

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan media balok dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini ternyata efektif. Hal tersebut terbukti dari analisis terhadap skor pretes dan skor postes, diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan media balok dan setelah menggunakan media balok. Berdasarkan analisis tersebut diketahui juga bahwa rata-rata postes meningkat, baik itu untuk variabel kreativitas maupun variable kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, peningkatan terjadi signifikan pada kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa belajar menggunakan media balok dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil pengujian kedua hipotesis yang menunjukkan hasil yang signifikan.

Secara khusus kesimpulan yang berkenaan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang telah diajukan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran yang dilakukan melalui permainan menggunakan media balok dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung anak usia dini. Dalam pelaksanaannya memakai

beberapa metode permainan yang variatif sehingga membuat anak tertarik dan tidak merasa bosan.

2. Terdapat perbedaan kreativitas anak yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan media balok (kelompok eksperimen) dengan anak yang tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media balok (kelompok kontrol). Hal tersebut menjawab hipotesis pertama, dan sekaligus mengidentifikasi bahwa belajar menggunakan media balok dapat menstimulasi daya pikir kreatif anak. Dengan kata lain, kreativitas anak dapat menunjukkan betapa besar keinginan anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.
3. Terdapat perbedaan kemampuan berhitung permulaan antara anak yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media balok (kelompok eksperimen) dengan anak yang tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media balok (kelompok kontrol). Hasil perolehan tersebut selain menjawab hipotesis kedua, juga dapat memberikan gambaran bahwa belajar menggunakan media balok mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan permainan balok di kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Guru

- a. Mengingat pentingnya pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan bagi anak untuk meningkatkan kualitas hidup anak selanjutnya, diharapkan kepada guru untuk dapat membantu pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung anak lebih optimal dengan menggunakan alat media belajar yang lebih variatif dalam kegiatan belajar dan bermain.
- b. Media balok tidak hanya yang terbuat dari kayu tetapi guru dapat memanfaatkan barang atau kardus bekas yang dibuat menjadi media balok yang lebih variatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran.
- c. Dalam proses pembelajaran adanya tema, tetapi tema hanya sebagai panduan bagi guru dalam mengatur proses pembelajaran tidak memaksakan atau membatasi anak dengan tema di saat proses pembelajaran berlangsung karena akan menghambat pola pikir kreatif anak, sangat penting untuk diketahui guru bahwa kreativitas tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
- d. Melalui media balok tidak hanya dapat mengembangkan kreativitas anak dan kemampuan berhitung permulaan anak tetapi juga akan mengembangkan dimensi perkembangan anak yang lain secara optimal seperti perkembangan bahasa anak, perkembangan motorik anak juga perkembangan sosial anak.

- e. Mengingat kreativitas merupakan pola berpikir yang divergen oleh karena itu, diharapkan kepada guru untuk lebih meningkatkan sistem belajar yang berpusat kepada anak bukan kepada guru.
- f. Guru diharapkan terus belajar dan mencari informasi mengenai pemanfaatan media belajar bagi anak usia dini yang dapat mengembangkan kreativitas dan memotivasi diri untuk lebih baik dalam mengembangkan potensi anak lebih optimal.
- g. Guru diharapkan untuk memanfaatkan media balok secara optimal dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar mengisi waktu luang bagi anak.
- h. Guru sangat dituntut lebih kreatif, dapat menerima anak apa adanya, ekspresif, motivator, menghargai karya anak, peduli terhadap perkembangan anak, senang dan mau bermain bersama anak, hal tersebut dapat membantu tumbuh kembang anak lebih optimal.

2. Orangtua

- a. Berdasarkan hasil penelitian di kelas dan mengingat pembelajaran dengan menggunakan media balok mudah dilakukan di rumah maka sangat disarankan bagi para orang tua untuk dapat mempergunakannya demi mengembangkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.
- b. Orangtua tidak hanya mengharapkan sepenuhnya proses pembelajaran anak hanya disekolah tetapi perhatian dan menghargai hasil karya anak dapat menstimulasi anak untuk lebih berpikir kreatif dan meningkatkan inteligensi anak menjadi lebih optimal.

- c. Orangtua tidak hanya memberikan alat permainan begitu saja kepada anak, tetapi pendampingan dan pengarahan di saat anak bermain sangat penting untuk membantu anak tercapainya proses belajar melalui bermain dapat tercapai.

3. Peneliti

- a. Berdasarkan hasil penelitian di kelas, maka bagi para peneliti yang akan mengadakan penelitian yang terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan media balok agar dapat mengembangkan lebih banyak kemampuan anak usia dini tidak saja dibidang kognitif tetapi juga menyangkut semua bidang pengembangan anak usia dini yang dalam hal ini *multi intelligence*.
- b. Mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian dalam waktu yang lebih lama, dengan menggunakan media, pengembangan tema dan kegiatan yang lebih variatif, serta bisa memastikan guru memberikan *treatment* yang sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.