

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Konsep bermain sambil belajar serta belajar sambil bermain pada PAUD merupakan pondasi yang mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam. Kebijakan pemerintah akan ikut menentukan nasib anak serta kualitas anak di masa depan. Masa depan yang berkualitas tidak datang dengan tiba-tiba, oleh karena itu lewat PAUD kita pasang pondasi yang kuat agar di kemudian hari anak bisa berdiri kokoh dan menjadi sosok manusia yang berkualitas.

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset mutakhir di bidang *neuroscience* dan psikologi, maka fenomena pentingnya PAUD merupakan keniscayaan. PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut

the golden age (usia emas) dalam tahapan perkembangan hidup manusia seutuhnya. Masa emas yang dimaksud bahwa pada masa ini tidak kurang dari 100 miliar sel otak siap untuk dirangsang agar kecerdasan seseorang dapat berkembang secara optimal. Dengan diberlakukannya UU No. 20 Tahun 2003 maka sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik.

PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Sebagaimana diketahui, bahwa setiap manusia yang lahir ke dunia ini selalu membawa keunikan dan kekhasan sendiri.

Dengan kata lain, walaupun dilahirkan dari rahim yang sama, anak satu dengan lainnya tetap memiliki perbedaan, baik secara fisik maupun non fisik. Perbedaan secara fisik bisa diamati mulai dari ujung rambut, wajah, badan sampai dengan ujung kaki. Meskipun akan ada kemiripan-kemiripan anak satu dengan lainnya ketika masih dalam satu keluarga, tetapi tetap saja ada yang menunjukkan sesuatu yang berbeda dilihat dari ciri-ciri fisiknya. Sedangkan perbedaan secara non fisik justru akan lebih menonjol. Misalkan dari sisi pembawaan sifat,

potensi/kemampuan, bakat, gaya, emosi, kondisi kejiwaan termasuk didalamnya kecenderungan minat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya pendidikan usia dini. Tapi hal ini belum terlaksana secara sempurna oleh seluruh masyarakat Indonesia. Jumlah anak usia dini di Indonesia yang terlayani oleh program pendidikan, data tahun 2005 menunjukkan bahwa dari 28 juta anak usia lahir-6 tahun, sebanyak 73 persen atau sekitar 20,4 juta anak belum mendapatkan pendidikan usia dini; sedangkan sisanya 27 persen atau sekitar 2,7 juta anak sudah mengenyam pendidikan usia dini di lembaga pendidikan nonformal seperti kelompok bermain, tempat penitipan anak, dan taman kanak-kanak.

Berdasarkan data tersebut yang cukup memprihatinkan bahwa rasio layanan lembaga pendidikan anak usia dini terhadap anak yang dapat dilayani baru mencapai perbandingan 1:86. Melalui gerakan pengembangan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal telah terjadi peningkatan terutama pada program kelompok bermain jumlah anak yang terlayani mencapai 150.501 sebelumnya hanya sekitar 4800 anak dan di taman penitipan anak ada 15.305 sebelumnya hanya sekitar 9200 anak (Jalal, 2005:3-4).

Pendidikan sebagai salah satu pilar utama pengembangan anak, nampaknya belum benar-benar disadari oleh masyarakat. Kesadaran mereka tentang aspek gizi dan kesehatan untuk meningkatkan kualitas anak, jauh lebih baik dibandingkan dengan pentingnya pendidikan. Menyadari pentingnya bermain sebagai media yang paling sesuai bagi proses perkembangan dan belajar anak usia dini, Direktorat PAUD dalam Menu Acuan Generiknya juga menetapkan belajar

melalui bermain sebagai pendekatan dalam pelaksanaan proses belajar anak usia dini di Indonesia. Dalam acuan tersebut dijelaskan bahwa bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Pembelajaran yang berpusat pada anak untuk sementara ini masih jauh dari yang diinginkan. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan di lapangan, seperti yang diungkapkan oleh Arief (2004: 9) bahwa “proses belajar mengajar disekolah sampai saat ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum pada anak (*student centered*)”. Hal ini dapat dimaknai bahwa proses pembelajaran di sekolah cenderung tidak mengembangkan cara berpikir kritis, kreatif, dan inovatif tetapi hanya memperkokoh kemampuan otak sebelah kiri. Fenomena yang tampak adalah banyak guru mendidik anaknya agar duduk manis, diam, dan menjadi pendengar saja. Anak kreatif yang selalu bergerak dan banyak bertanya justru dipandang sebagai anak nakal dan memusingkan.

Masih banyak orang dewasa yang menganggap bermain tidak penting, apalagi untuk dilakukan di sekolah, walaupun berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini mengingat bermain dianggap sebagai aktifitas yang dilakukan hanya untuk bersenang-senang.

Pemahaman guru dan orang tua yang rendah tentang pentingnya bermain bagi anak usia dini tentu akan sangat berpengaruh terhadap proses

penyelenggaraan layanan pendidikan bagi anak. Bahkan dikalangan masyarakat, tidak hanya kurang memahami tentang pentingnya bermain bagi perkembangan anak usia dini, tetapi kesadaran tentang pentingnya memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini juga masih sangat rendah.

Pendapat di atas didukung oleh hasil penelitian Musthafa (2005) bahwa terdapat beberapa permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas yaitu: (1) peran guru yang masih sangat dominan, hal ini dibuktikan dengan kegiatan utama guru di dalam kelas hanyalah menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung pasif, (2) sebagian besar guru menyandarkan pemilihan bahan ajarnya pada buku teks yang telah baku sehingga peserta didik kurang mendapatkan perspektif yang realistik dan berdayaguna bagi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (3) adanya pengaturan tempat duduk dan penugasan yang cenderung mengisolasi satu anak dengan anak lainnya sehingga mempersulit komunikasi dan pertukaran pikiran antar peserta didik, (4) pertanyaan yang dilontarkan lebih banyak bersifat konvergen sehingga melumpuhkan kreativitas anak (*dis-empowering*).

Melihat kenyataan tersebut maka diperlukan adanya suatu terobosan untuk memberdayakan dan mensinergikan semua potensi yang telah ada di masyarakat dalam rangka tercapainya layanan terhadap tumbuh kembang anak secara utuh, menyeluruh, dan terintegrasi.

Pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak ia dilahirkan. Potensi kreatif itu dapat kita amati melalui keajaiban alamiah seorang bayi yang mampu mengeksplorasi sesuatu yang ada disekitarnya. Bakat kreatif

pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan sejak dini melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Ekspresi tertinggi dari keberbakatan adalah kreativitas yang ditampilkan oleh individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi kreativitas yang tersembunyi di dalam dirinya secara aman, nyaman, dan menyenangkan.

Pada kenyataannya, masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak, serta perlakuan yang diterima anak usia dini baik di rumah maupun di lembaga prasekolah (TK/RA, KB, dll) pada kenyataannya belum sepenuhnya dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kebanyakan mereka dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang penurut, tidak banyak bertanya dan bicara. Belum lagi orang tua telah menyita waktu mereka dalam menjawab keingintahuan anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak bermain merupakan 'pekerjaan' dan alat yang digunakannya untuk bekerja adalah alat permainannya. Melalui bermain dan alat permainannya, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengarkan dan dirasakannya. Sejalan pernyataan tersebut, bermain tentu menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan bagi anak karena anak menemukan dunia mereka yang sebenarnya. Sering terjadi kesalahan yang dilakukan orang tua, guru, dan atau pengasuh anak dalam mengartikan tentang pentingnya bermain dalam mengembangkan kreativitas pada usia dini. Kesalahan yang umum terjadi adalah

bermain selalu dikaitkan dengan berbagai sarana bermain yang harus disediakan oleh orang dewasa.

Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi/bahasan media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak, maka dengan sendirinya kreativitas akan muncul pada anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Konsep bermain sambil belajar serta belajar sambil bermain pada pendidikan anak usia dini merupakan pondasi yang mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Disini pendidik memiliki peranan penting dalam pengembangan bermain anak.

Hubungan positif antara pengalaman bermain dan perkembangan kemampuan kognitif anak-anak sangat terlihat jelas. Pertumbuhan kognitif didefinisikan sebagai suatu peningkatan dalam simpanan dasar pengetahuan anak, yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman dengan benda-benda dan manusia. Kemampuan intelektual ini mendasari keberhasilan anak dalam semua

area akademik. Bermain juga membantu anak-anak yang bermain secara pasti memperlihatkan kreatif dalam pemecahan masalah dengan kreatif.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media balok merupakan salah satu kegiatan bermain anak yang dapat mengembangkan kreativitas anak, karena bermain aktif anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui bermain konstruktif, yang salah satu bermain dengan media balok.

Salah satu bentuk bermain yang dapat membantu pengembangan kreativitas dan berhitung anak adalah bermain balok. Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak selain memberikan kesempatan bereksplorasi bagi anak. Belajar berhitung permulaan sangat perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini agar anak matang ketika ketika memasuki usia sekolah. Sayangnya, banyak anak yang tidak suka belajar berhitung. Mungkin karena metode pengajarannya tidak menyenangkan dan terlalu dipaksakan, sehingga anak menemui banyak kesulitan. Minat untuk belajar berhitung akan tumbuh apabila diterapkan metode bermain, mewarnai, cerita (dongeng), dan ilustrasi yang menarik.

Sekarang ini, mengajarkan membaca, menulis dan berhitung (calistung) bagi anak usia dini menjadi sebuah polemik. Sebagian pihak menuding bahwa hal itu dapat merampas kebebasan anak. Anak dipandang belum memiliki kesiapan untuk mempelajari calistung, oleh sebab itu calistung belum boleh diperkenalkan.

Namun bagi sebagian pihak lain calistung bagi anak usia dini merupakan sesuatu yang tidak menyalahi. Calistung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar dapat memperoleh berbagai kemampuan selanjutnya, semakin awal seorang anak memperolehnya akan semakin baik.

Persoalan membaca, menulis, dan berhitung atau calistung memang merupakan fenomena tersendiri. Kini menjadi semakin hangat dibicarakan para orang tua yang memiliki anak usia taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar karena mereka khawatir anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolahnya nanti jika sedari awal belum dibekali keterampilan calistung. Kekhawatiran orang tua pun makin mencuat ketika anak-anaknya belum bisa membaca menjelang masuk sekolah dasar. Hal itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya untuk belajar calistung, khususnya membaca. Terlebih lagi, istilah-istilah “tidak lulus”, “tidak naik kelas”, kini semakin menakutkan karena akan berpengaruh pada biaya sekolah yang bertambah kalau akhirnya harus mengulang kelas.

Selama ini taman kanak-kanak didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak pun hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat taman kanak-kanak, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka, itu pun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B.

Akan tetapi, pada perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena ternyata pelajaran di kelas satu sekolah dasar sulit diikuti jika asumsinya anak-anak lulusan TK belum mendapat pelajaran calistung. Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak TK yang secara mandiri mengupayakan pelajaran membaca bagi murid-muridnya. Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis sebelum masuk sekolah dasar. Beberapa anak mungkin berhasil menguasai keterampilan tersebut, namun banyak pula di antaranya yang masih mengalami kesulitan. Paradigma belajar perbedaan definisi belajar menjadi pangkal persoalan dalam mempelajari apa pun, termasuk belajar calistung. Selama bertahun-tahun belajar telah menjadi istilah yang mewakili kegiatan yang begitu serius, menguras pikiran dan konsentrasi. Oleh karena itu, permainan dan nyanyian tidaklah dikatakan belajar walaupun mungkin isi permainan dan nyanyian adalah ilmu pengetahuan.

Teori psikologi perkembangan Jean Piaget selama ini telah menjadi rujukan utama kurikulum TK dan bahkan pendidikan secara umum. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung secara tidak langsung dilarang untuk diperkenalkan pada anak-anak di bawah usia 7 tahun. Piaget beranggapan bahwa pada usia di bawah 7 tahun anak belum mencapai fase operasional konkret. Fase itu adalah fase dimana anak-anak dianggap sudah bisa berpikir terstruktur. Sementara itu, kegiatan belajar calistung sendiri didefinisikan sebagai kegiatan yang memerlukan cara berpikir terstruktur, sehingga tidak cocok diajarkan kepada anak-anak TK yang masih berusia balita. Piaget khawatir otak anak-anak akan

terbebani jika pelajaran calistung diajarkan pada anak-anak di bawah 7 tahun. Alih-alih ingin mencerdaskan anak, akhirnya anak-anak malah memiliki persepsi yang buruk tentang belajar dan menjadi benci dengan kegiatan belajar setelah mereka beranjak besar.

Pesan yang ditangkap dari teori Piaget sering kali berhenti pada “larangan belajar calistung”, namun tidak banyak orang memahami alasannya. Padahal perkembangan dalam pembelajaran di era informasi sekarang ini sebenarnya sudah semakin jauh berubah. Topik pelajaran bukanlah persoalan yang akan menghambat seseorang, pada usia berapapun, untuk mempelajarinya. Syaratnya hanyalah mengubah cara belajar, disesuaikan dengan kecenderungan gaya belajar dan usianya masing-masing sehingga terasa menyenangkan dan membangkitkan minat untuk terus belajar.

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini tidaklah perlu dianggap tabu bagi anak usia dini. Persoalan terpenting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan. Memang benar jika calistung diajarkan seperti halnya orang dewasa belajar, besar kemungkinan akan berakibat fatal. Anak-anak bisa kehilangan gairah belajarnya karena menganggap pelajaran itu sangat sulit dan tidak menyenangkan.

Merujuk pada temuan Gardner (Lucy, 2009) tentang kecerdasan majemuk, sesungguhnya pelajaran calistung hanyalah sebagian kecil pelajaran yang perlu diperoleh setiap anak. Cara kita memandang calistung semestinya juga

sama dengan cara kita memandang pelajaran lain, seperti motorik dan kecerdasan bergaul ataupun musikal. Penganut behaviorisme memang mencela pembelajaran baca-tulis dan matematika untuk anak usia dini. Mereka menganggap hal itu sebuah pembatasan terhadap keterampilan.

Namun, sesungguhnya pelajaran calistung bisa membaaur dengan kegiatan lainnya yang dirancang dalam kurikulum TK tanpa harus membuat anak-anak terbebani. Adakalanya tidak diperlukan waktu ataupun momentum khusus untuk mengajarkan calistung. Anak-anak bisa belajar berhitung lewat poster-poster bergambar yang ditempel di dinding kelas. Biasanya dinding kelas hanya berisi gambar benda-benda. Bisa saja mulai saat ini gambar-gambar itu ditambahi poster-poster angka dengan ukuran huruf yang cukup besar dan warna yang mencolok. Demikian halnya dengan pelajaran berhitung. Mengenalkan kuantitas benda adalah dasar-dasar matematika yang lebih penting daripada menghafal angka-angka, dan hal itu sangat mudah diajarkan pada anak usia dini. Poster berbagai benda berikut lambang bilangan yang mewakilinya bisa kita tempel di dinding kelas. Sambil bernyanyi, guru bisa mengajak anak-anak berkeliling kelas untuk membaca dan melihat bilangan.

Sayangnya, banyak anak yang tidak suka belajar berhitung. Mungkin karena metode pengajarannya tidak menyenangkan dan terlalu dipaksakan, sehingga anak menemui banyak kesulitan. Minat untuk belajar berhitung akan tumbuh apabila diterapkan metode bermain, mewarnai, cerita (dongeng), dan ilustrasi yang menarik.

Terlepas dari kontroversi di atas mengajarkan calistung pada anak usia dini, khususnya berhitung dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan bakat dan minat anak, serta tidak menuntut hasil yang instan pada anak. Sehingga diharapkan anak dapat menyukai berhitung dan memiliki bakat sejak dini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan. Mengingat demikian pentingnya kedua hal tersebut, maka semakin dini seseorang memiliki kemampuan tersebut tentu akan semakin baik. Oleh sebab itu, berbagai upaya dilakukan oleh guru maupun orangtua agar anak memiliki kedua keterampilan tersebut.

Uraian dalam latar belakang masalah merupakan sebagian besar gambaran yang perlu diteliti kebenarannya sehingga mendapatkan perubahan yang lebih baik. Sebagai acuan dalam penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan lebih lanjut ada beberapa penelitian yang relevan dalam pembahasan belajar dengan menggunakan media balok terhadap peningkatan kreativitas anak dan kemampuan berhitung permulaan.

Oleh karena itu untuk mengetahui apakah belajar melalui bermain dengan media balok dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, maka penelitian ini memfokuskan pada kajian: **“Belajar dengan Menggunakan Media Balok dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini”**. Penelitian ini merupakan sebuah studi eksperimen kuasi yang dilakukan pada anak-anak kelompok B di

Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2010/2011.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebagaimana dikemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media balok dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini pada di TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media balok dengan menggunakan pembelajaran konvensional di TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung permulaan anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pembelajaran menggunakan media balok dengan menggunakan pembelajaran konvensional di TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media balok dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini pada TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan.
2. Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media balok dengan pembelajaran konvensional pada TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan.
3. Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung permulaan anak usia dini antara kelompok anak yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media balok dengan pembelajaran konvensional pada TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:
 - a. Memberikan informasi dan kajian tentang belajar dengan media balok dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak.
 - b. Bagi penulis ini dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang belajar menggunakan media balok dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan terhadap siswa Taman Kanak-Kanak

Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan. Juga dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak dan lembaga sejenisnya.

- c. Bagi ilmu pengetahuan, bermanfaat terutama dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yang diperoleh melalui kegiatan yang menyenangkan.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi praktisi dan orang tua terhadap pelaksanaan di TK.
- b. Sebagai masukan bagi guru TK untuk lebih memperhatikan atau memilih media pembelajaran yang lebih variatif bagi peserta didik di TK.
- c. Bagi orang tua, dapat dijadikan sebagai masukan dalam melaksanakan perannya masing-masing sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada pendidikan PAUD.
- d. Bagi pengembang, perencana, penyelenggara dan pelaksana pendidikan tulisan ini sebagai masukan dalam pengembangan, perencanaan dan penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah (Riduwan, 2010). Atas dasar rumusan masalah di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

Ada perbedaan yang signifikan dalam kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pembelajaran menggunakan media balok dengan pembelajaran konvensional.

2. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

Ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung permulaan anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pembelajaran menggunakan media balok dengan pembelajaran konvensional.

F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah belajar dengan menggunakan media balok (X) sedangkan variabel terikat adalah meningkatkan kreativitas anak usia dini (Y1) dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini (Y2) pada TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan.

Analisis terhadap hubungan antara variabel bebas dan terikat ini akan diuji melalui uji statistik.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu satu kelas kontrol dan kelas yang lain sebagai

kelas eksperimen. Selanjutnya dilakukan pretes terhadap kedua kelompok untuk mengukur atau mengetahui kemampuan awal kedua kelompok tersebut, setelah itu diberi perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelompok tersebut yaitu kelompok kontrol diberi perlakuan/ *treatment* sedangkan kelompok eksperimen diberi perlakuan/ *treatment* dengan menggunakan media balok, kemudian diakhiri dengan pemberian postes. Selanjutnya dibandingkan antara rata-rata skor kelompok kontrol dan rata-rata skor kelompok eksperimen untuk mengetahui apakah perlakuan/ *treatment* yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen atau tidak memberikan pengaruh yang signifikan.

H. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan. Subjek penelitian difokuskan kepada siswa yang tergabung dalam kelompok B, yaitu usia 5 – 6 tahun.