

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Sebagai suatu proses, pendidikan tidak hanya berlangsung pada suatu saat. Proses pendidikan harus berlangsung secara berkesinambungan sepanjang hayat sejak anak dalam kandungan sampai akhir hayat. Menurut ajaran Islam tujuan pendidikan itu bersifat menyeluruh (*komprehensif*) dan universal; menerobos ke berbagai aspek. Baik aspek spritual, intelektual, imajinatif, jasmaniah, ilmiah, maupun bahasa (Ubes, 2007: 11). Sabda Nabi Muhammad SAW “Tuntutlah ilmu dari buaian sampai liang lahat”. Pengertian buaian di sini dimaknai sebelum dilahirkan, tepatnya sejak masih dalam kandungan (*prenatal*).

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi dan abad informasi dirasakan terdapat perubahan paradigma tentang pendidikan yang semula bersifat kewajiban menjadi suatu kebutuhan. Perbedaan tersebut terletak pada tingkat kesadaran masyarakat melalui aspek afektif hingga mengubah perilaku yang semula merasa sebagai tekanan atau beban hingga menjadi suatu yang dicari atau dikejar sekalipun harus dengan resiko tinggi.

Sejalan dengan pernyataan di atas, pendidikan nasional Indonesia memiliki fungsi dan tujuan sebagaimana tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu

...mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tercapainya tujuan tersebut perlu dilakukan berbagai upaya pengembangan sumber daya manusia pada semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan dimulai sejak usia dini, karena pendidikan usia dini merupakan pondasi bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan usia dini menentukan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, pemerintah mulai memperhatikan dan memiliki kepedulian terhadap pendidikan anak usia dini. Seperti tercantum dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 Tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pernyataan di atas merupakan salah satu bukti bahwa pemerintah benar-benar telah peduli dengan pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat dipahami karena pengalaman pendidikan pada masa usia dini memberikan pengaruh yang sangat mendasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa mendatang.

Masa kanak-kanak sangat penting untuk mendasari pemahaman terhadap pengetahuan, sikap dan kepribadian. Masa pendidikan taman kanak-kanak (TK) sangat pendek antara 1-2 tahun. Pada masa ini proses pembelajaran bagi anak ditekankan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Sebagai masa peka taman kanak-kanak memberikan

pengalaman yang mampu dilakukan dan dialami anak untuk menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di taman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan diatas, perlu kiranya guru untuk menerapkan bermain dengan dadu geometri dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Karena bermain adalah dunia anak, selama rentang perkembangan anak usia dini melakukan kegiatan dengan bermain, mulai dari bayi, balita hingga masa kanak-kanak. Kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel saraf di otak) sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktifitas bermain tanpa mengenal lelah. Bermain akan membantu mengembangkan aspek intelektual, sosio emosional, kognisi/bahasa, spiritual, phisik, yang terjadi secara *interdependensi*

atau saling terpadu, saling ketergantungan, saling mempengaruhi dan melengkapi sekaligus melibatkan kognisi, afeksi, dan psikomotor.

Piaget dan Mayesty (dalam Sujiono, 2009: 144) mengatakan bahwa: 'Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang'. Sedangkan Parten, Docket, Fleeer (dalam Sujiono, 2009: 144) memandang bermain sebagai:

...sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh para ahli, salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah filsuf Yunani yang pertama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain, anak-anak lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, atau melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun yang pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Berbeda dengan Aristoteles, beliau berpendapat anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Sedangkan menurut Frobel kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan

sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Odom, Mc Connel dan Chandler dalam Muslihuddin dan Mubiar Agustin (2008: 41) bahwa kegiatan bermain bagi anak 75% berkontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan sosialnya (*social skills*). Angka yang cukup tinggi tersebut setidaknya menggambarkan betapa penting kegiatan bermain bagi anak.

Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya saja untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan dan masih banyak sekali manfaat lain yang dapat dipetik dari kegiatan bermain dan permainan. Memenuhi hal di atas termasuk pula dalam menyikapi kebutuhan akan pendidikan pada anak usia dini, diawali sejak anak lahir bahkan sejak bayi masih dalam kandungan, sebab setiap kesuksesan pada suatu fase perkembangan akan memperlancar perkembangan pada fase berikutnya, begitu pula sebaliknya.

Diperkirakan bahwa anak-anak yang mengulang kelas adalah anak-anak yang tidak masuk pendidikan prasekolah sebelum masuk SD, mereka adalah anak yang belum siap dan tidak dipersiapkan oleh orangtuanya memasuki SD. Adanya perbedaan yang besar antara pola pendidikan di sekolah dan di rumah menyebabkan anak yang tidak masuk pendidikan taman kanak-kanak (prasekolah) mengalami kejutan sekolah dan mereka mogok sekolah atau tidak mampu menyesuaikan diri sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini

menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia prasekolah.

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki sifat ketergantungan pada orang lain, saling membutuhkan satu sama lain. Hidup bermasyarakat merupakan salah satu karakteristik manusia, mereka berkumpul saling menolong, bekerja sama, saling menghargai dan sebagainya. Dalam kehidupan bermasyarakat keterampilan sosial sangat diperlukan untuk dapat diterima di lingkungan, dihargai dan disukai. Jika seseorang tidak memiliki keterampilan sosial maka ia akan terasing dari lingkungannya.

Menjalin hubungan sosial dengan orang lain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Seorang anak yang tidak banyak memperoleh peluang untuk melakukan hubungan sosial akan tampak bahwa penampilannya jauh berbeda dengan anak-anak yang dibiarkan bebas melakukan hubungan sosial. Anak yang bebas melakukan hubungan sosial akan lebih efektif dalam melaksanakan hubungan sosial karena ia mampu memilih dan melakukan perilaku tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan. Dalam suatu investigasi, relasi yang buruk diantara teman sebaya pada anak-anak diasosiasikan dengan suatu kecenderungan untuk putus sekolah dan perilaku nakal pada masa remaja. (Santrok dalam bukunya *Life Span*, 1995: 268-269). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Afiati (2003: 3) bahwa bila hubungan sosial dapat dipenuhi sejak anak usia dini maka perkembangan sosialpun akan dicapai secara wajar dan optimal, sebaliknya kekurangan dalam hal ini akan menimbulkan gejala yang tidak diinginkan yaitu menyebabkan anak berusaha menarik perhatian dengan cara-cara yang tidak

disukai seperti suka melawan, suka mengganggu, memukul, akibatnya anak tidak dapat diterima dan dijauhi teman-temannya.

Anak dalam kehidupan sehari-hari selalu berinteraksi dengan hitungan-hitungan atau disebut juga matematika, baik secara langsung maupun tidak langsung, disisi lain realita menunjukkan bahwa banyak anak yang menjadikan hitungan-hitungan dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan, hal ini diiringi konsep berhitung yang diterapkan membuat anak kesulitan memahaminya. Faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu banyak sekolah-sekolah yang kurang memperhatikan tahapan-tahapan berhitung permulaan pada anak dan hanya mengejar target agar anak mampu berhitung dan dapat masuk SD favorit. Atikah (2006: 6) mengungkapkan bahwa meskipun beberapa guru TK mengetahui itu tidak dibenarkan diajarkan kepada siswanya, namun tuntutan dari SD agar lulusan TK bisa berhitung dengan baik, membuat mereka mengajarkan hal tersebut kepada anak didiknya.

Selain itu masih adanya guru yang kurang menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajarannya. Pembelajaran abstrak membuat anak kesulitan memahaminya. Target pembelajaran dijadikan salah satu alasan sehingga hal tersebut dilakukan TK yang seharusnya menjadi arena untuk bermain dengan semua potensi dan karakter yang dimilikinya, dimana anak masih dalam tahap kegiatan bermain menjadi beralih fungsi yaitu penerapan calistung yang diutamakan. Sehingga tahapan keterampilan sosial dan berhitung permulaan anak tidak terkontrol. Sesuai yang diungkapkan oleh Ace Suryadi dalam jurnal pendidikan bahwa calistung pada anak usia dini merupakan salah satu kesalahan

besar yang diterapkan dalam sistem pendidikan. (<http://pendidikan-rumah.blogspot.com/2007.html>). Persoalan calistung memang merupakan fenomena tersendiri bagi orang tua yang memiliki anaknya di taman kanak-kanak dan sekolah dasar karena mereka khawatir anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran disekolahnya jika tidak dibekali calistung sejak dini.

Untuk menghadapi masalah-masalah tersebut, maka penanganannya harus dilakukan sedini mungkin, dimana anak perlu dibantu agar mempunyai keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan yang diharapkan dengan cara belajar melalui interaksi sosial yang dilakukan bersama-sama guru dan anak agar dapat membentuk dan mengembangkan pengetahuan sendiri serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Ada berbagai macam metode yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak, diantaranya melalui pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang berpusat pada anak serta melatih anak untuk bekerjasama. Selain itu ada pula metode pembelajaran yang berorientasi bermain dan penggunaan metode proyek juga dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan sosial anak.

Namun dalam penelitian ini penulis akan mengambil pengaruh penerapan bermain dengan dadu geometri terhadap keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan, bermain disini menggunakan dadu geometri untuk keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan dimana anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya dengan cara berbagi bergantian bermain dadu geometri dan atau menghitung bentuk-bentuk yang sejenis, misalnya

kumpulan dua segitiga dan empat segitiga, atau pengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan lain sebagainya.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis akan melakukan kajian tentang bermain dadu geometri yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini sebagai acuan terbentuknya keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan. Berdasarkan permasalahan yang berkembang di atas, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada “Pengaruh Penerapan Bermain dengan Dadu Geometri terhadap Keterampilan Sosial dan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut ini:

1. Apakah proses pelaksanaan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2010-2011?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak usia dini yang mengikuti pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri dengan yang tidak menggunakan dadu geometri di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2010-2011?

3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yang mengikuti pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri dengan yang tidak menggunakan dadu geometri di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2010-2011?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi empirik tentang penerapan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri terhadap keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2010-2011.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara keterampilan sosial anak usia dini yang mengikuti pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri dengan yang tidak menggunakan dadu geometri di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2010-2011.
3. Mengetahui perbedaan antara kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yang mengikuti pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri dengan yang tidak menggunakan dadu geometri di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2010-2011.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lingkungan akademik, tulisan ini mudah-mudahan dapat menambah khasanah keilmuan dan dapat dijadikan sebagai salah satu literatur yang membahas pendidikan anak usia dini.
- b. Bagi guru, tulisan ini dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang belajar melalui bermain dengan dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.
- c. Bagi ilmu pengetahuan, memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang progresif dan inovatif khususnya berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi praktisi dan orang tua terhadap pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak.
- b. Sebagai masukan bagi guru taman kanak-kanak untuk lebih memperhatikan atau memilih pendekatan/metode pembelajaran bagi siswa taman kanak-kanak.
- 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 anak usia dini.
- d. Bagi pengembang, perencana, penyelenggara dan pelaksana lembaga pendidikan, tulisan ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam

pengembangan, perencanaan, dan penyelenggara program pendidikan anak usia dini khususnya taman kanak-kanak.

E. Definisi Operasional

. Secara umum terdapat tiga variabel yang menjadikan kata kunci dalam penelitian ini, yaitu penerapan bermain dengan dadu geometri, keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

1. Bermain dengan dadu geometri

Penerapan bermain dengan dadu geometri dimaksudkan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif terbuat dari potongan kayu, kertas lipat, kertas asturo yang dibuat menjadi bentuk kubus atau kotak yang biasanya ditandai dengan noktah bentuk lingkaran berjumlah satu-enam, dalam dadu geometri noktah lingkaran tersebut diganti dengan bentuk-bentuk geometri (segitiga, segiempat, lingkaran, empat persegi panjang, jajaran genjang dan segilima), agar dadu tersebut menarik maka bentuk-bentuk geometri tersebut diberi warna-warna skunder dan warna primer, cara memainkannya dikocok sehingga keluar kocokan dadu dengan jumlah, warna dan bentuk geometri yang berbeda yang dapat dijadikan alat untuk pengelompokkan warna, pengelompokkan bentuk dan juga dapat dijadikan alat untuk penambahan dan pengurangan dalam berhitung permulaan.

2. Keterampilan Sosial

Pengembangan aspek-aspek keterampilan sosial yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini adalah yang dikemukakan oleh Cartledge dan Milburn (1992: 15) sebagaimana dalam daftar berikut:

Social Skill list:

- 1) *Self-related behaviors: (a) accepting consequences, (b) ethical behavior, (c) expressing feelings, (d) positive attitude toward self, (e) responsible behavior, and (f) self care.*
- 2) *Task-related behaviors: (a) asking and answering questions, (b) attending behavior, (c) classroom discussion, (d) completing tasks, (e) following directions, (f) group activities, (g) Independent work, (h) on-task behavior, (i) performing before others, and (j) quality of work.*
- 3) *Environmental behaviors: (a) care for the environment, (b) dealing with emergencies, (c) lunchroom behavior, and (d) movement around environment.*
- 4) *Interpersonal behaviors: (a) accepting authority, (b) coping with conflict, (c) gaining attention, (d) greeting others, (e) helping others, (f) making conversation, (g) organized play, (h) positive attitude toward others, (i) playing informally, and (j) property: own and others.*

Sejalan dengan pendapat di atas, keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah kemampuan anak taman kanak-kanak dalam mengadakan hubungan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan orang lain, sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya secara harmonis. Adapun keterampilan sosial yang akan diteliti di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka adalah:

- 1) Perilaku interpersonal (*Interpersonal behaviors*) dengan indikator: (a) menerima pengaruh orang lain, (b) mengatasi masalah, (c) memberikan perhatian, (d) salam dengan orang lain, (e) membantu orang lain, (f) kerjasama, (g) bersikap positif terhadap orang lain, (h) bergaul secara informal, (i) menjaga milik orang lain.

- 2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (*Self-related behaviors*) dengan indikator: (a) menerima konsekuensi, (b) berperilaku etis, (c) dapat mengungkapkan perasaan, (d) bersikap positif terhadap diri sendiri, dan (e) berperilaku bertanggungjawab.

3. Berhitung Permulaan

Adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik kemampuannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan konsep penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dengan benda sampai 20 sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki anak melalui permainan dadu geometri, semakin tinggi skor yang diperoleh anak, maka kemampuan berhitung permulaan anak semakin baik.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

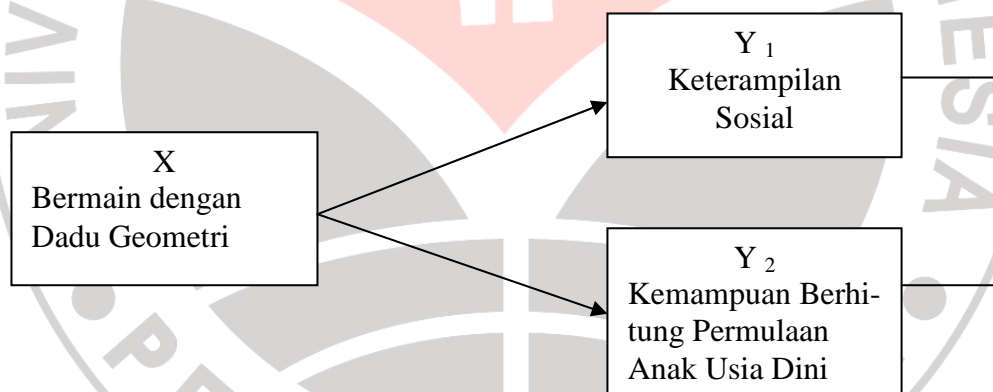
Berdasarkan acuan tersebut maka kemampuan berhitung permulaan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit,

- 2) Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk, ukuran,
- 3) Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat).
- 4) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.
- 5) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. (Kurikulum TK, 2010: 51-53).

F. Paradigma Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Bermain dengan Dadu Geometri

Y₁ = Keterampilan Sosial

Y₂ = Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

G. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan dalam penelitian. Ada empat kriteria dalam merumuskan hipotesis. Menurut Mc Millan dan Schumacher (2001: 89-90) yaitu: 1) hipotesis yang dirumuskan hendaklah merupakan pernyataan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih; 2) hipotesis yang dirumuskan harus dapat diuji; 3) hipotesis yang dirumuskan harus memberi isyarat penggunaan statistik; 4) hipotesis yang dirumuskan tidak boleh memberi makna ganda. Adapun hipotesis secara umum sebagai berikut: Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian (Furqon dan Emilia E, 2010: 26) atas dasar rumusan di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_A: O^2_{pre} = O^2_{post}$ Terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan sosial anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran melalui bermain dengan dadu geometri dengan pembelajaran melalui bermain tanpa dadu geometri di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka.

$H_A: O^2_{pre} > O^2_{post}$ Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung permulaan anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran melalui bermain dengan dadu geometri dengan pembelajaran melalui bermain tanpa dadu geometri di kelompok B TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian ini dimaksudkan untuk menjajagi peluang jenis penerapan bermain dengan dadu geometri yang belum diterapkan di TK Islam Fitriah Kabupaten Majalengka. Adapun jenis desain dalam penelitian ini berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dipilih secara random, sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi *Pre-Test* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil *Pre-Test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol.

Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃		O ₄

Sugiyono, (2009: 116)

Keterangan:

A = Kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O₁ = *Pre-Test* sebelum diberi perlakuan pada Kelompok Eksperimen

O₂ = *Post-Test* setelah diberi perlakuan pada Kelompok Eksperimen

X = Perlakuan menggunakan bermain dengan dadu geometri

O_3 = *Pre-Test* pada Kelompok Kontrol

O_4 = *Post-Test* pada Kelompok Kontrol

H. Lokasi dan Populasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di TK Islam Fitriah Jalan Raya Pasukan Sindang Kasih Maja Selatan. Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka. Dalam penggunaan populasi ini dilakukan dengan melalui total sampling berjumlah 40 orang. Suharsimi Arikunto (2000: 5), penentuan sampel berjumlah kurang dari 100 orang dapat digunakan total sampling artinya seluruh siswa menjadi sampel. Adapun kriteria pemilihan populasi didasarkan pada:

1. Usia anak yaitu umur 5 tahun
2. Pembagian populasi pada kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen adalah dengan perbandingan 20 : 20.

