

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pra penelitian, diperoleh presentase sebesar 47,39%, sedangkan pada siklus I didapat presentase sebesar 71,87%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase dari pra penelitian ke siklus I mengalami peningkatan pada setiap indikator secara keseluruhan sebesar 24,48%. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika presentase masing-masing anak mencapai skor yang diharapkan yaitu sebesar 60% dan keseluruhan anak mencapai skor minimal yaitu 71%. Penelitian di siklus ini dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai skor minimal yang diharapkan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun yang ada di Kelompok A BKB PAUD Melati dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *flashcard*.

Berdasarkan data kualitatif yang peneliti miliki, terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui penggunaan media *flashcard*. Penggunaan media *flashcard* membantu anak memperoleh kesempatan yang luas untuk meningkatkan tiga aspek tersebut yaitu menghitung bilangan satu sampai sepuluh, penjumlahan dan pengurangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5

tahun yang ada di Kelompok A BKB PAUD Melati dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *flashcard*.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard* dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif kegiatan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Hal ini dikarenakan penggunaan media *flashcard* membantu untuk memberikan stimulasi bagi kemampuan berhitung anak saat proses kegiatan berlangsung.

Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan kegiatan ini sebagai kegiatan stimulasi kemampuan berhitung secara rutin. Penggunaan media *flashcard* yang dapat dilakukan oleh anak di sekolah seperti menghitung satu sampai sepuluh secara berurutan, menghubungkan konsep bilangan dengan nama bilangannya, menjumlahkan bilangan dengan hasil tidak lebih dari sepuluh, menjumlahkan satu kelompok benda dengan kelompok benda lainnya, mengurangi bilangan satu sampai sepuluh, mengurangi satu kelompok benda dengan kelompok benda lainnya. Guru juga dapat memilih alat dan bahan yang aman serta mudah didapat yang berada di sekitar anak seperti benda-benda di kelas, buah-buahan dan lainnya.

Penelitian ini memberikan implikasi pula pada peneliti yaitu memberikan pengalaman dan wawasan terhadap penggunaan media

flashcard sebagai upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak. Peneliti belajar memecahkan masalah dengan metode penelitian tindakan kelas. Mengkaji teori yang berkaitan serta melaksanakan penelitian hingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

Dampak terhadap anak dalam penelitian ini adalah anak mengalami peningkatan terhadap kesiapan pada berpikir logis khususnya berhitung. Melalui penggunaan media *flashcard* kemampuan berpikir anak terstimulasi menjadi lebih matang dan lebih siap menerima pembelajaran kemampuan berhitung lainnya. Kesiapan kemampuan berpikir anak menyebabkan anak lebih mudah untuk diajarkan kemampuan berhitung baru.

Implikasi lain dari penelitian ini dapat dirasakan oleh orang tua. Orang tua dapat mempraktikkan kegiatan penggunaan media *flashcard* di rumah sehari-hari seperti bermain meminta anak untuk melakukan kegiatan bermain seperti melewati rintangan atau mencari gambar tersembunyi dimana anak terlebih dahulu diminta melakukan kegiatan-kegiatan motorik kasar lalu mencari gambar yang ada dalam *flashcard* dan menghitung berapa banyak gambarnya. Selain kemampuan berhitung terstimulasi, kemandirian, kepercayaan diri, motorik halus dan kasar dirinya pun meningkat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan, peneliti mencoba mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan pihak sekolah, penggunaan media *flashcard* dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga dapat membantu anak mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya, khususnya membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak. Guru dapat memberikan pembelajaran melalui penggunaan media *flashcard* yang tidak terikat ataupun disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di dalam kelas.
2. Bagi mahasiswa PG PAUD, dapat memberikan referensi dan menambah wawasan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung.
3. Bagi orang tua, para orang tua dapat menyadari bahwa kemampuan berhitung penting untuk dikembangkan. Karena kematangan berpikir anak berkaitan dengan kemampuan berhitung. Peran serta orang tua dirumah dapat memaksimalkan pengembangan kemampuan berhitung yang telah dilakukan di sekolah. Orang tua pun dapat melakukan kegiatan penggunaan

media *flashcard* sederhana bersama anak di rumah demi memberikan stimulasi pada kemampuan berhitung anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media *flashcard*.