hal yang merugikan instansi yang bersangkutan.

Demikian untuk dimaklumi, atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



auzia Zuhroh, S. Kep., Ns., M. Kes

Tindasan: 1. Arsip



2217/1 Sumatera 101 Gresik Kota Baru (GKB) Gresik, 61121 Telp: (031) 3951414, Fax: (031) 3952585 Website: http://www.umg.ac.id, Email: info@umg.ac.id

Lampiran 3 Surat Balasan Perizinan Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA PERSATUAN AL - MU'MINAH

DESA SEMBAYAT KEC. MANYAR KAB. GRESIK

NSS: 004050106017

TERAKREDITASI "A"

Akta Notaris Suyanto Nomor AHU: 0009562.AH.01.07.TAHUN 2016

JL. KEBANGKITAN NO. 57 SEMBAYAT GRESIK 61151 TELP. 081252298407 - 085103183445

Gresik 22 Juli 2024

Nomor

: 04/TK DW/47/VII/2024

Lampiran

: 1 halaman

Hal

: Surat Balasan Izin Penelitian

Kepada Yth.,

Kepala Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Gresik

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat saudara mengenai perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Putri Lidiah dengan judul, "Pengaruh Pemberian Metode Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat megizinkan pelaksanaan penelitian tersebut ditempat kami
- 2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
- 3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 3 hari setelah tanggal ditetapkan

Sehubungan balasan surat dari kami, semoga surat ini digunakan sebagaimana semestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala TK Dharma Wanita Al-Mu'minah



Lampiran 4 Setifikat Uji Etik



KOMISI ETIK PENELITIAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

KETERANGAN KELAIKAN ETIK ETHICAL APPROVAL Nomor: 075/KET/II.3.UMG/KEP/A/2024

Komisi Etik Penelitian Universitas Muhammadiyah Gresik dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian, telah mengkaji dengan teliti protokol penelitian yang diusulkan, maka dengan ini menyatakan bahwa penelitian berjudul :

Pengaruh Pemberian Metode Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik

: Putri Lidiah Peneliti Utama $: 2\,1\,1\,1\,0\,3\,0\,2\,4$ NIM

Dipindai dengan CamScanner

: Universitas Muhammadiyah Gresik Nama Institusi

DINYATAKAN LAIK ETIK

Gresik, 10 September 2024

தீr. Wiwik Widiyawati, S.Kep., Ns., M.M., M.Kes. NIP. 11111903236

Lampiran 5 Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA PERSATUAN L - MI

DESA SEMBAYAT KEC. MANYAR KAB. GRESIK

TERAKREDITASI "A"

NSS: 004050106017 Akta Notaris Suyanto Nomor AHU : 0009562.AH.01.07.TAHUN 2016

JL. KEBANGKITAN NO. 57 SEMBAYAT GRESIK 61151 TELP. 081252298407 - 085103183445

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: Malihatun, S.Pd

NIP

: 197008282008012010

Jabatan

: Kepala TK Dharma Wanita Al-Mu'minah

Memberikan ijin kepada:

Nama

: Putri Lidiah

NIM

: 211103024

Prodi / Fakultas

: Keperawatan / Kesehatan

Universitas

: Universitas Muhammadiyah Gresik

Keperluan

: Telah melakukan penelitian Skripsi pada tanggal 12 September hingga 30

September 2024 dengan pemberian permainan puzzle dan lembar observasi

KPSP kepada siswa/siswi TK A & TK B

Judul Penelitian

: Pengaruh Pemberian Metode Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan

Motorik Halus Pada Anak Prasekolah di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah

Desa Sembayat Gresik

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 14 Oktober 2024

Kepala TK Dharma Wante Mu'minah

Lampiran 6 Rincian Biaya

No	Kegiatan	Qty	Satuan	Harga (Rp)	Total (Rp)
1	Penggandaan	4	-	Rp. 28.000	Rp. 112.000
	Proposal				
2	Penggandaan Skripsi	4	-	Rp. 38.000	Rp. 152.000
3	Alat Tulis	50	Biji	Rp. 2.500	Rp. 125.000
4	Buku Mewarnai	50	Pcs	Rp. 2.000	Rp. 100.000
5	Snack	50	Pcs	Rp. 3.000	Rp. 150.000
6	Puzzle	48	Pcs	Rp. 3.500	Rp. 168.000
7	Roti	30	Pack	Rp. 8.000	Rp. 240.000
8	Brownis	2	Pack	Rp. 38.000	Rp. 76.000
9	Mineral	15	Pcs	Rp. 2.500	Rp. 37.500
		Total			Rp. 1.160.500

Lampiran 7 Lembar Permohonan Menjadi Responden

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth: Calon Responden Penelitian

Di TK Dharma Wanita Al-Mu'Minah Sembayat Gresik

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu

Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik

Nama: Putri Lidiah

Nim

: 211103024

Akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Pemberian Metode Permainan

Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK

Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh pemberian permainan puzzle

terhadap perkembanagan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Untuk ini

saya mohon bantuan wali murid, kiranya bersedia memberikan informasi dengan

pengisian kuesioner terlampir. Kerahasiaan semua informasi akan dijaga dan hanya

dipergunakan untuk kepentingan penelitian.

Atas perhatian, kerjasama dan kesediaannya dalam berpartisipasi sebagai responden

dalam penelitian ini, saya banyak ucapkan terima kasih, saya beharap informasi ini

akan berguna, khususnya dalam penelitian ini.

Gresik, September 2024

Putri Lidiah

Lampiran 8 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR INFORMED CONSENT (PERSETUJUAN RESPONDEN)

Yang berta	nda tangan dibawa	h ini :						
Nama :								
Unur :								
Alamat:								
Setelah me	ndapatkan keteran	gan secukı	upnya d	ari pene	eliti sert	a mengetahui	mar	ıfaat
dari peneli	tian yang berjudu	l "Pengar	uh Pem	berian	Metod	le Permaina	n Pu	zzle
Terhadap	Perkembangan	Motorik	Halus	Pada	Anak	Prasekolah	Di	TK
Dharma V	Vanita Al-Mu'mi	nah Desa	Semba	yat Gr	esik" n	naka saya me	nyata	akan
(bersedia/ti	dak bersedia) diiki	utsertakan	dalam p	enelitia	n ini.			
				G	resik,	September 2	024	
	Peneliti]	Respon	den		
	Putri Lidiah			()		

Lampiran 9 Lembar Kuesioner KPSP

Nama anak	:	Nama Orang tua	:
Usia	:	Pendidikan terakhir	:
Alamat	:	Pendapatan orang tua	:

Penilaian perkembangan

Sesuai	Nilai
Meragukan	
Menyimpang	

KPSP Pada Usia 48 bulan (4 Tahun)

	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh paling sedikit tiga meter?	Gerak kasar	Ya	Tidak
S	Setelah makan, apakah anak mencuci tangan dan mengeringkan tangannya dengan baik sehingga anda tidak perlu mengulangi kegiatan sersebut?	Sosialisasi/kemandirian	Ya	Tidak
k	Suruh anak berdiri 1 kaki tanpa berpegangan dan suruh tunjukan caranya dan beri kesempatan 3x. Dapatkah dia menjaga keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Gerak kasar	Ya	Tidak
C	Letakkan kertas selembar dilantai. Apa anak dapat melompati panjang kertas dengan mengangkat kedua kaki secara bersamaan	Gerak kasar	Ya	Tidak
Jawa	Jangan membantu anak dan jangan menyebut sebuah lingkaran. Suruh menggambar seperti contoh gambar di kertas kosong. Dapatkan anak menggambar lingkaran? Aban : ya Aban : tidak	Gerak halus	Ya	Tidak
r	Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu tanpa menjatuhkannya? Kubus yg digunakan berukuran 2,5-5,0cm	Gerak halus	Ya	Tidak
r	Apa anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau lainnya dan dimana ia bermain serta apakah dia mengikuti aturan permainannya?	Sosialisasi/kemandirian	Ya	Tidak

8.	Dapatkah anak mengenakan celana panjang,	Sosialisasi/kemandirian	Ya	Tidak
	baju, ataupun kaos kaki tanpa bantuan? (tidak			
	termasuk memasang kancing ataupun ikat			
	pinggang)			
9.	Dapatkah anak menyebut nama lengkap tanpa	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
	dibantu? Jawab tidak jika hanya menyebutkan			
	sebagian nama atau ucapannya sulit untuk			
	dipahami			

Nama anak	:	Nama Orang tua :
Usia	:	Pendidikan terakhir :
Alamat	:	Pendapatan orang tua:

Penilaian perkembangan

Sesuai	Nilai
Meragukan	
Menyimpang	

KPSP Pada Usia 54 bulan (4,5 Tahun)

1	Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus 1/1 di tanpa	Gerak halus	Ya	Tidak
1.	menjatuhkan kubus tersebut? Kubus yang digunakan ukuran 2.5-5.0 cm	Gerak natus	1 a	Tidak
2.	Apa anak dapat bermain seperti petak umpet, ular naga atau permainan lain, apa ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain?	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak
3.	Dapatkah anak memakai celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing ataupun ikat pinggang	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak
4.	Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika hanya menyebut sebagian namanya atau bicaranya sulit dimengerti.	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
5.	Isi titik-titik dengan jawaban anak jangan diibantu kecuali mengulangi pertanyaan "apa yg kamu lakukan jika kamu merasa kedinginan?" "apa yg kamu lakukan jika merasa lapar?" "apa yg kamu lakukan jika lelah?" Jawab Ya bila anak menjawab ketiganya dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah "menggigil", "pakai mantel atau "masuk kedalam rumah". Jika lapar, jawaban yang benar adalah "makan". Jika lelah, jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur", "berbaring/ tidur-tiduran", "istirahat" atau "diam sejenak"	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
6.	Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak
7.	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa pegangan. Jika perlu ditunjukkan caranya dan beri kesempatan melakukannya 3x. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?	Gerak kasar	Ya	Tidak

8. Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang". 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. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar	Gerak halus	Ya	Tidak
9. Jangan membantu anak dan jangan beritahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3x kesempatan Jawaban: Ya Jawaban: Tidak	Gerak halus	Ya	Tidak
10. Ikuti perintah ini jangan memberi isyarat dengan telunjuk saat memberi perintah "letakkan kertas ini diatas lantai" "letakan kertas ini dibawah kursi" "letakan kertas ini didepan kamu" "letakan kertas ini dibelakang kamu" Jawaban Ya jika anak mengerti arti "diatas" "sibawah" "didepan" "dibelakang"	Bicara/bahasa	Ya	Tidak

Nama anak	:	Nama Orang tua	:
Usia	:	Pendidikan terakhir	:
Alamat	:	Pendapatan orang tua	:

Penilaian perkembangan

Sesuai	Nilai
Meragukan	
Menyimpang	

KPSP Pada Usia 60 Bulan (5 Tahun)

1	3.6 11.229 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	D: // 1	X 7	m: 1 1
1.	Mengisi titik dengan jawaban anak tanpa dibantu	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
	kecuali jika mengulang pertanyaan			
	"apa yg kamu lakukan jika merasa kedinginan?"			
	"apa yg kamu lakukan ketika merasa lapar?"			
	"apa yg kamu lakukan jika lelah?"			
	jawab Ya, bila anak menjawab ketiganya dengan			
	benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika			
	kedinginan, jawaban yang benar adalah "menggigil",			
	"pakai mantel atau "masuk kedalam rumah". Jika			
	lapar, jawaban yang benar adalah "makan". Jika lelah,			
	jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur",			
	"berbaring/ tidur-tiduran", "istirahat"			
	atau "diam sejenak"			
2.	Apakah anak dapat mengancingkan bajunya?	Sosialisasi/	Ya	Tidak
		kemandirian		
3.	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa pegangan. Jika perlu	Gerak kasar	Ya	Tidak
	ditunjukkan caranya dan beri kesempatan			
	melakukannya 3x. Dapatkah ia mempertahankan			
	keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?			
4.	Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut	Gerak halus	Ya	Tidak
	kata "lebih panjang". 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. Setelah anak menunjuk, putar			
	lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi. Apakah			
	anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang			
	sebanyak 3 kali dengan benar			

5. Jangan membantu anak dan jangan beritahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3x kesempatan Jawaban: Ya Jawaban: Tidak	Gerak halus	Ya	Tidak
6. Ikuti perintah ini jangan memberi isyarat dengan telunjuk saat memberi perintah "letakkan kertas ini diatas lantai" "letakan kertas ini dibawah kursi" "letakan kertas ini didepan kamu" "letakan kertas ini dibelakang kamu" Jawaban Ya jika anak mengerti arti "diatas" "dibawah" "didepan" "dibelakang"	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
7. Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak
8. Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak "Tunjukkan segi empat merah". "Tunjukkan segi empat kuning" "Tunjukkan segi empat biru". "Tunjukkan segi empat hijau". Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
9. Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut diukur). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki	Gerak halus	Ya	Tidak
10. Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak

Nama anak:Nama Orang tua:Usia:Pendidikan terakhir:Alamat:Pendapatan orang tua

Penilaian perkembangan

Sesuai	
Meragukan	
Menyimpang	

Nilai

KPSP Pada Usia 66 Bulan (5,5 Tahun)

1. Jangan membantu anak dan jangan beritahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3x kesempatan Jawaban : Ya	Gerak halus	Ya	Tidak
Jawaban : Tidak			
2. Ikuti perintah ini jangan memberi isyarat dengan telunjuk saat memberi perintah "letakkan kertas ini diatas lantai" "letakan kertas ini dibawah kursi" "letakan kertas ini didepan kamu" "letakan kertas ini dibelakang kamu" Jawaban Ya jika anak mengerti arti "diatas" "dibawah" "didepan" "dibelakang"	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
3. Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak
4. Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak "Tunjukkan segi empat merah". "Tunjukkan segi empat kuning" "Tunjukkan segi empat biru". "Tunjukkan segi empat hijau". Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
5. Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut diukur). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki	Gerak halus	Ya	Tidak
6. Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi/ kemandirian	Ya	Tidak

7. Suruh anak menggambar di tempat kosong yang tersedia. Katakan padanya:	Gerak halus	Ya	Tidak
"Buatlah gambar orang". Ya Tidak Jangan memberi			
perintah lebih dari itu. Jangan bertanya 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 satu bagian.			
Dapatkah anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh?			
8. Pada gambar orang yang dibuat pada nomor 7,	Gerak halus	Ya	Tidak
dapatkah anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh?			
9. Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali			
mengulang pertanyaan:			
"Jika kuda besar maka tikus			
"Jika api panas maka es			
"Jika ibu seorang wanita maka ayah seorang			
Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil, es			
dingin, ayah seorang pria)			
10. Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola	Gerak kasar	Ya	Tidak
tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua			
tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai)			

Nama anak:Nama Orang tua:Usia:Pendidikan terakhir:Alamat:Pendapatan orang tua

Penilaian perkembangan

Sesuai	Nilai
Meragukan	
Menyimpang	

KPSP Pada Usia 72 Bulan (6 Tahun)

1. Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan,	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
katakan pada anak			
"Tunjukkan segi empat merah".			
"Tunjukkan segi empat kuning"			
"Tunjukkan segi empat biru".			
"Tunjukkan segi empat hijau".			
Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?			
2. Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali	Gerak halus	Ya	Tidak
tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak			
ikut diukur). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali			
dengan satu kaki			
3. Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri	Sosialisasi/	Ya	Tidak
tanpa bantuan?	kemandirian		
4. Suruh anak menggambar di tempat kosong yang	Gerak halus	Ya	Tidak
tersedia. Katakan padanya:			
"Buatlah gambar orang". Ya Tidak Jangan memberi			
perintah lebih dari itu. Jangan bertanya 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 satu bagian.			
Dapatkah anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh?			
5. Pada gambar orang yang dibuat pada nomor 4,	Gerak halus	Ya	Tidak
dapatkah anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh?			
6. Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali			
mengulang pertanyaan:			
"Jika kuda besar maka tikus			
"Jika api panas maka es			
"Jika ibu seorang wanita maka ayah seorang			
Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil, es			
dingin, ayah seorang pria)			

7.	Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola	Gerak kasar	Ya	Tidak
	tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai)			
8.		Gerak kasar	Ya	Tidak
0.	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu menunjukkan tunjukkan dan beri anak Anda	Gerak Kasai	1 a	Tiuak
	kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia			
	mempertahankan keseimbangan dalam waktu 11			
	detik atau lebih?			
9.	Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama	Gerak halus	Ya	Tidak
	gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini			
	di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3			
	kalikesempatan. Apakah anak dapat menggambar			
	seperti contoh ini			
Iax	waban : Ya			
Jav	waban . Ta			
1	V / U			
Jav	waban : Tidak			
10	. Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan	Bicara/bahasa	Ya	Tidak
	membantu kecuali mengulangi pertanyaan sampa 3 kali			
	bila anak menanyakannya.			
	endok dibuat dari apa"			
	epatu dibuat dari apa"			
	intu dibuat dari apa"			
_	pakah anak dapat menjawab ke 3 pertanyaan di atas			
de	ngan benar?			

Lampiran 10 Lembar Ceklist Permainan Puzzle

Lembar Ceklist Permainan Puzzle

No	Kegiatan yang dilakukan	Beri tanda ($\sqrt{\ }$) apabila sudah dilakukan
1	Melakukan kontrak waktu	
2	Mengamati kesiapan anak	
3	Menyiapkan permainan puzzle	
4	Memberi kalimat pembuka ucapan salam kepada anak	
5	Menjelaskan tujuan dan prosedur dari pelaksanaan	
6	Menanyakan persetujuan dan kesiapan kepada anak sebelum kegiatan dilakukan	
7	Menyiapkan kepingan puzzle dan kertas yang sudah dipersiapkan	
8	Mengacak kepingan puzzle kertas	
9	Memberikan tantangan kepada anak untuk melakukan penyusunan puzzle tersebut dengan durasi waktu maksimal 20 menit yang diukur dengan stopwatch	
10	Anak menyelesaikan permainan puzzle dan menyusun puzzle tersebut dengan benar	
11	Anak mendeskripsikan gambar dari puzzle yang sudah disusun	
12	Membereskan sisa permainan	
13	Melakukan kontrak waktu kembali dengan permainan yang sama	

Lembar Ceklist Permainan Puzzle

Nama: Kadia Cubab

Jenis Kelamin (PL)

Umur: 6th.

No	Kegiatan yang dilakukan	Beri tanda (√) apabila sudah dilakukan
1	Melakukan kontrak waktu	/ 08.00
2	Mengamati kesiapan anak	✓ ·
3	Menyiapkan permainan puzzle	✓
4	Memberi kalimat pembuka ucapan salam kepada anak	V
5	Menjelaskan tujuan dan prosedur dari pelaksanaan	V
6	Menanyakan persetujuan dan kesiapan kepada anak sebelum kegiatan dilakukan	✓ /
7	Menyiapkan kepingan puzzle dan kertas yang sudah dipersiapkan	✓ ·
8	Mengacak kepingan puzzle kertas	~
9	Memberikan tantangan kepada anak untuk melakukan penyusunan puzzle tersebut dengan durasi waktu maksimal 20 menit yang diukur dengan stopwatch	✓ selerai dalam walchu B menut
10	Anak menyelesaikan permainan puzzle dan menyusun puzzle tersebut dengan benar	~
11	Anak mendeskripsikan gambar dari puzzle yang sudah disusun	bentuk · Dan hang hewo
12	Membereskan sisa permainan	V
13	Melakukan kontrak waktu kembali dengan permainan yang sama	

:

Lampiran 11 SOP Permainan Puzzle

Standar Operasional Prosedur (SOP) Permainan Jigsaw Puzzle

Permainan Jigsaw Puzzle			
SOP (Standar	Tanggal	Disusun oleh:	
Operasional Prosedur)		Putri Lidiah	
Pengertian	Salah satu permainan edukatif yang dapat		
	mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak		
	adalah permainan puzzle. Permainan ini terdiri dari		
	potongan gambar.		
Tujuan	Koordinasi mata dan tangan		
	2. Ketangkasan jari		
	3. Melatih konsentrasi	lyanah ayay	
	4. Melatih ketekunan dan kesabaran Melatih dalam memecahkan masalah		
Sasaran	Anak Umur 4-6 tahun		
Tempat Pelaksanaan	TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat		
	Gresik		
Persiapan	1. Puzzle Jigsaw gambar hewan		
	2. Lembar ceklist permainan puzzle		
	3. Stopwatch		
Prosedur Permainan	1. Berkenalan dengan ana	k	
	2. Atur anak untuk duduk		
	3. Letakkan permainan jig	gsaw puzzle di hadapan	
	anak		
	4. Berikan contoh cara be5. Mulai kegiatan bermain		
	5. Mulai kegiatan bermain6. Dampingi dan amati an		
	7. Observasi menggunakan lembar ceklist permainan puzzle		
	8. Berikan apresiasi pada	anak yang berhasil	
	menyusun puzzle		

Lampiran 12 Hasil Rekap Data

Nama	Umur	Jenis Kelamin	KPSP	Pre-Test	Post-Test
AK	4	P	54 bulan	8	9
MF	4	L	54 bulan	7	8
МН	4	L	54 bulan	8	8
MS	4	L	54 bulan	7	8
AK	4	P	60 bulan	10	9
CA	4	P	60 bulan	9	9
AA	5	L	60 bulan	8	9
AS	5	P	60 bulan	9	9
CD	5	P	60 bulan	8	9
DK	5	P	60 bulan	9	10
EN	5	P	60 bulan	9	9
FA	5	Р	60 bulan	10	10
MA	5	P	60 bulan	9	9
MS	5	L	60 bulan	8	8
MD	4	L	60 bulan	7	8
MR	5	L	60 bulan	8	8
MS	5	L	60 bulan	7	8
MZF	5	L	60 bulan	9	9
NF	5	P	60 bulan	9	10
OZ	5	P	60 bulan	9	10
AH	5	P	66 bulan	8	9
MVR	5	L	66 bulan	7	9
NL	5	P	66 bulan	8	9
SA	5	P	66 bulan	9	9
VG	5	P	66 bulan	8	9
MK	6	L	72 bulan	8	9
AK	6	P	72 bulan	9	10
AP	6	P	72 bulan	7	9
AR	6	L	72 bulan	9	9
AH	6	P	72 bulan	9	9
AA	6	P	72 bulan	9	9
DA	6	P	72 bulan	8	9
HB	6	P	72 bulan	9	9
KA	6	P	72 bulan	9	9
MA	6	L	72 bulan	8	9
MF	6	L	72 bulan	8	8
MN	6	L	72 bulan	8	9
MA	6	L	72 bulan	7	8
MD	6	L	72 bulan	8	9
MR	6	L	72 bulan	8	8

MRA	6	L	72 bulan	9	9
RB	6	P	72 bulan	8	9
RAR	6	L	72 bulan	10	9
SH	6	P	72 bulan	8	9
SZ	6	P	72 bulan	9	10
WA	6	L	72 bulan	8	9

Lampiran 13 Hasil SPSS

DATA UMUM

A1									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative				
				Percent	Percent				
Valid	0	12	26.1	63.2	63.2				
	1	7	15.2	36.8	100.0				
	Total	19	41.3	100.0					

A2									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative				
				Percent	Percent				
Valid	0	14	30.4	70.0	70.0				
	1	6	13.0	30.0	100.0				
	Total	20	43.5	100.0					

	A3									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative					
				Percent	Percent					
Valid	0	12	26.1	63.2	63.2					
	1	7	15.2	36.8	100.0					
	Total	19	41.3	100.0						

A3								
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative			
				Percent	Percent			
Valid	0	12	26.1	63.2	63.2			
	1	7	15.2	36.8	100.0			
	Total	19	41.3	100.0				

	B1									
		Frequenc	Percent	Valid	Cumulative					
		у		Percent	Percent					
Valid	0	10	21.7	47.6	47.6					
	1	11	23.9	52.4	100.0					
	Total	21	45.7	100.0						

	B2									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative					
				Percent	Percent					
Valid	0	9	19.6	47.4	47.4					
	1	10	21.7	52.6	100.0					
	Total	19	41.3	100.0						

	В3									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative					
				Percent	Percent					
Valid	0	9	19.6	42.9	42.9					
	1	12	26.1	57.1	100.0					
	Total	21	45.7	100.0						

Jenis Kelamin									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative				
				Percent	Percent				
Valid	perempuan	25	54.3	54.3	54.3				
	laki-laki	21	45.7	45.7	100.0				
	Total	46	100.0	100.0					

Umur									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative				
				Percent	Percent				
Valid	4	7	15.2	15.2	15.2				
	5	18	39.1	39.1	54.3				
	6	21	45.7	45.7	100.0				
	Total	46	100.0	100.0					

Pendidikan Ibu									
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative				
				Percent	Percent				
Valid	Smp	6	13.0	13.0	13.0				
	Sma	29	63.0	63.0	76.1				
	Pt	11	23.9	23.9	100.0				
	(d3,d4,s1,s2)								
	Total	46	100.0	100.0					

	Usia ibu							
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			
Valid	26	2	4.3	4.3	4.3			
	28	3	6.5	6.5	10.9			
	29	5	10.9	10.9	21.7			
	30	3	6.5	6.5	28.3			
	31	1	2.2	2.2	30.4			
	32	7	15.2	15.2	45.7			
	33	1	2.2	2.2	47.8			
	34	4	8.7	8.7	56.5			
	35	4	8.7	8.7	65.2			
	37	3	6.5	6.5	71.7			
	38	1	2.2	2.2	73.9			
	39	1	2.2	2.2	76.1			
	40	2	4.3	4.3	80.4			
	41	1	2.2	2.2	82.6			
	42	3	6.5	6.5	89.1			
	46	1	2.2	2.2	91.3			
	49	2	4.3	4.3	95.7			
	50	2	4.3	4.3	100.0			
	Total	46	100.0	100.0				

HASIL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK SEBELUM DAN SETELAH PEMBERIAN PERMAINAN PUZZLE

perkembangan motorik halus sebelum diberikan permainan puzzle							
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative		
				Percent	Percent		
Valid	sesuai	20	43.5	43.5	43.5		
	meragukan	26	56.5	56.5	100.0		
	Total	46	100.0	100.0			

perkembangan motorik halus setelah diberikan permainan puzzle						
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative	
				Percent	Percent	
Valid	sesuai	36	78.3	78.3	78.3	
	meragukan	10	21.7	21.7	100.0	
	Total	46	100.0	100.0		

Explore

Notes

Output Created		16-NOV-2024 19:07:55
Comments		
Input	Data	C:\Users\ASUS\Downlo ads\penelitianku.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none></none>
	Weight	<none></none>
	Split File	<none></none>
	N of Rows in Working Data File	46
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.

Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretestpe rkembanganmotorik Postestperkembanganm otorik /PLOT BOXPLOT
		STEMLEAF NPPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES
		/CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:03.28
	Elapsed Time	00:00:02.97

Case Processing Summary

Cases

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretestperkembanganm otorik	46	100.0%	0	0.0%	46	100.0%
Postestperkembanganm otorik	46	100.0%	0	0.0%	46	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretestperkembanganm	Mean		8.26	.130
otorik	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.00	
otorik 95 Interpretation of the property of t		Upper Bound	8.52	
	5% Trimmed Mean		8.23	
	Median		8.00	
	Variance	.775		
	Std. Deviation		.880	
	Minimum	7		
	Maximum		10	
	Range	3		
	Interquartile Range	1		
	Skewness		.269	.350
	Kurtosis		533	.688
Postestperkembanganm	Mean		8.91	.087
otorik	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.74	
		Upper Bound	9.09	
	5% Trimmed Mean		8.90	
	Median		9.00	
	Variance		.348	
	Std. Deviation		.590	
	Minimum	8		
	Maximum		10	
	Range		2	
	Interquartile Range		0	

Skewness	.013	.350
Kurtosis	.006	.688

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			S	hapiro-Wil	k
	Statistic df Sig.			Statistic	df	Sig.
Pretestperkembanganm otorik	.247	46	.000	.872	46	.000
Postestperkembanganm otorik	.341	46	.000	.754	46	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks						
		N	Mean Rank	Sum of		
				Ranks		
nilaipost -	Negative Ranks	O ^a	.00	.00		
nilaipre	Positive Ranks	36 ^b	18.50	666.00		
	Ties	10 ^c				
	Total	46				

a. nilaipost < nilaipre

b. nilaipost > nilaipre

c. nilaipost = nilaipre

Test Statistics

	nilaipost - nilaipre
Z	-5.597 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Lampiran 14 Lembar Bimbingan



PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

Jl. Sumatra No. 01 GKB_GRESIK, 61121 Telp. (031) 3952585 Website: https://www.umg.ac.id, email: info@umg.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Putri Lidiah NIM : 211103024

Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Metode Permainan Puzzle Terhadap

Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK

Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik

Dosen Pembimbing 1: Diah Fauzia Zuhroh, S.Kep, Ns., M.Kes

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing	Paraf Mahasiswa
1	18 Maret 2024	Konsultasi Judul Skripsi dan Pemaparan Masalah	8/2	Rig
2	22 Maret 2024	Konsultasi Judul Skripsi dan Pemaparan Masalah	OB=	Pil
3	5 April 2024	Konsultasi BAB I - Latar Belakang - Tujuan Penelitian - Manfaat Penelitian	Off	R.j
4	25 April 2024	Konsultasi Revisi BAB 1 - Menambahkan aspek perkembangan - Menambahkan penelitian terdahulu - Mengubah kata menganalisis menjadi mengidentifikasi di tujuan khusus - Lanjut BAB 2 dan BAB 3	Of	Pi
5	18 Mei 2024	Konsultasi BAB 2 - Menambahkan tabel perkembangan sesuai usia anak - Menambahkan instrumen pengukuran perkembangan	Of	Rig



Jl. Sumatra No. 01 GKB_GRESIK, 61121 Telp. (031) 3952585 Website: https://www.umg.ac.id, email: info@umg.ac.id

		motorik halus anak Menambahkan manfaat permainan puzzle Menambahkan tabel ketentuan potongaan puzzle		
6	25 Mei 2024	 Konsultasi BAB 3 Menambahkan faktor pada kerangka konsep Mengubah beberapa kalimat pada hipotesis Mengubah urutan penulisan di BAB 2 Mengoreksi ulang BAB 2 Revisi BAB 2,3 dan dilanjut ke BAB 4 	Op	Pig.
7	27 Juni 2024	Konsultasi BAB 1,2,3,4 - Menambahkan penjelasan tentang anak prasekolah di BAB 2 - Mengoreksi ulang BAB 2 dan 3 - Revisi BAB 4 populasi dan metode sampling	A	Pig
8	28 Juli 2024	Konsultasi - Revisi BAB 2 menambahkan stimulasi perkembangan anak - Revisi BAB 3 menghapus satu kolom - Revisi BAB 4 definisi operasional Melengkapi lampiran	Ofz	Rig
9	06 Agustus 2024	Proposal ACC	8/2	Ri
10	15 Oktober 2024	Konsultasi - Data SPSS - BAB 5	-Op	Rig



Jl. Sumatra No. 01 GKB_GRESIK, 61121 Telp. (031) 3952585 Website: https://www.umg.ac.id, email: info@umg.ac.id

11	28 Oktober 2024	Konsultasi BAB 5 dan 6 - Revisi BAB 5 (mengubah kalimat) - BAB 6 - Hasil SPSS	-Oz	Pif
12	November 2024	Konsultasi BAB 5, 6, dan 7 Revisi penulisan di setiap BAB Hasil SPSS Memperbaiki penulisan Melengkapi lampiran	Sp	Rig
13	03 Desember 2024	Skripsi ACC	OB	Pif



Jl. Sumatra No. 01 GKB_GRESIK, 61121 Telp. (031) 3952585 Website: https://www.umg.ac.id, email: info@umg.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Putri Lidiah

NIM : 211103024

Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Metode Permainan Puzzle Terhadap

Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK

Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik

Dosen Pembimbing 2: Dr. Ernawati, S.Kep, Ns., M.Kes

No. Tanggal 1 04 Juni 2024		Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing	Paraf Mahasiswa
		Konsultasi BAB 1 - Revisi penulisan di BAB 1 - Latar Belakang - Tujuan Penelitian - Manfaat Penelitian	(Mar)	Pi
2	28 Juni 2024	Konsultasi BAB 1, 2, 3 - Revisi Penulisan di BAB 1 dan 2 - Menambahkan hasil studi pendahuluan di BAB 1 - Menambahkan Faktor Perkembangan di BAB 2 - Memperbaiki letak kerangka konsep	John	Pig
3	2 Juli 2024	Konsultasi BAB 1, 2, 3, 4 Revisi BAB 3, 4 Memperbaiki penulisan Memperbaiki kerangka konsep di BAB 3 Revisi BAB 4 dibagian populasi dan metode sampling	Ale	Rig
4	17 Juli 2024	Konsultasi BAB 3, 4 - Revisi BAB 3 mengubah kalimat di hipotesis - Mengubah metode sampling	John	Rig



Jl. Sumatra No. 01 GKB_GRES1K, 61121 Telp. (031) 3952585 Website: https://www.umg.ac.id, email: info@umg.ac.id

5	23 Juli 2024	Konsultasi BAB 1,2,3,4 - Memperbaiki penulisan - Memperbaiki jarak antar paragraf - Menambahkan tabel tentang macam permainan puzzle	(Mar	Right Right
6	01 Agustus 2024	Konsultasi BAB 1, 2, 3, 4 - Membenarkan posisi tabel - Memperbaiki penulisan - Menambahkan daftar arti lambang	AL.	Rig
7	06 Agustus 2024	Proposal ACC		Pig.
8	14 November 2024	Konsultasi BAB 5, 6, 7 - Membenarkan tulisan disetiap BAB - Memperbaiki kalimat yang berlebih	penarkan tulisan ap BAB perbaiki kalimat yang ih	
9	18 November 2024	Konsultasi BAB 5, 6, 7 - Revisi BAB 6 - Menambahkan jurnal internasional di penjelasan - Melengkapi lampiran - Memperbaiki tulisan yang salah	.B 6 hkan jurnal nal di penjelasan pi lampiran	
10	20 November 2024	Konsuktasi Seluruh BAB 1-7 - Memperbaiki spasi tiap tabel - Memperbaiki daftar isi - Memperbaiki penulisan di setiap BAB		Rig
11	02 Desember 2024	Konsuktasi Seluruh BAB 1-7 - Memperbaiki tabel di BAB 5 - Memperbaiki penulisan		Puf
12	03 Desember 2024	Skripsi ACC	(John	Rig

DOKUMENTASI



(Observasi KPSP 13 Sept 2024)



(Intervensi Puzzle 14 Sept 2024)



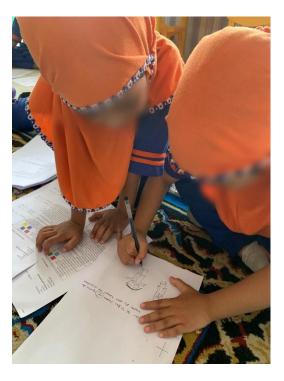
((Intervensi Puzzle 14 Sept 2024)



(Intervensi Puzzle 20 Sept 2024)



(Intervensi Puzzle 30 Sept 2024)



(Observasi KPSP 13 Sept 2024)



(Observasi KPSP 13 Sept 2024)