

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Setelah melakukan asuhan pada anak prasekolah yaitu An.K dilakukan penerapan media permainan puzzle pada An. K di TPMB Ima selama 4 kali kunjungan dengan perkembangan motorik halus yang telah berkembang, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dilakukan pengkajian dan pengumpulan data atau informasi penting yaitu An.K usia 5 tahun
2. Dilakukan interpretasi data dasar kebidanan pada An.K umur 5 tahun dengan masalah motorik halus, sosialisasi dan kemandirian anak yang meragukan
3. Dilakukan penegakan diagnosa potensial kebidanan pada An. K usia 5 tahun dengan tumbuh kembangmotorik halus anak yang meragukan
4. Tidak dilakukan tindakan segera karna bukan kegawatdaruratan
5. Rencanaan Asuhan Kebidanan pada An. K usia 5 tahun yaitu dengan memberikan terapi puzzle yang berfungsi meningkatkan motorik halus, sosialisasi dan kemandirian pada anak selama 4 kali kunjungan.
6. Pelaksanaan tindakan terapi permainna puzzle sesuai dengan penerapan yang dilakukan terhadap anak usia 5 tahun .
7. Dilakukan evaluasi untuk mengetahui keadaan anak pada kunjungan keempat perkembangan motorik halus, sosialisasi dan kemandirian An.K dengan menggunakan KPSP. dari nilai 7 perkembangan anak meragukan (M) menjadi nilai 10 maka perkembangan An.K “sesuai usia (S)
8. Asuhan kebidanan pada anak balita dan prasekolah telah didokumentasikan dalam bentuk SOAP dan dengan menggunakan pendekatan manejemen kebidanan varney.

B. SARAN

Penulis menyadari akan kekurangan dalam laporan kasus ini, adapun saran yang hendak penulis sampaikan, adalah sebagai berikut:

1. Bagi TPMB Ima STr.Keb.Bdn

tempat praktik mandiri bidan dapat mempertimbangkan penggunaan media permainan edukatif seperti puzzle sebagai salah satu bentuk stimulasi dini dalam mendukung tumbuh kembang anak, khususnya pada aspek motorik halus. Melalui edukasi kepada orang tua atau pengasuh dalam sesi penyuluhan atau konseling tumbuh kembang, bidan dapat menyampaikan pentingnya memberikan permainan yang merangsang keterampilan tangan dan koordinasi gerak. Peran bidan dalam memberikan pendampingan yang ramah dan informatif tentu akan sangat membantu orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan anak sejak usia dini.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan yang menaungi jenjang anak usia dini diharapkan dapat terus berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan motorik halus. Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan permainan puzzle ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Permainan ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan manipulatif, kesabaran, serta koordinasi mata dan tangan pada anak. Pihak sekolah dapat menyusun program yang terstruktur agar permainan edukatif menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

3. Bagi Penulis LTA Selanjutnya

Untuk penulis LTA selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi variasi permainan yang digunakan maupun kelompok usia anak yang menjadi fokus. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh permainan puzzle terhadap aspek perkembangan lain seperti kognitif, bahasa, atau sosial-emosional. Diharapkan penelitian berikutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam bagi pengembangan media stimulasi yang tepat guna dalam mendukung tumbuh kembang anak