

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Permainan *Sensory Bin* terhadap Perkembangan Motorik Halus Balita Usia 1–3 Tahun di Wilayah Kerja Puskesmas Pleret, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Responden dalam penelitian ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang relatif homogen, dengan sebagian besar berusia 24–36 bulan, berjenis kelamin laki-laki, serta memiliki tingkat perkembangan motorik halus pada kategori normal sebelum intervensi diberikan.
2. Terdapat peningkatan perkembangan motorik halus pada balita usia 1–3 tahun sebelum dan sesudah pemberian permainan *Sensory Bin* pada kelompok eksperimen. Proporsi balita dengan perkembangan motorik halus normal meningkat setelah diberikan intervensi permainan *Sensory Bin*.
3. Terdapat peningkatan perkembangan motorik halus pada kelompok kontrol yang diberikan stimulasi menggunakan Buku KIA, namun peningkatan yang terjadi tidak sebesar kelompok eksperimen.
4. Terdapat perbedaan perkembangan motorik halus yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian permainan *Sensory Bin* pada kelompok eksperimen yang ditunjukkan dengan nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$).

5. Tidak terdapat perbedaan perkembangan motorik halus yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian stimulasi menggunakan Buku KIA pada kelompok kontrol yang ditunjukkan dengan nilai $p\text{-value} = 0,317$ ($p > 0,05$).
6. Terdapat perbedaan perkembangan motorik halus yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi yang ditunjukkan dengan nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima dan permainan *Sensory Bin* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus balita usia 1–3 tahun dibandingkan stimulasi menggunakan Buku KIA.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua Balita

Diharapkan permainan *Sensory Bin* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif stimulasi perkembangan motorik halus yang aman, mudah, murah, dan menyenangkan untuk diterapkan di rumah. Permainan ini tidak memerlukan alat yang mahal karena dapat menggunakan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar. Orang tua diharapkan mampu memberikan stimulasi secara rutin dan berkelanjutan sebagai upaya untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak sesuai dengan tahapan usianya.

2. Bagi Kader Posyandu

Diharapkan kader posyandu dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya stimulasi perkembangan

motorik halus pada balita. Kader posyandu diharapkan dapat mengenalkan dan mendemonstrasikan permainan *Sensory Bin* sebagai salah satu media stimulasi yang sederhana, aman, dan mudah diterapkan di rumah. Melalui kegiatan posyandu, kader juga dapat memotivasi orang tua untuk melakukan stimulasi secara rutin guna mengoptimalkan perkembangan motorik halus balita sesuai dengan tahap usianya.

3. Bagi Puskesmas Wilayah Kerja Puskesmas Pleret

Diharapkan puskesmas sebagai fasilitas pelayanan kesehatan primer dapat menyelenggarakan edukasi dan pelatihan sederhana mengenai stimulasi perkembangan motorik halus balita, termasuk penggunaan permainan *Sensory Bin*. Edukasi dapat diberikan melalui kegiatan posyandu, kelas ibu balita, maupun program SDIDTK sehingga orang tua memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam melakukan stimulasi perkembangan anak di rumah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan melakukan pengembangan lebih lanjut mengenai pengaruh permainan *Sensory Bin* terhadap perkembangan anak dengan jumlah sampel yang lebih besar, cakupan wilayah yang lebih luas, serta durasi intervensi yang lebih panjang. Selain itu, peneliti juga dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi perkembangan motorik halus balita, seperti pola asuh orang tua, status gizi, frekuensi stimulasi di rumah, serta aspek

perkembangan lainnya seperti motorik kasar, bahasa, personal sosial, dan kognitif.