BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan *flash card* untuk stimulasi keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Kedunghalang Kabupaten Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *flash card* terbukti efektif dalam stimulasi keaksaraan anak-anak. Melalui metode ini, anak-anak mampu menyebutkan huruf sampai dengan menuliskan nama nya sendiri. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyusun kata dari *flash card* yang semuanya berkontribusi pada pengembangan stimulasi keaksaraan mereka.

Aspek-aspek utama dari stimulasi keaksaraan seperti imajinasi, orisinalitas, dan fleksibilitas mengalami peningkatan yang signifikan. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan berkesempatan menulis sambil bermain kartu. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi terhadap kegiatan stimulasi keaksaraan melalui *flash card*. Mereka merasa senang dan tertarik selama berpartisipasi dalam aktivitas ini, yang membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berkreasi.

Kegiatan dalam penggunaan *flash card* tidak hanya meningkatkan aspek Bahasa dari keaksaraan, tetapi juga aspek motorik halus. Anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi pemahaman *flash card*, serta saling memberi dan menerima huruf dari kartu yang mereka lihat dan temukan. Interaksi sosial yang terjadi selama aktivitas ini juga membantu stimulasi keaksaraan dan kerja sama mereka.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting, baik secara praktis maupun teoritis:

1. Bagi GuruGuru dapat memanfaatkan *flash card* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. *Flash card* terbukti mampu meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam belajar huruf, kata, dan membaca awal karena sifatnya yang menarik secara visual dan interaktif.
2. Bagi Orang Tua
Orang tua dapat menggunakan *flash card* sebagai media pembelajaran tambahan di rumah. Interaksi menggunakan *flash card* tidak hanya meningkatkan kemampuan keaksaraan, tetapi juga mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak melalui pembelajaran yang menyenangkan.
3. Lembaga Pendidikan
Lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat mempertimbangkan pengadaan *flash card* sebagai bagian dari media pembelajaran yang menunjang proses stimulasi keaksaraan. Dengan demikian, lembaga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan mendukung perkembangan anak secara optimal.
4. Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran berbasis visual lainnya atau meneliti efektivitas *flash card* pada keterampilan lain, seperti numerasi atau keterampilan sosial.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diberikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran seperti *flash card*. Penggunaan *flash card* dapat dikombinasikan dengan aktivitas lain, seperti permainan kelompok atau bercerita, untuk meningkatkan minat belajar anak dalam aspek keaksaraan. Guru juga perlu memperhatikan tingkat kesesuaian materi pada *flash card* dengan perkembangan anak.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat menyediakan waktu untuk menggunakan *flash card* bersama anak di rumah. Kegiatan ini dapat dilakukan secara rutin untuk mendukung pembelajaran keaksaraan yang lebih optimal. Selain itu, orang tua juga disarankan untuk memilih *flash card* yang menarik secara visual dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan dapat menjadikan *flash card* sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis visual yang menarik. Selain itu, lembaga dapat mengadakan pelatihan bagi guru terkait teknik penggunaan *flash card* yang efektif untuk pembelajaran keaksaraan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk:

- a. Mengembangkan desain *flash card* yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan belajar anak.
- b. Meneliti efektivitas media flash card pada keterampilan lainnya, seperti numerasi atau kosa kata bahasa asing.

- c. Mengkaji penggunaan *flash card* dalam kelompok usia anak yang berbeda, misalnya usia 3-4 tahun atau lebih dari 6 tahun.

Dengan rekomendasi ini, diharapkan hasil penelitian dapat bermanfaat secara praktis maupun akademis, serta menjadi landasan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif.