

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penelitian Tahap 1

- a. Desain *Smart Stimulation Mat* (SSM) dirancang sesuai dengan kebutuhan anak prasekolah di TK inklusif dengan mempertimbangkan kenyamanan, keamanan, dan kegunaan terhadap perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial emosional.
- b. Uji validitas *instrument* pakar dilakukan oleh 3 ahli, pengujian CVI pada *instrument* didapatkan nilai S-SVI/Ave 1 dan S-CVI/UA 1, dimana nilai tersebut dinyatakan layak digunakan untuk dijadikan instrumen penilaian oleh ahli pakar
- c. Hasil uji oleh ahli 9 pakar menunjukkan kesepakatan penuh dengan nilai CVI sebesar 1,00 untuk media pembelajaran *Smart Stimulation Mat* (SSM), dengan nilai ICC menunjukkan kesepakatan baik pada ahli media teknik elektro (0.860), ahli materi dosen spesialis anak (0,833), praktisi psikolog (0.813).
- d. Uji kelayakan dilakukan pada *user* terhadap 5 orang tua siswa, 5 orang guru, kuisioner yang digunakan menggunakan SUS yang menunjukkan nilai 92,5 dengan kategori *Accepted*, hal ini menunjukan bahwa *Smart Stimulation Mat* (SSM) memiliki tingkat kegunaan yang tinggi, mudah digunakan, dan memenuhi harapan pengguna.

2. Penelitian Tahap 2

- a. Gambaran karakteristik responden baik kelompok intervensi menggunakan stimulation mat (SSM) maupun kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran Konvensional dengan nilai median 5 tahun, dan mayoritas jenis kelamin adalah Perempuan,
- b. Adanya Perbedaan yang bermakna perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial emosional pada kelompok intervensi dengan nilai $p\text{ value} < 0.001$
- c. Tidak adanya perbedaan yang perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial emosional pada kelompok kontrol dengan nilai $p\text{ value} > 0.005$.

- d. Terdapat perbedaan yang bermakna dalam skor perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial emosional pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sesudah dilakukan intervensi dengan hasil *mean rank* kelompok intervensi lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dan *effect size* berkisar antara 0.653-0.868 yang menunjukkan pengaruh intervensi dalam kategori sedang hingga besar. *Effect size* terbesar dengan 0.86 berada pada perkembangan sosial emosional

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi institusi pendidikan, khususnya pada bidang keperawatan anak dan Pendidikan anak usia dini, disarankan untuk mengembangkan dan mengintergrasikan inovasi media stimulasi berbasis teknologi, seperti *Smart Stimulation Mat* (SSM), ke dalam kurikulum pembelajaran praktik, selain itu, institusi Pendidikan diharapkan dapat mendorong kolaborasi lintas disiplin anatara keperawatan, guru TK inklusif, dan tenaga profesional lainnya dalam upaya optimalisasi tumbuh kembang anak, khususnya aspek motorik kasar, motorik halus, sosial emosional

2. Bagi Guru TK dan Orang tua

Guru TK inklusif disarankan untuk menggunakan media permainan yang inovatif dan berbasis stimulasi terstruktur sebagai alternatif metode pembelajaran, khususnya dalam mendukung perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial dan emosional. Penggunaan media seperti SSM dapat dipertimbangkan sebagai sarana pembelajaran yang aplikatif, menyenangkan dan inklusif, serta dapat diintergrasikan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cangkupan sampel yang lebih luas, durasi intervensi yang lebih panjang serta menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks, selain itu, penelitian lanjut dapat mengembangkan dan menguji media stimulasi berbasis permainan lainnya.