

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle* dalam kategori normal yaitu 9 responden (56,2).
2. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun setelah diberikan stimulasi permainan *puzzle* dalam kategori normal yaitu 14 responden (87,5)
3. Ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan anak usia 3-4 tahun diperoleh nilai p-value 0,046 dimana  $0,046 < 0,05$ .
4. Ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun diperoleh nilai p-value 0,025 dimana  $0,046 < 0,05$ .

#### **B. Saran**

Berdasarkan pelaksanaan dari hasil penelitian saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Guru

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menambah media pembelajaran motorik halus dengan permainan edukatif seperti permainan *puzzle*, lilin mainan atau manic-manik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah, sedangkan guru dapat penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dalam meningkatkan stimulasi perkembangan motorik halus anak.

## 2. Bagi Orang Tua

Memberikan stimulus kepada balitanya dengan menggunakan permainan edukatif seperti mengisi, menuang dan mencetak pasir, memakai dan melepas pakaian sendiri, menyusun, meronce, lilin yang dapat dibentk, *puzzle* sederhana, manik-manik dan alat-alat untuk menggambar sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian tentang permainan edukatif yang lain yang akan membantu peningkatan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, atau melakukan penelitian lain tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap aspek perkembangan yang lain (motorik kasar, bahasa aatu personal social), selain itu dapat dilakukan penelitian dengan desain yang berbeda yaitu menggunakan kelompok control dan menggunakan 2 tempat penelitian.