

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flashcard* untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa pada anak usia 2-3 tahun di TK Al Falah dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Media *flashcard* untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa pada anak usia 2-3 tahun dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Sebelum membuat media peneliti terlebih dahulu melakukan analisis masalah dan kebutuhan. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat design produk media *flashcard* menggunakan aplikasi canva dengan ukuran panjang 7 cm dan lebar 10 cm. Kemudian dicetak menggunakan jenis kertas *art paper glossy*. Setelah itu, media yang sudah dicetak divalidasi kepada para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah media dinyatakan layak, maka dilanjutkan ke tahap uji coba produk kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik di TK Al Falah Cilegon
2. Kelayakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran kemampuan berbahasa anak dalam mengenal kosakata dinilai sangat layak berdasarkan uji kelayakan. Uji kelayakan dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajar. Hasil validasi media *flashcard* mendapatkan persentase rata-rata 82,8%, ahli materi 90,6% dan ahli pembelajar 82,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* sangat layak dan telah dirancang dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan beberapa saran dan komentar yang kemudian saran-saran dari

validator tersebut direvisi dan menghasilkan media *flashcard* yang layak digunakan.

Hasil penggunaan media *flashcard* diperoleh melalui hasil uji keefektifan (uji-T) dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik kelas *Playgroup* TK Al Falah Cilegon rata-rata hasil *pretest* adalah 71,15, kemudian rata-rata dari hasil *posttest* adalah sebesar 95. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan adanya efek peningkatan dari penggunaan media *flashcard* sebesar 18,85, didapatkan dari selisih *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T diperoleh hasil signifikansi $0,001 < 0,05$. Nilai signifikansi berada dibawah 0,05, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sehingga hasil belajar peserta didik menggunakan media *flashcard* terdapat perbedaan yang signifikan, artinya bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 2-3 tahun.

1.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan saran yang diberikan oleh peneliti yaitu:

1.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia 2-3 tahun. Selain itu, penelitian ini juga memberikan panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan *flashcard*. Dengan demikian, guru dapat lebih terampil dalam memanfaatkan media berbasis permainan guna meningkatkan hasil belajar anak..

1.2.2 Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan, memberikan panduan dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak serta mengembangkan program pelatihan bagi guru untuk

meningkatkan kompetensi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

1.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media ini menjadi lebih inovatif dan kreatif, terutama dalam pengembangan produk media baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan adalah penggunaan huruf abjad kecil agar lebih selaras dengan tahap perkembangan anak, sehingga memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.