

**HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN PERAN MAKRO DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK TUNAS MELATI
BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

oleh :

Kartika Rahmanda



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN THE MACRO ROLE PLAYING ACTIVITY AND THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMBER CONCEPT OF CHILDREN 4-5 YEARS OLD IN TUNAS MELATI KINDERGARTEN SCHOOL IN BANDAR LAMPUNG IN ACADEMIC YEAR 2015/2016

By

Kartika Rahmanda

The problem of this research was the low ability in recognizing number concept of children 4-5 years old in Tunas Melati kindergarten school in Bandar Lampung. The objectives of this research were to find out 1) macro role playing activities of children, 2) ability in recognizing number concept, 3) correlation between macro role playing activity and number concept recognizing ability of children 4-5 years old in Tunas Melati kindergarten school in Bandar Lampung. Samples were taken with saturation sample technique. Data were collected by using observation, documentation, and interview. Research instruments were observation sheets. Data were analyzed by using Spearman Rank correlational hypothesis test. The results showed that 1) children 4-5 years old in Tunas Melati kindergarten school in Bandar Lampung had high activities of macro role playing activities; 2) number concept recognizing abilities of children 4-5 years in Tunas Melati kindergarten school had not been yet developed; and 3) there was a close correlation between macro role playing activity and number concept recognizing ability of children 4-5 years old in Tunas Melati kindergarten school in Bandar Lampung. Data analysis results with Spearman Rank correlational test was 0.63 percent and determination coefficient of 39.6 percent. The researcher recommends this macro role playing can be used as one of alternatives in learning in early age education, especially to develop the number concept recognizing ability.

Keywords: macro role playing activity, number concept

ABSTRAK

HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN PERAN MAKRO DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK TUNAS MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

Kartika Rahmanda

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengetahui aktivitas bermain peran makro pada anak, 2) mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan, 3) mengetahui hubungan antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis korelasi *Spearman Rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung beraktivitas Tinggi pada aktivitas bermain peran makro, 2) anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung kemampuan mengenal konsep bilangannya Belum Berkembang, 3) terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan melalui analisis data menggunakan Korelasi *Spearman Rank* sebesar 0,63 persen dan memiliki koefisien determinasi sebesar 39,6 persen. Oleh sebab itu hendaknya kegiatan bermain peran makro ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di PAUD, terutama dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kata kunci: aktivitas bermain peran makro, konsep bilangan.

**HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN PERAN MAKRO DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK TUNAS MELATI
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Oleh
Kartika Rahmanda

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN PERAN
MAKRO DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK TUNAS MELATI BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Kartika Rahmanda**

No. Pokok Mahasiswa : 1113054073

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

Dra. Sasmiati, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003

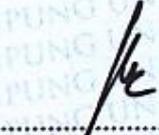
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

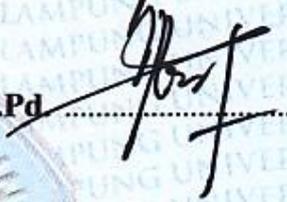
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. 

Sekretaris : Dra. Sasmianti, M.Hum. 

Penguji Utama : Drs. Maman Surahman, M.Pd 

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. 
NIP. 19590722 198603 1003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Juni 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Kartika Rahmanda
Nomor Pokok Mahasiswa : 1113054073
Program Studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Tunas Melati Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Aktivitas Bermain Peran Makro dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2016
Yang membuat pernyataan,



Kartika Rahmanda
1113054073

RIWAYAT HIDUP



Kartika Rahmanda dilahirkan di Tanjung Karang, pada tanggal 2 Juli 1993, sebagai anak keempat dari enam bersaudara, pasangan bapak Lilik Junaidi, ST dan Dra. Septuria. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Kartika II-26 Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 1999, dilanjutkan pendidikan

Sekolah Dasar (SD) di SD Kartika II-25 Bandar Lampung dan ditamatkan pada tahun 2006. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 10 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2008 dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 16 Bandar Lampung pada tahun 2011.

Pada tahun 2011, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 Kehutanan Fakultas Pertanian Universitas Lampung melalui Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN). Pada tahun 2013, penulis Pindah Alih Program Studi ke Program Studi S1 PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis juga melakukan KKN-KT pada tahun 2015 di Pekon Suka Banjar Kecamatan Lumbok Seminung Kabupaten Lampung Barat, Lampung selama kurang lebih 2 bulan.

MOTO

*"Wahai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu"
(QS. AL-Baqarah [2] ayat 153)*

*"Semakin sering kita membahas harapan kita, mencari tahu cara-cara mencapainya dan memperkayanya dengan pemikiran-pemikiran dari ragam sumber pengetahuan, semakin terdorong kita untuk melakukannya dengan konkret"
(Merry Riiana)*

*"Jangan biarkan keterbatasan membuatmu tidak mampu berbuat lebih dari yang orang lain pikirkan"
(Budi Waluyo)*

*"Sesungguhnya bukan hanya usaha, doa, dan ikhtiar yang menghantarkan terkabulnya suatu doa, akan tetapi usaha, doa, dan ikhtiar yang dikuatkan dengan rasa keyakinan dan optimisme merupakan jalan dari terkabulnya sebuah doa"
(Kartika Rahmanda)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta nabi Muhammad SAW dan ucapan terimakasih serta rasa bangga kepada

Mamaku tercinta (Septuria)

Yang sudah membesarkan aku dengan sabar, dengan penuh kasih sayang, dan yang selalu memberikanku semangat untuk meraih cita-citaku

Papaku tersayang (Lilik Junaidi)

Terimakasih sudah kerja membanting tulang yang tidak ternilai harganya

Kakak-kakakku dan Adik-adikku (Mas Ghian, Mas Wahyu, Mas Tri, Ayu dan Agil)

Terimakasih untuk setiap semangatnya dan kebahagiaan yang tiada henti

Teman-teman Angkatan 2011

Yang mau membantu, memberikan motivasi, senyum dan semangat untuk terus berjuang dalam menyelesaikan studi ini, terimakasih

Teman-teman Angkatan 2011 Kehutanan Unila

Yang telah menjadi sahabat serta saudara, terima kasih atas persaudaraan selama ini yang telah memberikan keceriaan, suka duka, dan kebersamaan yang tidak pernah di dapat di mana pun

Serta

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Hubungan Aktivitas Bermain Peran Makro dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016**”.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu sumbangsih untuk kemajuan program studi PG-PAUD.
3. Ibu Ari Sofia. S. Psi. MA. Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.

4. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M. Pd., selaku Pembimbing I terima kasih atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tucurahkan untuk bimbingan, masukan, kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Gian Fitria Anggraini, M.Pd., selaku Pembimbing II terima kasih atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Ibu Dra. Sasmiati, M. Hum., selaku Pembimbing Akademik terima kasih atas jasanya yang telah membantu membimbing kuliah sampai selesai.
8. Ibu Hendaryani., selaku Kepala Sekolah TK Tunas Melati Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tuaku tercinta (H. Lilik Junaidi, ST & Hj. Dra Septuria) yang tak henti menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
10. Kakak-kakakku dan Adik-adikku (Brigpol Ghiantama Putra Riadi, SH., Briptu Wahyu Jatmiko Riadi, SH., Trinanda Prakoso S.Kom., Ayu Nurul Izzati, dan M. Sidik Pamungkas) yang selalu memberikan semangat dan senyuman kebahagiaan.
11. Mba-mba ipar (Mela Harista, S.Pd dan Ike Ate Yuviska, M. Kes) yang turut memberikan semangat dan juga senyuman kebahagiaan

12. Sahabat seperjuangan (Rizki Putri Latifah, Wahyuni Anggraini, Suci Ningsih Wulandari, Yunia Larasty, Dwi Puji Rahayu, dan Elda Deswika) yang telah memberikan senyum, motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Teman-teman se-angkatan PG-PAUD 2011, terima kasih telah menjadi teman yang terbaik.
14. Seluruh rekan-rekan mahasiswa Kehutanan Fakultas Pertanian Unila angkatan 2011 (FOREVER) terima kasih telah memberikan kebahagiaan, kesedihan, pengalaman, serta persaudaraan yang tidak akan pernah terlupakan.
15. Teman-teman PG-PAUD angkatan 2012, terima kasih atas semangat, motivasi, dan bantuan selama ini.
16. Teman-teman KKN-KT 2015 di Pekon Suka Banjar Kec. Lumbok Seminung Kab. Lampung Barat 2015 (Zelina, Faradilla, Dwi, Rindi, Ria, Renal, Evi, Alfian, dan Lia).
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis,

Kartika Rahmanda

NPM 1113054073

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teori Belajar Anak Usia Dini	8
B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
C. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	14
1. Hakikat Bilangan	14
2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini.	15
3. Tahapan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini	18
D. Hakikat Bermain.....	21
E. Jenis-jenis Bermain	22
F. Bermain Peran	23
1. Hakikat Bermain Peran.....	23
2. Jenis Bermain Peran	24
3. Manfaat Bermain Peran	25
4. Tahapan Bermain Peran	26
5. Aktivitas Bermain Peran Makro	28
G. Penelitian Relevan	30
H. Kerangka Berpikir	31
I. Hipotesis Penelitian.....	33
III. METODE PENELITIAN	34
A. Metode Penelitian.....	34

B. Prosedur Penelitian	34
C. Waktu dan Tempat Penelitian	35
D. Populasi dan Sample	36
E. Teknik Pengambilan Data	36
1. Observasi	36
2. Dokumentasi.....	37
3. Wawancara	37
F. Variabel Penelitian.....	37
1. Definisi Konseptual Variabel	37
2. Definisi Operasional Variabel	38
G. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	39
H. Teknik Analisis Data.....	41
1. Analisis Tabel.....	41
2. Analisis Uji Hipotesis.....	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Aktivitas Bermain Peran Makro (X)	45
2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan (Y)	50
3. Hubungan Aktivitas Bermain Peran Makro dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	54
a. Analisis Tabel.....	54
b. Uji Hipotesis.....	56
B. Pembahasan Penelitian	58
1. Aktivitas Bermain Peran Makro.....	58
2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan.....	60
2. Hubungan Aktivitas Bermain Peran Makro dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan.....	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel X.....	40
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Y.....	40
3. Tolak Ukur Tingkat Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	42
4. Pedoman Interpretasi Terhadap Koefesien Korelasi.....	43
5. Distribusi Data Per-Aspek Pada Variabel X.....	46
6. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Bermain Peran Makro	48
7. Tolak Ukur Tingkat Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	50
8. Distribusi Data Per-Indikator Pada Variabel Y	51
9. Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan ..	53
10. Silang Antara Aktivitas Bermain Peran Makro dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	32
2. Rumus Pencapaian Hasil Belajar.....	41
3. Rumus Interval.....	42
4. Rumus <i>Spearman Rank</i>	43
5. Rumus <i>Koefisien Determinasi</i>	44
6. Grafik Distribusi Data Per-Aspek Pada Variabel X.....	47
7. Grafik Distribusi Data Per-Aspek Pada Variabel Y.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Variabel X	74
2. Instrumen Variabel Y	75
3. Rubrik Instrumen Variabel X	77
4. Rubrik Instrumen Variabel Y	79
5. Lembar Observasi Variabel X	81
6. Lembar Observasi Variabel Y	83
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	85
8. Hasil Observasi Variabel X	89
9. Hasil Observasi Variabel Y	91
10. Tabel Penolong.....	93
11. Foto Penelitian.....	94

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna sejak usia dini. Masa keemasan (*golden age*) terjadi pada anak usia 0-6 tahun, pada masa ini peran pendidikan sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan anak di tahapan selanjutnya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Selain itu pendidikan anak usia dini juga berperan dalam rangka mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak harus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan usia mereka karena pada dasarnya aspek perkembangan anak akan berjalan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

Aspek-aspek yang harus dikembangkan oleh anak menurut Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengenai aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mencakup aspek perkembangan dan pertumbuhan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Semua aspek ini sama-sama memiliki kepentingan untuk dikembangkan secara optimal, salah satu aspeknya adalah kognitif. Aspek perkembangan kognitif

sangat penting dikembangkan bagi anak usia dini karena pada usia ini merupakan pondasi anak dalam berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Mengacu pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengenai aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) perkembangan kognitif anak usia dini memiliki tiga ruang lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dalam ruang lingkup perkembangan berpikir simbolik anak harus mencapai beberapa point tingkat pencapaian perkembangan diantaranya adalah mengenal konsep bilangan.

Dalam mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak, diperlukan juga pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pada dasarnya pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan cara belajar melalui bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi anak usia dini karena dengan bermain anak dapat mengeksplorasi seluruh kebutuhan mereka lewat bermain. Bermain juga merupakan suatu wadah bagi anak dalam memenuhi atau mengoptimalkan berbagai aspek perkembangannya.

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Penguasaan konsep bilangan pada anak usia dini menjadi dasar bagi anak dalam mengetahui konsep-konsep matematika lainnya. Konsep bilangan akan sering muncul dalam kehidupan sehari-hari anak. Bisa itu dalam kegiatan belajar, bermain, bekerja atau berada di suatu tempat yang menunjukkan

konsep bilangan. Oleh karena itu diperlukan suatu cara atau strategi pembelajaran agar anak mampu mengenal konsep bilangan.

Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini khususnya dalam pengenalan konsep bilangan harus dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Munculnya pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini dimulai dari proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak usia dini apabila anak mendapatkan pengalaman langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperolehnya dengan cara mengamati, meniru, atau bereksperimen langsung secara berulang-ulang.

Akan tetapi dalam kondisi yang terjadi di masyarakat bahwa pembelajaran pada anak usia dini terutama dalam pengenalan konsep bilangan dilakukan dengan menghafal serta menulis bilangan atau angka di kertas dan buku. Hal ini mengakibatkan anak sulit memahami konsep bilangan itu sendiri. Apabila anak dilibatkan dalam suatu masalah yang berhubungan dengan konsep bilangan anak akan mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah tersebut. Sebagai contoh, apabila anak ditanya tentang lambang bilangan dari suatu benda anak masih banyak yang merasa kebingungan, hal ini disebabkan karena anak hanya menghafal bilangan dan tidak dilakukan dengan benda kongkret atau cara pembelajaran yang menyenangkan dalam pengenalan konsep bilangan. Selain itu juga dampak lainnya yang terjadi adalah anak juga tidak dapat menguasai konsep-konsep lainnya untuk pendidikan selanjutnya.

Masalah yang terjadi di lapangan berdasarkan *pra research* yang telah dilakukan di TK Tunas Melati Bandar Lampung, masih banyak anak yang belum mampu mengenal konsep bilangan. Dari 16 anak yang ada di kelompok A, terdapat 11 anak dengan persentase 68,75 persen yang belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Hal ini diakibatkan karena pembelajaran yang dilakukan di kelas masih berpusat pada guru yang mengakibatkan anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Hal ini terlihat dari pemberian lembar kerja siswa atau buku yang dimana anak diminta untuk menentukan sejumlah konsep bilangan. Selain itu juga metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, tidak dengan cara bermain hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas cenderung membosankan bagi anak dan anak terlihat malas untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Oleh sebab itu, pembelajaran untuk anak usia dini harus dilakukan dengan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak usia dini adalah bermain peran. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Miharjo (2012:57), menyebutkan bahwa kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Hal ini juga dibuktikan oleh Nurohmah (2011:83), bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Bermain peran merupakan kegiatan bermain peran di mana dalam kegiatan ini anak menirukan peran penjual atau pembeli, serta menirukan kegiatan jual beli yang ada di pasar sesungguhnya. Aktivitas ini tentunya tidak terlepas dari

kegiatan yang berkaitan dengan berhitung. Seperti contoh ketika anak menjadi penjual dia menghitung jumlah sayur-sayuran atau buah-buahan yang diminta oleh pembeli, anak juga menghubungkan konsep bilangan dengan benda kongkret yaitu barang dagangan dengan daftar belanjaan yang diminta pembeli, dan ketika anak menghitung jumlah uang yang harus dibayar dan dikembalikan pada saat transaksi jual beli berlangsung. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang aktivitas bermain peran makro dengan kegiatan bermain peran pasaran dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih belum berkembang.
2. Pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
3. Guru tidak menggunakan media saat melakukan pembelajaran, hanya terbatas pada penggunaan LKS/ Buku.
4. Metode pembelajaran tidak dilakukan sambil bermain, yang menyebabkan pembelajaran cenderung membosankan bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah penelitian pada “hubungan aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain peran makro pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas bermain peran makro pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan yang lebih baik sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Sebagai wawasan dan pengetahuan baru bagi guru dalam rangka proses kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan aktivitas bermain.

- b. Bagi kepala sekolah

Sebagai masukan dan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam upaya perbaikan proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

- c. Bagi peneliti lain

Untuk menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai kemampuan mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar Anak Usia Dini

Pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain. Pembelajaran ini mengutamakan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, yang tentunya berbeda dengan pembelajaran bagi orang dewasa. Tujuan dari pembelajaran anak melalui bermain yaitu agar proses perkembangan anak berjalan secara optimal dan menyeluruh. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri.

Menurut Semiawan dalam Sujiono (2013:204) berpendapat bahwa:

pendekatan konstruktivisme bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dicernakan dan kemudian dipahami dalam diri individu dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang.

Dalam teori ini pengetahuan diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengamatan, pengalaman, dan pemahamannya. Sejalan dengan pendapat Upton (2012:10) konstruktivisme berpendapat bahwa “pembelajaran dan perkembangan terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya”. Individu dipandang sebagai pembelajar aktif yang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sebagai hasil tindakan-tindakan mereka di lingkungan. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran mengatakan bahwa anak-anak diberi

kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. Sedangkan menurut Sanjaya (2013:118) mengatakan bahwa konstruktivisme adalah “proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman”. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk dari pengalaman anak secara langsung terhadap objek yang diamatinya.

Dari pendapat yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai landasan paradigma pembelajaran, konstruktivisme menyerukan perlunya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, perlunya pengembangan siswa belajar mandiri, dan perlunya siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri dari proses belajar sebelumnya.

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Witherington dalam Sujiono (2006:1.16) mengemukakan bahwa pengertian kognitif adalah “kecerdasan pikiran, dengan kecerdasan pikiran yang digunakan secara tepat maka kognitif dapat digunakan untuk mengatasi suatu masalah”.

Selanjutnya, Paiget dalam Sujiono (2013:60) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan

melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar”. Pengetahuan diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengamatan, pengalaman dan pemahamannya terhadap lingkungan sekitarnya.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam memperoleh suatu informasi atau pengetahuan baik itu yang dibangun secara personal maupun dari lingkungan sekitar. Perkembangan kognitif pada anak sangat bergantung pada upaya stimulasi atau pembelajaran yang bermakna bagi anak.

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki potensi masing-masing sesuai dari apa yang telah dimilikinya. Potensi anak bisa bermacam-macam termasuk potensi dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya. Guru dan orang tua berperan aktif dalam rangka memberikan stimulasi untuk dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Agar stimulasi yang diberikan sesuai dengan perkembangannya maka guru dan orang tua harus mengetahui dan memahami karakteristik perkembangan anak itu sendiri. Dalam mengembangkan perkembangan kognitif ada beberapa tahap yang harus dilalui dalam perkembangan kognitif pada anak. Perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 fase yaitu sebagai berikut:

a. Fase Sensorimotor (usia 0 hingga 2 tahun)

Fase ini merupakan fase awal refleks pada bayi dan berakhir pada kominasi kompleks kemampuan sensori motor bayi seperti kemampuan

menggunakan 1 benda. Pada fase ini, bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk mengenal lingkungan sekitarnya.

b. Fase praoperasional (usia 2 hingga 7 tahun)

Pada fase ini kemampuan berpikir anak masih belum stabil dan terorganisir dengan baik. Di fase ini merupakan masa awal anak membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Fase ini dibagi menjadi 3 sub fase berpikir:

1. Berpikir secara simbolik

Pada fase ini anak sudah dapat menggambarkan objek dan peristiwa secara abstrak. Anak menandai suatu objek atau peristiwa dengan menggunakan kata-katanya.

2. Berpikir secara egosentris

Berpikir secara egosentrisme pada fase ini adalah suatu ketidakmampuan anak untuk membedakan antara perspektif dirinya dengan perspektif orang lain.

3. Berpikir secara intuitif

Pada fase ini anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua bentuk pertanyaan. Periode waktu ini sebagai “intuitif” karena anak-anak usia dini tampaknya begitu yakin tentang pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi belum begitu sadar bagaimana mereka tahu apa yang mereka ketahui itu. Maksudnya mereka mengetahui sesuatu tetapi mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional.

c. Fase Operasi Konkret (7 hingga 11 tahun)

Pada fase ini anak sudah punya kemampuan berpikir logis dimana pada fase ini yang menjadi sumber berpikir anak hadir dengan bentuk konkret.

d. Fase Operasi Formal (usia 11 tahun hingga dewasa)

Anak sudah kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis, Piaget dalam Sujiono (2013:120).

Anak-anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak-anak bukanlah suatu objek penerima pengetahuan yang pasif, melainkan mereka dengan aktif melakukan pengaturan pengalaman mereka ke dalam struktur mental yang kompleks. Sistem dalam tahapan berpikir yang mempunyai dua faktor yaitu sebagai berikut:

1. Skema merupakan pola teratur yang melatarbelakangi tingkah laku seseorang. Istilah skema ini untuk dapat menjelaskan mengapa seseorang memberikan respon terhadap suatu stimulus dan untuk menjelaskan banyak hal yang berhubungan dengan ingatan.
2. Adaptasi merupakan kecenderungan anak untuk menyesuaikan dirinya dengan tuntutan lingkungan sekitar. Dalam adaptasi ini terjadi dua proses yang saling mengisi yaitu:
 - a. Asimilasi. Asimilasi itu suatu proses kognitif, dengan asimilasi seseorang mengintegrasikan bahan-bahan persepsi atau stimulus ke dalam skema yang ada atau tingkah laku yang ada. Jadi asimilasi merupakan bagian dari proses kognitif, dengan proses itu individu

secara kognitif mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan menata lingkungan itu.

- b. Akomodasi. Akomodasi dapat diartikan sebagai penciptaan skema baru atau perubahan skema lama. Asimilasi dan akomodasi terjadi sama-sama saling mengisi pada setiap individu yang menyesuaikan diri dengan lingkungannya, Piaget dalam Sujiono (2006:3.5).

Menurut Jamaris dalam Sujiono (2013:54) berpendapat bahwa “perkembangan merupakan suatu proses yang kumulatif yang berarti perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya”. Dalam setiap perkembangan pada anak usia dini memiliki tahapan-tahapan atau tingkat yang dilalui oleh anak tersebut. Begitu juga dengan perkembangan kognitif. Ada tiga tingkat perkembangan kognitif yaitu:

1. Tingkat *enactiva* (model tahap enaktif). Pada tingkat ini anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek untuk belajar sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda kongkret atau menggunakan situasi yang nyata. Dengan contoh bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensorimotoriknya.
2. *Iconic* (model tahap ikonik). *Iconic*, adalah suatu tahap atau tingkat pembelajaran sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (visual imagery), gambar, atau diagram, yang menggambarkan kegiatan kongkret atau situasi kongkret yang terdapat pada tahap enaktif. Tahap

ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di taman kanak-kanak. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya.

3. Penggunaan lambang simbol (model tahap simbolis). Dalam tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objek-objek seperti pada tahap sebelumnya. Anak pada tahap ini sudah mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan terhadap objek riil. Pada saat ini anak telah duduk di sekolah dasar kelas akhir atau SMP di mana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berpikir secara abstrak, Brunner dalam Susanto (2011:56).

C. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

1. Hakikat Bilangan

Bilangan pada hakikatnya tanda atau simbol-simbol yang dinyatakan dengan angka. Angka-angka tersebut masih bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda kongkrit. Menurut Saleh (2009:103) bilangan adalah “sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, dan seterusnya”. Bilangan-bilangan tersebut menunjukkan bentuk abstrak dari suatu benda dalam pemikiran manusia itu sendiri. Menurut Menurut Samsudin (2007:16) bilangan adalah “jumlah atau kuantitas anggota suatu himpunan benda yang tertentu atau hasil suatu jawaban dari pertanyaan yang menyangkut jumlah tertentu”. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu

jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Contoh bilangan 1 ditulis dengan dengan 1 angka yaitu angka 1.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan suatu lambang atau simbol yang bersifat abstrak serta menunjukkan suatu perhitungan dari banyaknya suatu benda.

2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Pada anak usia dini tahapan perkembangan kognitif yang dijabarkan oleh Piaget dalam Sujiono (2013:120) adalah “tahapan berpikir praoperasional yang memasuki usia 2-7 tahun”. Tahapan ini ditandai oleh pembentukan konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif.

Anak usia dini adalah masa ketika anak-anak secara aktif terlibat dalam memperoleh konsep dasar. Menurut K. Lind (1990:3) mengatakan bahwa “konsep adalah dasar dari pengetahuan, konsep memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengorganisasi dan mengkategorikan informasi”. Pertumbuhan dan perkembangan konsep dimulai sejak bayi. Bayi mengeksplorasi dunia dengan rasa ingin tahu semua tentang lingkungannya. Masuk ke masa prasekolah anak mulai menerapkan konsep dasar untuk mengumpulkan dan mengorganisasi data untuk menjawab pertanyaan. Ilmu pengetahuan tumbuh dari pengembangan beberapa konsep dasar yang sama pada anak usia dini.

Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas. Dari uraian tersebut menyatakan bahwa bilangan akan menyulitkan anak usia dini dalam memahaminya karena cara berpikir anak usia dini yaitu berpikir dengan menggunakan benda kongkret dan dengan kegiatan yang menyenangkan. Bilangan juga merupakan salah satu konsep pengenalan matematika yang paling penting dipelajari oleh anak usia dini. *The principles and standars for school mathematics* (Prinsip dan Standar untuk Matematika Sekolah), yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *National Council of Teacher of Mathematics* (NTCM, 2000) menyatakan bahwa terdapat beberapa konsep yang harus dipahami oleh anak usia dini salah satu konsep yang harus dipahami oleh anak usia dini adalah konsep bilangan.

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat diperlukan dan dikembangkan karena sebagai dasar anak dalam mengenali dan memahami konsep-konsep matematika selanjutnya. Mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini diperlukan waktu yang panjang dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Serta pengenalan konsep bilangan dilakukan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan karakteristik berpikir anak usia dini. Perkembangan konsep mengenal bilangan meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Pengenalan jumlah, yaitu dengan menghitung sejumlah benda-benda secara bertahap seperti 1-5, 6-10, kemudian 11-20
2. Menghafal urutan nama bilangan, yaitu dengan menyebutkan nama bilangan dengan urutan yang benar

3. Menghitung secara rasional seperti menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangannya, membuat korespondensi satu-satu, dan mengerti bahwa bilangan terakhir yang disebut merupakan total/ jumlah benda dalam satu kelompok.
4. Menghitung maju seperti menghitung semua benda, menghitung dan melanjutkannya, menghitung benda dan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok
5. Menghitung mundur yaitu berhitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan bilangan, menggunakan angka kecil saja
6. Menghitung melompat adalah menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan bilangan tertentu, Sujiono (2006:11).

Pada anak usia dini, pembelajaran tidak dilakukan secara spontan. Akan tetapi digunakan berbagai cara atau stimulasi terutama dalam pengenalan konsep bilangan. Pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan. Bilangan: mengucapkan satu, dua, tiga, empat, lima, ..., sepuluh sesuai kemampuan siswa. Menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya. Membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari. Menghitung sejumlah benda dan mencocokkannya dengan benda-benda lain.
- b. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai dengan 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan

tersebut dengan pengamatan, pengelompokan, dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali), Harianti (1994: 77).

Dengan demikian dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa perkembangan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dilakukan dengan menggunakan benda-benda kongkret, melakukan dengan pengamatan, anak memulai menghafal urutan bilangan dengan benar, menghitung beberapa jumlah benda, menghitung dengan teknik yang berbeda dan menuliskan bentuk dari lambang bilangan tersebut.

Mengembangkan berbagai kemampuan pada anak usia dini terutama kemampuan mengenal konsep bilangan memiliki manfaat bagi anak itu sendiri dan di masa belajar selanjutnya. Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

(a) Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak. (b) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung. (c) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi. (d) Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya. (e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

3. Tahapan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Kesadaran konsep matematika telah dimiliki anak sejak usia dini. Anak disebut memahami sesuatu ketika mampu menerapkan dan mengungkapkan kembali pengetahuannya akan suatu konsep. Dengan pemahaman konsep pengetahuan yang dimilikinya anak akan mampu untuk mempertahankan pendapatnya dan memberikan alasan yang jelas ketika berdiskusi. Konsep

dapat dibangun dan digunakan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut K. Lind (1990:3) berpendapat bahwa:

anak mulai menyusun konsep pengetahuan yang dimilikinya semenjak masa *preprimary*, anak-anak akan belajar dan mulai mengaplikasikan konsep dasar pada matematika dan sains. Anak akan mengaplikasikan konsep dasar yang telah dimilikinya ketika anak terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan mereka secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan teori perkembangan berpikir, mengemukakan tiga tahapan pemahaman anak terhadap konsep matematika yaitu:

1. Pemahaman konsep

Dalam memahami berbagai konsep matematika, anak memahami konsep tersebut melalui pengalaman bekerja dan bermain dengan benda-benda yang kongkret atau nyata.

2. Masa transisi

Setelah anak paham akan konsep tersebut, selanjutnya guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep kongkret dan lambang bilangan dilakukan dengan tidak terburu-buru.

3. Tingkat lambang bilangan

Dan pada tahap ini guru dapat mengenalkan berbagai lambang yang ada dalam matematika, Piaget dalam Chuikshank (Sriningsih, 2009:34).

Sejalan dengan pendapat Chuikshank dalam Sriningsih (2009:36) berpendapat bahwa anak melalui lima tahapan pemahaman dalam mempelajari konsep matematika yaitu:

(1) Permainan bebas. Anak belajar konsep yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan. melalui aktivitas ini memungkinkan anak mengadakan percobaan dan manipulasi benda-benda kongkrit dan abstrak dari unsur-unsur yang sedang dipelajari. (2) Generalisasi. Anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep

tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu pemahaman. (3) Representasi. Anak berusaha mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. anak menentukan representasi dari konsep-konsep secara abstrak kemudian menyimpulkannya. (4) Simbolisasi. Anak harus mampu merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal. (5) Formalisasi. Anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut.

Sedangkan siklus belajar terdiri dari 3 tahap yaitu:

1. Eksplorasi

Selama tahap eksplorasi guru melakukan observasi dan memberikan pertanyaan atau komentar atas peristiwa-peristiwa yang telah dilalui anak. Anak-anak aktif memainkan bahan-bahan dan berinteraksi satu sama lain.

2. Pengenalan Konsep

Selama tahap pengenalan konsep, guru memberikan instruksi, hal ini berawal dari diskusi tentang pengetahuan yang telah diketahui anak. Pada tahap ini guru memperjelas dan menambah apa yang telah anak temukan untuk diri mereka sendiri.

3. Penerapan Konsep

Guru atau anak secara mandiri mengusulkan masalah baru dengan informasi yang telah diperoleh pada dua awal tahap awal. Anak-anak secara aktif terlibat dalam kegiatan kongkrit dan eksplorasi, Barman dalam K. Lind (1990:11).

Pendapat diatas dapat dianalisis bahwa dalam mengenal konsep terutama konsep bilangan anak usia dini akan mengalami tiga tahap berpikir yaitu esplorasi, pengenalan konsep, dan penerapan konsep. Guru mengamati anak dan ikut memberikan komentar atau masukkan dari apa yang telah

ditemukan anak sebagai contoh yaitu bilangan. Selanjutnya guru berkomunikasi pada anak tentang apa yang telah mereka temui dan amati, setelah itu guru memberikan penjelasan kepada anak untuk membantu anak dalam mengorganisir informasi yang telah mereka dapat. Dan guru memberikan suatu masalah dan meminta anak untuk memecahkan masalah dengan menerapkan konsep dan cara berpikir anak.

D. Hakikat Bermain

Bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Menurut Piaget dalam Sugiono (2013:42) mengatakan bahwa bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang”. Bagi anak usia dini mereka memandang bermain sebagai suatu kebutuhan bagi diri mereka karena dengan bermain mereka dapat mengeksplorasi dirinya dengan bebas. Sedangkan menurut Dockett dan Fleer dalam Sujiono (2013:144) berpendapat bahwa bermain merupakan “kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Dari analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dengan bermain anak memperoleh pengetahuan dari kegiatan tersebut. Pengetahuan yang didapat

saat anak bermain terjadi saat proses bermain itu berlangsung dan secara tidak disadari oleh anak, anak telah mendapatkan pengetahuan tersebut.

E. Jenis-jenis Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi dirinya dengan bebas dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Dalam bermain terdapat jenis-jenis bermain dilihat dari aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. Jenis-jenis bermain dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis permainan seperti berikut ini:

a) Main sensorimotor atau fungsional

Kegiatan yang menggunakan gerakan otor kasar dan halus serta mengekspresikan seluruh indra tubuh untuk mendapatkan rasa fungsi indera. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Main sensorimotor penting untuk mempertebal sambungan antar neuron.

b) Main pembangunan

Kemampuan anak dalam menciptakan, membangun bangunan atau memecahkan masalah seperti menyusun dan membongkar rumah. Membangun bangunan dari pasir, membuat berbagai bentuk dari playdough.

c) Main peran atau simbolik

Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. Kemampuan menahan dan dorongan hati dan menyusun tindakan yang sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Melalui pengalaman main peran anak

diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kejadian kehidupan nyata dan memerankan secara simbolik, Mutiah (2010:115).

F. Bermain Peran

1. Hakikat Bermain Peran

Bermain bukan hanya menjadi kesenangan bagi anak akan tetapi sebagai kebutuhan bagi anak yang mau tidak mau harus dipenuhi. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan dirinya pada lingkungannya serta sebagai wahana bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak agar berkembang secara optimal. Menurut Hoor dalam Musfiroh, (2005:13) “pada masa anak-anak, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri”.

Dapat dikatakan bahwa bermain dan perkembangan sangat terkait, sehingga lingkungan anak-anak memungkinkan adanya kesempatan untuk bermain bebas. Menurut Groos dalam Musfiroh (2005:10), “anak bermain karena anak perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupannya, seperti contoh bermain perang-perangan dan pasaran”. Hal ini merupakan suatu contoh bahwa anak belajar untuk memerankan peran manusia yang ada di sekelilingnya. Menurut Sujiono (2006:5.20) mengatakan bahwa bermain peran adalah:

suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu di luar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau, kemungkinan peristiwa di masa datang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting di masa kini atau situasi yang diciptakan setiap saat dan di setiap tempat.

Dengan bermain peran, seorang anak yang sedang bermain peran akan masuk ke dunia orang lain dengan jalan mengkreasi sikap dan tindakan orang yang diperankannya dengan maksud agar ia dapat memahami orang lain dengan baik. Supriati dalam Gunarti (2008:10.10) mengatakan bahwa “metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan”. Selain itu menurut Asmawati (2010:10.4) berpendapat bahwa main peran adalah “praktik anak dalam kegiatan kehidupan nyata yang memberikan kesempatan pada anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dimana anak memerankan suatu tokoh dari orang atau benda sesuai dengan khayalan dan imajinasinya. Dengan kegiatan bermain peran, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan berbagai aspek perkembangannya.

2. Jenis Bermain Peran

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dari perkembangan mereka serta menyalurkan perasaan dengan sepuas-puasnya. Dalam bermain peran memiliki 2 jenis yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran dibagi menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Main Peran Mikro, dalam bermain peran mikro anak menggerak-gerakkan benda-benda yang berukuran kecil untuk menyusun suatu adegan dalam bermain. anak seakan-akan menjadi dalang dalam memainkan beberapa wayang.
2. Main Peran Makro, dalam bermain peran makro anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu dan menggunakan alat sesuai dengan benda aslinya seperti sesungguhnya, Erikson dalam Asmawati (2010:8.11).

3. Manfaat Bermain Peran

Bermain peran tidak hanya memiliki manfaat bagi kesenangan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, akan tetapi memiliki manfaat sebagai alat dalam rangka mengembangkan aspek perkembangan anak agar berkembang secara optimal dengan aktivitas bermain. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, peserta didik juga dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya mengenai suatu hal, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2001:58), bermain peran memiliki manfaat bagi anak usia dini diantaranya “anak akan belajar menyesuaikan dirinya dengan orang lain. Dan anak juga akan belajar tentang aturan-aturan atau perilaku yang bisa diterima oleh orang lain dengan memerankan beberapa tokoh dalam bermain peran”.

Manfaat bermain peran yang dikemukakan oleh Tarigan dalam Indira (2008:33) bahwa melalui bermain peran yang baik dan terorganisir akan memperoleh manfaat antara lain:

- 1) memupuk kerja sama yang baik dalam hubungan sosial, 2) memberi kesempatan pada anak untuk melahirkan daya kreasi masing-masing, 3) mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak, 4) menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain, 5) mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik, 6) menghargai pikiran dan pendapat orang lain, 7) menanamkan kepercayaan pada diri sendiri, 8) dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu anak dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya serta mampu memecahkan masalah sederhana yang terjadi. Selain itu dengan bermain peran anak dapat bekerja sama dan mengambil keputusan bersama dengan kelompok untuk menghadapi suatu keadaan dan kenyataan yang terjadi sesungguhnya.

4. Tahapan Bermain Peran

Dalam bermain peran anak menirukan peran tertentu dengan menggunakan imajinasinya. Anak seakan-akan terlibat atau secara langsung menjadi seorang peran yang ada di daya khayalnya. Bermain peran memiliki 3 tahapan yang dapat diamati oleh pendidik. Dalam tahapan-tahapan ini dapat membantu pendidik untuk melakukan intervensi ketika anak bermain yang dapat membuat anak belajar. Adapun tahapan dalam bermain peran yaitu sebagai berikut:

Tahapan pertama, yaitu peran meniru. Pada tahapan pemula ini anak akan bertingkah laku, berbicara, dan berpakaian seperti orang yang mereka kenal. serta anak akan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya sebagai

alat untuk bermain. Tahapan kedua, yaitu permainan khayalan. pada tahapan ini anak mulai berimajinasi menggunakan benda konkret untuk bermain peran. Tahapan ketiga, yaitu bermain sosio-drama. Anak mulai berinteraksi dengan anak-anak lainnya. dan membangun hubungan dengan sesama dalam suatu permainan agar permainan makin kaya dengan peniruan dan khayalan, Asmawati (2010:10.6).

Selain itu menurut Colker dalam Hamalik (2002:65) berpendapat bahwa bermain peran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu "*imitative role play, make believe play, socio-drama play*". Tahap pertama adalah bermain meniru. Pada tahapan awal permainan ini, permulannya anak mencoba untuk berakting, berbicara dan berpakaian seperti yang diketahuinya. Anak menggunakan barang-barang untuk obyek sungguhan. Anak meniru kebiasaan orang lain yang dilihatnya pada saat bermain peran. Sebagai contoh berpakaian putih seperti seorang dokter dengan stetoskop menggantung dilehernya.

Tahap kedua bermain pura-pura. Di tahapan ini anak-anak lebih banyak bermain dengan menggunakan imajinasi mereka. Dalam bermain peran ini menggunakan tali sebagai pipa air pemadam kebakaran, atau amplop sebagai dompet sang ibu. Anak juga belajar dengan menggunakan daya khayalnya untuk membuat daya khayalnya dan membuat gerakan sesuai dengan situasinya.

Tahapan ketiga adalah bermain drama. Di tahapan ini anak sudah mengenal teman. Bermain drama membantu anak untuk saling mengenal teman-temannya. Bermain drama merupakan gabungan dari bermain peran,

meniru dan bermain pura-pura. Dalam permainan drama membutuhkan dua anak atau lebih. Karena bersifat saling mempengaruhi dan harus berinteraksi satu sama lain, maka bermain drama memerlukan perencanaan. Misalnya satu anak memilih berperan menjadi guru dan anak memilih berperan menjadi guru dan anak yang lain menjadi murid.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain peran memiliki beberapa tahapan yang dapat diamati oleh pendidik yang dimana pada tahapan ini dapat membantu para pendidik untuk membuat intervensi ketika anak bermain yang dapat membuat anak belajar. Selain itu tahapan-tahapan tersebut dibuat untuk mempermudah pelaksanaan bermain peran. Dan pendidik bertindak sebagai pengawas dan fasilitator saat berjalannya kegiatan bermain peran.

5. Aktifitas Bermain Peran Makro

Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Dalam bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan karena anak “ingin” untuk melakukannya tanpa harus memenuhi tujuan dan keinginan orang lain.

Bermain peran merupakan aktivitas menirukan seseorang atau sesuatu seperti dalam kehidupan yang sebenarnya. Dalam bermain peran terdapat 2 jenis bermain peran yaitu bermain peran mikro dan makro. Menurut Asmawati (2010:10.10) bermain peran makro adalah “kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan

menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti sesungguhnya”. Senada dengan pendapat Vygotsky dalam Mutiah (2010:115) bahwa “bermain peran makro adalah anak bermain dengan peran sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran sesungguhnya di mana anak menjadi seseorang atau sesuatu dan menggunakan alat sesuai dengan benda sesungguhnya. Dalam bermain peran makro anak memiliki pengalaman sehari-hari dan mereka belajar banyak keterampilan seperti mendengarkan, bertanggung jawab dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan berkerja sama dengan orang lain.

Bermain peran makro memiliki berbagai jenis kegiatan yang bisa dilakukan oleh anak seperti bermain peran sebagai dokter-dokteran, petani, polisi, *super hero* yang disukai anak atau bermain pasaran. Salah satu kegiatan bermain peran makro yang dapat di aplikasikan oleh anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain peran pasaran. Bermain peran pasaran merupakan kegiatan bermain peran yang menirukan ruang lingkup pasar yang dimana di dalam kegiatan ini anak menirukan peran penjual atau pembeli, serta menirukan kegiatan jual beli yang ada di pasar sesungguhnya. Pada kegiatan bermain peran ini anak memerankan kegiatan seperti di pasar sebenarnya. Adapun aktivitas bermain peran ini adalah anak melakukan kegiatan menjual seperti pedagang, anak mengembalikan uang kembalian belanjaan, anak mengambil barang dagangan yang di jual sesuai dengan daftar belanjaan, anak melakukan kegiatan membeli seperti pembeli, anak

membayar barang belanjaan yang di beli dan anak melakukan kegiatan tawar menawar dengan penjual atau pembeli.

G. Penelitian Relevan

Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eva Nurohmah pada tahun 2011 dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Soosial Emosonal Kelompok A di TK-SD Satu Atap Bandungrejosari I Malang” membuktikan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Peneliti ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 3 siklus. dan telah terjadi peningkatan di setiap siklusnya dengan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional Kelompok A di TK-SD Satu Atap Bandungrejosari I Malang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati Miharjo pada tahun 2012 dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak TK Aba Kuncen 1 Yogyakarta” membuktikan bahwa dari jumlah murid sebanyak 24 anak yang terdiri dari siswa putra 8 anak dan siswa putri 16 anak mengungkapkan bahwa hasil penelitian menunjukkan kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

H. Kerangka Berpikir

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

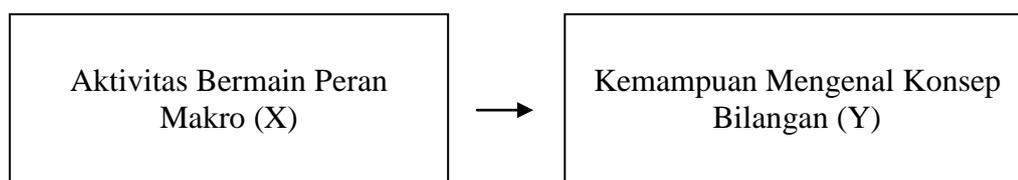
Ada enam ruang lingkup aspek perkembangan yang harus dicapai pada anak usia dini. Salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Dalam aspek perkembangan kognitif, kemampuan mengenal konsep bilangan menjadi salah satu indikator yang harus dikembangkan dan dicapai oleh anak usia 4-5 tahun. Kondisi di lapangan pada saat dilakukannya *pra research* kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun masih rendah. Hal ini dilihat dari ketidak mampuan anak dalam menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan jumlah bilangan, mengurutkan benda dari bilangan terkecil sampai terbesar atau sebaliknya, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Menurut Vygotsky dalam Sujiono (2013:60) memandang bahwa “kognisi merupakan fenomena sosial atau sesuatu yang dibangun secara sosial. Pengalaman sosial pada anak membentuk cara berpikir dan cara menginterpretasikan lingkungan”. Selanjutnya Piaget dalam Sujiono (2013:60) menjelaskan bahwa “perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada

lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar”. Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu kemampuan dalam aspek perkembangan kognitif yang diperoleh melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain peran makro dengan bentuk kegiatan bermain pasaran adalah salah satu kegiatan bermain yang melibatkan anak untuk ikut serta dalam kegiatan bermain yang dimana dalam kegiatan ini memiliki suatu tujuan pembelajaran.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik harus menyenangkan dan anak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan cara melakukan aktivitas bermain pasaran. Dalam kegiatan bermain pasaran ini anak memiliki kesempatan untuk memainkan peran sebagai penjual atau pembeli serta melakukan kegiatan jual beli seperti di pasar sesungguhnya dan anak dapat belajar secara tidak langsung mengenai konsep bilangan dalam aktivitas bermain pasaran.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

I. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H_0) :

Tidak terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

Hipotesis Alternatif (H_a) :

Terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian digunakan suatu metode agar penelitian tersebut dapat dilakukan secara terstruktur. Menurut Sugiyono (2012:6) metode penelitian adalah “cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan”. Pada penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan analisis kuantitatif. Penelitian korelasional ini merupakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel tanpa ada upaya mempengaruhi variabel tersebut.

B. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan instrumen penelitian,
- b. Uji validitas instrumen oleh dosen ahli,
- c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH),
- d. Pembuatan lembar observasi/pedoman observasi,
- e. Menyediakan beberapa media/alat yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bermain.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan dilaksanakan 1 (satu) kali pertemuan,

- b. Lembar observasi/pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

3. Tahap Pengumpulan Data

- a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional (metode ceramah) menggunakan lembar observasi/pedoman observasi,
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas bermain pasaran, kemudian diamati dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi.

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian dan lembar observasi/pedoman observasi.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2016 di semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di TK Tunas Melati Bandar Lampung, pada kelompok A dengan kelompok usia 4-5 tahun, yang beralamatkan di Jalan Danau Ranau No 25 Kedaton Bandar Lampung pada Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada suatu penelitian, peneliti menentukan populasi yang nantinya akan digunakan dalam menentukan sampel yang akan digunakan pada saat penelitian. Menurut Sugiono (2012:117) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berada pada kelompok A dengan usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 anak.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Sampling Jenuh*. Menurut Sugiono (2010:68) *Sampling Jenuh* adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Penelitian ini mengambil sampel pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A sebanyak 16 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

E. Teknik Pengambilan Data

1. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Hadi dalam Sugiyono (2012:203) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Dua diantara yang

penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dan jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif (*Participant Observation*). Menurut Sugiyono (2012:204) observasi partisipatif adalah “dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian”. Melalui observasi partisipatif peneliti ingin mengetahui secara langsung aktivitas bermain peran makro dalam mengenalkan konsep bilangan. Peneliti terlibat dalam kegiatan yang dilakukan anak dalam kegiatan pembelajaran. Dalam observasi ini peneliti menggunakan daftar *check list* sebagai pedoman observasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai penunjang dalam penelitian dan untuk mendapatkan data yang akurat dan jelas dari sekolah berupa dokumentasi tertulis atau dokumentasi gambar/photo.

3. Wawancara

Selain menggunakan observasi dan dokumentasi peneliti juga menggunakan teknik pengambilan data dengan wawancara untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam guna menghasilkan data yang lebih rinci.

F. Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

Variabel Bebas (X) : Aktivitas bermain peran makro

Definisi Konseptual : Menurut Mulyono (2000:3) “aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-

kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas”. Menurut Asmawati (2010:10.10) bermain peran makro adalah “kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti sesungguhnya”.

Dengan demikian aktivitas bermain peran makro adalah suatu kegiatan bermain peran seperti sesungguhnya yang meliputi kegiatan mengamati dan mengikuti dalam kegiatan bermain pasaran yang dimana dalam kegiatan ini sebagai wahana agar anak berkembang secara optimal.

Variabel Terikat(Y) : Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Definisi Konseptual : Menurut Munandar dalam Susanto (2011:97) bahwa “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Jadi kemampuan mengenal konsep bilangan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan berupa pengenalan kemampuan konsep bilangan dari hasil pembawaan yang ada pada dirinya dan latihan/ stimulus.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel Bebas (X) : Aktivitas bermain peran makro

Definisi Operasional : Aktivitas bermain peran makro adalah kegiatan bermain pura-pura anak dalam menirukan peran seseorang seperti sesungguhnya. Bermain peran makro ini menggunakan kegiatan bermain peran pasaran yang di dalamnya terdapat kegiatan jual beli antara pedagang dan penjual, kegiatan anak membayar barang belanjaan yang di beli, kegiatan anak mengembalikan uang kembalian belanjaan, kegiatan

anak mengambil barang dagangan yang di jual sesuai dengan daftar belanjaan, dan anak melakukan kegiatan tawar menawar dengan penjual/pembeli. Adapun indikator yang akan dicapai dalam aktivitas bermain peran makro ini adalah keterlibatan anak dalam menjalankan peran sebagai penjual dan keterlibatan anak dalam menjalankan peran sebagai pembeli dalam kegiatan bermain peran makro.

Variabel Terikat(Y) : Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Definisi Operasional : Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kemampuan yang diperoleh anak dalam mengenal konsep bilangan melalui suatu kegiatan bermain peran makro dalam menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan di daftar belanjaan, kegiatan mengurutkan barang dagangan dari bilangan terkecil sampai terbesar atau sebaliknya, kegiatan menyebutkan jumlah barang yang di beli/di jual, dan kegiatan menunjukkan lambang bilangan pada area sentra bermain peran makro. Adapun indikator yang akan dicapai dalam kemampuan mengenal konsep bilangan adalah mampu menunjukkan lambang bilangan, mampu menyebutkan jumlah bilangan, mampu mengurutkan benda dari bilangan terkecil sampai terbesar atau sebaliknya, dan mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

G. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dari variabel X dan variabel Y pada saat penelitian berlangsung. Sebelum lembar

observasi dijadikan alat pengumpul data, maka terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen oleh dosen ahli yaitu Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel X dan variabel Y:

Tabel 1. Instrumen Penelitian Variabel X Aktivitas Bermain Peran Makro

Variabel	Indikator	Aspek yang Dinilai
Aktivitas Bermain Peran Makro	Keterlibatan anak dalam menjalankan peran sebagai penjual	Anak melakukan kegiatan menjual seperti pedagang
		Anak mengembalikan uang kembalian belanjaan
		Anak mengambil barang dagangan yang di jual sesuai dengan daftar belanjaan
	Keterlibatan anak dalam menjalankan peran sebagai pembeli	Anak melakukan kegiatan membeli seperti pembeli
		Anak membayar barang belanjaan yang di beli
		Anak melakukan kegiatan tawar menawar dengan penjual/pembeli

Tabel 2. Instrumen Penelitian Variabel Y Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Variabel	Indikator	Aspek yang Dinilai
Kemampuan mengenal konsep bilangan	Mampu menunjukkan lambang bilangan	Anak menunjukkan lambang bilangan pada area sentra
	Mampu menyebutkan jumlah bilangan	Anak menyebutkan jumlah barang yang di beli/di jual
	Mampu mengurutkan benda dari bilangan terkecil sampai terbesar atau sebaliknya	Anak mengurutkan barang dagangan dari bilangan terkecil sampai terbesar atau sebaliknya
	Mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	Anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan di daftar belanjaan

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan menggunakan uji statistik nonparametris menggunakan korelasi *Spearman Rank*. Menurut Sugiyono (2010:245), “korelasi *Spearman Rank* bekerja dengan data ordinal atau berjenjang atau rangking dan bebas distribusi”.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji analisis tabel.

1. Analisis Tabel

Data yang diperoleh dibuat menjadi 4 kategori untuk aktivitas bermain peran makro dan kemampuan mengenal konsep bilangan. Selanjutnya dari hasil yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus pencapaian hasil belajar dibawah ini:

$$N = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Sumber : Sudjana (2006:69)

Gambar 2. Rumus Pencapaian Hasil Belajar

Sebelum menyajikan data untuk aktivitas bermain peran makro, peneliti melakukan analisis data untuk melihat aspek mana yang mudah dicapai oleh anak dalam kegiatan bermain peran makro. Selanjutnya penyajian data untuk aktivitas bermain peran makro secara umum peneliti mengelompokkan data pada aktivitas bermain peran makro ke dalam 4 kategori yaitu Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang

Aktif (KA). Selanjutnya hasil perhitungan data digolongkan menjadi 4 kategori tersebut dengan menggunakan rumus interval di bawah ini:

$$i = \frac{(NT-NR)}{K}$$

Sumber : Hadi (2004:13)

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

i = Interval
 NT = Nilai Tertinggi
 NR = Nilai Terendah
 K = Kategori

Sedangkan untuk menyajikan data indikator mana yang mudah dicapai oleh anak dalam kemampuan mengenal konsep bilangan dan kemampuan mengenal konsep bilangan secara umum, hasil perhitungan data ditafsirkan menggunakan kriteria tingkat kemampuan sebagai berikut:

Tabel 3. Tolak Ukur Tingkat Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Kategori	Interval Nilai
Berkembang Sangat Baik	76,00 - 100,00
Berkembang Sesuai Harapan	51,00 - 75,00
Mulai Berkembang	26,00 - 50,00
Belum Berkembang	0,00 - 25,00

Sumber: Dimiyati (2013:103)

2. Analisis Uji Hipotesis

Dalam menguji hipotesis asosiatif (hubungan) kedua variabel tersebut, penelitian ini menggunakan teknik analisis data menggunakan korelasi *spearman rank*. Adapun rumus dari korelasi *spearman rank* yaitu sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum b_i^2}{n(n^2-1)}$$

Sumber: Sugiono (2010:245)

Gambar 4 Rumus Spearman Rank

Keterangan:

ρ = koefisien korelasi spearman rank

b_i = selisih peringkat setiap data

n = jumlah data

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus spearman rank maka dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

$H_a : \rho = 0$ (tidak ada hubungan)

$H_a : \rho \neq 0$ (ada hubungan)

Selanjutnya dari hasil perhitungan tersebut dilihat keeratan antara hubungan dari aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,99	Sangat kurang erat
0,20 - 0,399	Kurang erat
0,40 - 0,599	Cukup erat
0,60 - 0,7999	Erat
0,80 - 1,000	Sangat erat

Sumber : Siregar (2014:337)

Dan untuk mengetahui korelasi dua variabel yang menghasilkan varians dapat diketahui dengan menggunakan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$\text{Koefisien Determinasi} = r^2 \times 100\%$$

Sumber: Sugiono (2010:231)

Gambar 5 Rumus Koefisien Determinasi

Keterangan:

r = hasil korelasi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung beraktivitas Aktif pada aktivitas bermain peran makro.
2. Anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung kemampuan mengenal konsep bilangannya Belum Berkembang.
3. Terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain peran makro dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka saran dari peneliti dijabarkan sebagai berikut:

1. Saran Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengetahuan bagi orang tua dan guru dalam melaksanakan pendidikan yang lebih baik lagi.

2. Saran Praktis

a. Bagi guru

Diharapkan guru mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam rangka meningkatkan

kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui aktivitas bermain.

b. Bagi kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini.

c. Bagi peneliti lain

Diharapkan peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan atau kajian acuan agar dapat mencoba menggunakan media lain yang lebih menarik bagi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak maupun masalah yang erat dengan kemampuan mengenal konsep bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta. 658 hlm.
- Dimiyati, John. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana. Jakarta. 188 hlm.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas. Jakarta. 28 hlm.
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta. 367 hlm.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik Jilid I*. Andi Offset. Yogyakarta. 122 hlm.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Bandung. 371 hlm.
- Harianti, Diah. 1994. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Depdikbud. Jakarta. 169 hlm.
- K. Lind, Karen dan Rosalind Charlesworth. 1990. *Math and Sains for Young Children*. Delmar Publlising Company. USA. 656 hlm.
- Miharjo, Rohmawati. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Anak TK Aba Kuncen 1 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. 85 hlm.
- Mulyono, Abdurrahman. 2000. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta. 308 hlm.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta. 202 hlm.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intellegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta. 310 hlm.

- Nurohmah, Eva. 2011. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Kelompok A di TK-SD Satu Atap Bandungrejosari I Malang*. (Skripsi). Universitas Negeri Malang. Malang. 93 hlm.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdikbud. Jakarta. 72 hlm.
- Saleh, Andri. 2009. *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Trans Media. Jakarta. 110 hlm.
- Samsudin, Baharin. 2007. *Kamus Matematika Bergambar*. Gramedia Wediasarana Indonesia. Jakarta. 173 hlm.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Kencana Pranada Media. Jakarta. 294 hlm.
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas. Bandung. 6.64 hlm.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya. Bandung. 168 hlm.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta. 12.55 hlm.
- Sujiono, Yuliani Nuraiani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Jakarta. 249 hlm.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabetha. Bandung. 389 hlm.
- _____. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabetha. Bandung. 456 hlm.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta. 220 hlm.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara. Jakarta. 538 hlm.
- Tedjasaputra, M. S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Grasindo. Jakarta. 124 hlm.
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga. Jakarta. 314 hlm.

