

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AD-DA'WAH yang beralamat di Desa Kalibening Raya, Kec. Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Motorik halus sebelum diberikannya permainan *puzzle* rerata sebesar 13,10% kategori mulai berkembang (MB) dan nilai standar deviasi 1,613.
2. Motorik halus sesudah diberikannya permainan *puzzle* rerata sebesar 21,27% kategori berkembang sangat baik (BSB) dan nilai standar deviasi 1,977
3. Ada pengaruh signifikan pemberian *puzzle* terhadap motorik halus (p -value 0,001).

B. Saran

1. Bagi Guru RA AD-DA'WAH

Disarankan agar RA AD-DA'WAH secara konsisten menggunakan permainan edukatif seperti *puzzle* sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi motorik halus anak. Selain itu, sekolah dapat menyediakan lebih banyak variasi *puzzle* sesuai dengan usia dan kemampuan anak, serta memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan media permainan edukatif secara optimal.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan, khususnya Poltekkes Kemenkes Tanjungkarang, diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk melakukan penelitian terapan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan kurikulum dan program pengabdian masyarakat yang mendukung tumbuh kembang anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah responden, memperluas lokasi penelitian, dan mempertimbangkan variabel lain seperti perkembangan kognitif atau sosial emosional anak. Selain itu, pendekatan metode campuran (*mixed methods*) bisa dipertimbangkan agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.