

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi Media Bermain Flashcard dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus

Implementasi media bermain *flashcard* di RA Al Khurriyah 02 yaitu dengan cara memakai kartu yang berbahan kertas yang berukuran 10 X7 yang berisi gambar serta tulisan, dicetak dengan menggunakan warna yang cerah sehingga dapat menarik siswa bersemangat untuk belajar. Penerapan *flashcard* disini membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Bahasa mencakup sertiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran serta perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Implementasi *flashcard* juga dapat membantu guru untuk mengembangkan bahasa peserta didik, seperti anak dapat membaca kata melalui gambar, anak dapat menyebutkan gambar, anak dapat menghubungkan gambar dengan kata, setelah guru memberikan pengetahuan tentang binatang melalui gambar di *flashcard* kemudian anak dapat menceritakan pengalamannya dengan seperti itu anak dapat mengolah kata dengan sederhana, anak dapat menirukan kembali tiga sampai empat kata, melakukan perintah guru dua sampai tiga sekaligus, serta menjawab pertanyaan guru tentang informasi binatang yang mereka ketahui.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Bermain Flashcard dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Khurriyah 02

Faktor yang mendukung implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 yaitu dari peserta didik yang menunjukkan senang dan tertarik ketika pembelajaran guru menggunakan media

bermain *flashcard* . Dari guru juga menentukan ketika dapat membuat suasana yang kondusif saat kegiatan pembelajaran maka akan mudah dalam penyampaian pembelajaran ke peserta didik. Sedangkan yang menjadi penghambat dalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 ada pada perilaku awal peserta didik yang sudah menunjukkan ketidak siapan atau mood anak kurang menyenangkan selama pembelajaran jadi maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam pengkondisian kelas.

B. Saran

Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini dikarenakan pada saat penelitian adanya keterbatasan peneliti dan kemampuan saat penelitian meskipun sudah berusaha tapi masih banyak kekurangan dalam penelitian ini.