

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Penggunaan Media *Flashcard* Angka Pada Anak Usia 3 Tahun Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan DI RA Daarul Ahsan” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* di RA Daarul Ahsan tersebut terbagi menjadi 2, yaitu: satu peserta didik berkembang sangat baik karena masih keliru antara angka 6 dan 9, dan satu peserta didik lain berkembang sesuai harapan karena sudah mampu mengenal dan menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh bahkan sampai dua puluh dengan baik.
2. Dalam penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar berhitung untuk anak usia dini di RA Daarul Ahsan ini sangat baik, karena media *flashcard* ini membuat anak lebih lebih bisa menyesuaikan bagaimana bentuk dari sebuah angka, seperti angka 2 angka 3 4 5, mereka langsung melihat visualnya dalam sebuah *flashcard* sehingga anak akan mulai mencari tahu sebelum dia bisa menulis, maka mereka harus mengenal terlebih dahulu

angka-angka tersebut. Ada beberapa persepsi positif bagi guru RA

Daarul Ahsan, yaitu:

- a) Menarik perhatian anak
- b) Interaktif: media *flashcard* dapat digunakan secara interaktif dalam pembelajaran.
- c) Pembelajaran yang menyenangkan: *flashcard* dapat membuat pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini.
- d) Memperkuat pemahaman konsep: *flashcard* memungkinkan guru untuk mengajarkan konsep berhitung secara bertahap dan terstruktur.
- e) Pengulangan yang efektif: *flashcard* memungkinkan guru untuk memberikan pengulangan yang sistematis dan terstruktur terhadap konsep berhitung, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika anak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, maka dalam penggunaan media *flashcard* angka pada anak usia 3 tahun untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di RA Daarul Ahsan melakukan upaya sebagai berikut:

1. Untuk kepala sekolah seharusnya penggunaan media *flashcard* diterapkan dalam pembelajaran.

2. Untuk guru diharapkan untuk selalu bersemangat dalam menyiapkan ide-ide media pembelajaran setiap harinya agar tidak monoton dalam memberi pembelajaran kepada peserta didik, agar peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran di kelas.
3. Untuk anak diharapkan selalu giat serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Peneliti menyadari bahwa banyak kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, ditinjau dari rumusan masalah, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrumen penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.