

**HUBUNGAN BERMAIN PERAN DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN PADA KELOMPOK A1 DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL TANJUNG HARAPAN KECAMATAN
SEPUTIH BANYAK KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Skripsi

Oleh

Ester Krisnawati



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

Abstrak
**HUBUNGAN BERMAIN PERAN DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN PADA KELOMPOK A1 DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL TANJUNG HARAPAN KECAMATAN
SEPUTIH BANYAK KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh
Ester Krisnawati

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain peran dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Kelompok A1. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif non parametris, dengan tipe penelitian korelasional atau penelitian yang melihat hubungan antara dua variabel. Penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment*, dan merupakan studi populasi dengan jumlah populasi sebanyak 22 yang berasal dari Kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan, serta teknik pengambilan data menggunakan pedoman observasi. Hasil penelitian dari 22 anak Kelompok A1 menunjukkan adanya hubungan yang bernilai positif antara bermain peran dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Hubungan antara bermain peran dengan kemampuan mengenal lambang bilangan sebesar 0,870 menunjukkan sangat kuatnya hubungan antara variabel bermain peran X dan variabel mengenal lambang bilangan Y, artinya kegiatan bermain peran jual beli membuat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan terlihat melalui aktivitas nyata.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Bermain Peran, Lambang Bilangan

Abstract
**CORRELATION OF ROLE PLAYING WITH ABILITY TO KNOW THE NUMBERS
SYMBOLS IN GROUP A1 TK AISYIYAH BUSTANUL
ATHFAL TANJUNG HARAPAN SEPUTIH BANYAK LAMPUNG
TENGAH ACADEMIC YEAR 2015/2016**

By
Ester Krisnawati

The problem in this research is the lack of ability to recognize the symbol of the numbers in group A1 in kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal. This study aims to The Correlation of Role Playing With Ability to Know The Symbols of Numbers In Group A1 TK. This research is a quantitative non-parametric, with the type of correlational studies or studies that look at the correlation between two variables. This study uses product moment correlation test, and the population studies with a total population of 22 coming from Group A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan, as well as data collection techniques using observation guidelines. The results of the study of 22 children showed a group A1 is positive correlation between role playing with the ability to recognize the symbol of numbers. The correlation between the role played by the ability to know the symbol of number 0.870 showed a very strong correlation between the role playing of X variables and Y variables Know symbol of numbers, meaning that the more often play the role of buying and selling activity will increase children's ability to recognize symbols of numbers

Keywords: *Early Childhood, Role Playing, Symbol Numbers*

**HUBUNGAN BERMAIN PERAN DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN PADA KELOMPOK A1 DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL TANJUNG HARAPAN KECAMATAN
SEPUTIH BANYAK KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

Ester Krisnawati

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
2016**

Judul Skripsi

**HUBUNGAN BERMAIN PERAN DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN PADA KELOMPOK A1 DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL TANJUNG
HARAPAN KECAMATAN SEPUTIH BANYAK
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN
AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa

: Ester Krisnawati

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1213054031

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI
1 Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Riswanti Rini, M.Si

NIP. 19600328 298603 2 002

Ari Sofia, S.Psi, M.A., Psi

NIP. 19760602 200812 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

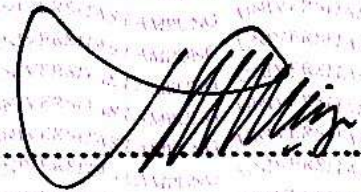
Dr. Riswanti Rini, M.Si

NIP. 19600328 298603 2 002

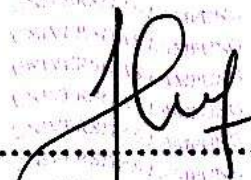
MENGESAHKAN

Tim Penguji

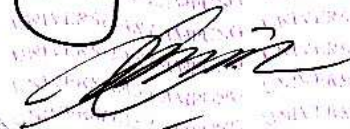
1. Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si :



2. Sekretaris : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi. :



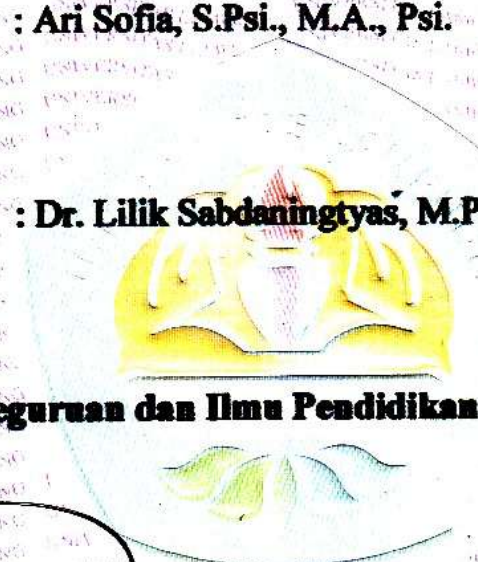
3. Penguji Utama : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd. :



Dean Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal lulus ujian skripsi : 19 September 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Ester Krisnawati
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054031
Program Studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan
Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung
Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Bermain Peran dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Tahun Ajaran 2015/2016” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup dituntut dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, September 2016

Penulis



Ester Krisnawati
NPM 1213054031

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Ester Krisnawati, dilahirkan pada hari Rabu, 5 Januari 1994 di Karanganyar desa Kismorejo Jawa Tengah. Penulis merupakan anak pertama dan memiliki dua saudara laki-laki. Penulis merupakan putri dari bapak Mursito dan Ibu Suwati.

Penulis mulai mengikuti pendidikan pada tahun 1998 di TK Pertiwi Kismorejo dan pada tahun yang sama dilanjutkan di TK Pertiwi Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah, dan menyelesaikan pendidikan TK pada tahun ajaran 1999/2000. Tahun 2000-2006 di SD N 1 TanjungHarapan, Tahun 2006-2009 di SMP N 1 SeputihBanyak. Tahun 2009-2012 di SMA N 1 SeputihBanyak.

Tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung pada jurusan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui jalur SNMPTN Tertulis Tahun 2012. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif di Unit Kegiatan Mahasiswa RAKANILA (Radio Kampus Universitas Lampung) 2013. Tahun 2013 penulis menjadi magang Rakanila kemudian diangkat menjadi crew Rakanila pada bulan Januari 2014, lalu memegang jabatan Program Director pada kepengurusan tahun 2015.

Pada pergantian semester 6 ke 7, penulis melaksanakan KKN KT di Desa Pampangan Kecamatan Sekincau Lampung Barat. Selama 2 bulan dari bulan Juli 2015 hingga September 2015. Selain melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) penulis juga melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan) pada Kelompok B PAUD Kasih Bunda.

MOTTO

Permulaan hikmat adalah takut akan TUHAN, dan mengenal Yang Maha kudus adalah pengertian.

Amsal 9:10

Karena TUHAN lah yang memberikan hikmat, dari mulutNya datang pengetahuan dan kepandaian.

Amsal 2:6

Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu, dan janganlah bersandar kepada pengertianmu sendiri.

Karena TUHAN memberi ajaran kepada yang dikasihiNya, seperti seorang ayah kepada anak yang disayangi.

Amsal 3 : 5 & 12

PERSEMBAHAN

Segala puji, syukur dan kemuliaan bagi Yesus Kristus, Allah Yang Ajaib dan Dasyat KaryaNya.

Dengan penuh sukacita aku mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang kusayangi dan yang berharga dalam hidupku.

❖ Ayahku yang kukasihi (Mursito)

Terimakasih untuk perjuanganmu yang tak terungkap. Terimakasih untuk setiap doa mu bagiku, anakmu yang sangat menyayangimu.

❖ Ibuku yang kukasihi (Suwati)

Kasih sayang dan dukunganmu mengantarkanku hingga usiaku yang ke 22 tahun ini. Perjuanganmu membuatku kagum dan aku ingin menjadi kuat dan pandai sepertimu saat bertindak.

❖ Adik-adiku Daniel Kristianto dan Petrus Lupianto

Kakak sangat menyayangi kalian. Daniel yang rajin menabung selalu jadi motivasi untuk berhemat di kosan, dan Petrus yang selalu mengulang kalimat nasehat Ibu, sungguh membuat Kakak merasa beruntung memiliki kalian dalam hidupku.

❖ Kakakku Dewi Sartika,

Terimakasih atas nasehat dan doamu setiap hari. Terimakasih untuk kasih yang murni yang boleh kukenal, serta kehidupan yang boleh menjadi milikku saat ini.

❖ Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji dan syukur bagi Yesus atas hikmat dan anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Bermain Peran dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Tahun Ajaran 2015/2016”

Penulis banyak mendapatkan bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan atas kesediaannya dalam membimbing, memberi saran dan kritik yang membangun, sehingga skripsi penulis menjadi jauh lebih baik.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi, MA., Psi. selaku Dosen Pembimbing II dan selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang bersedia membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini serta kritik dan saran yang membangun penulis.
4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang memberi kritik dan saran sehingga penulis dapat memperbaiki skripsi ini dengan lebih baik.

5. Ibu Ida Suryani S.Pd. selaku kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah yang bersedia memberi kesempatan dan tempatnya kepada penulis bagi pengambilan data penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Teman seperjuangan Novia Oktiyani, Rika Ilviantary, Yulia Indah Firyati, Cici Solekah Selfiana, Ani Isrowiyah, Ajeng Noviana, Alifah Resiani, Dina Veronica dan semuanya.
8. Kelompok KKN Pekon Pampangan Dewi Istiqomah, Dewi Septiasari, Seftia Harmiyanti, Yeti Nuryanti, Debie Ayu Primasari, Yeni Safitri, Sri Wahyuni Husni, Cecep Hendra, dan Roikhan Falah.
9. Crew 13 Rakanila, Wildan, Cici, Misluna, Resti, Supran, Riska, Tika, Dini, Mila, Aca, Syarifah.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, September 2016
Penulis

Ester Krisnawati

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER DALAM	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Perumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Pendidikan Anak Usia Dini	9
B. Teori Belajar Anak Usia Dini	10
a. Teori Behaviorisme	10
b. Teori Kontuktivisme	11
C. Perkembangan Kognitif	12
a. Pengertian Kognitif.....	12
b. Tahap Perkembangan Kognitif.....	12
c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	14
d. Klasifikasi Perkembangan Kognitif.....	16
D. Mengenal Lambang Bilangan	19
a. Lambang Bilangan.....	19
b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	20
c. Cara Mengenal Lambang Bilangan.....	21

d. Tahap Mengenal Lambang Bilangan.....	23
E. Hakikat Bermain	24
a. Pengertian Bermain.....	24
b. Karakteristik Bermain.....	25
c. Jenis Main.....	26
F. Bermain Peran	29
a. Bermain Peran	29
b. Tahap Perkembangan Bermain Peran.....	30
c. Manfaat Bermain Peran.....	32
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	33
H. Kerangka Pikir Penelitian.....	35
I. Hipotesis Penelitian	37
III. METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi	38
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	39
E. Teknik Pengambilan Data.....	40
F. Uji Instrumen	41
I. Teknik Analisis Data.....	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Profil TK.....	44
B. Hasil Penelitian	47
C. Analisis Data	49
D. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	51
V. KESIMPULAN	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Perkembangan Kemampuan Permainan Drama	32
Tabel 2. Pedoman dalam memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	42
Tabel 3 Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2015/2016	44
Tabel 4 Data Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2015/2016	45
Tabel 5 Jadwal Kegiatan Kegiatan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2015/2016	45
Tabel 6 Jadwal Penelitian.....	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Bagan Kerangka Pikir.....	37
Gambar 2 Rumus <i>Product Moment</i> Angka Kasar.....	42
Gambar 2 Perhitungan Manual <i>Product Moment</i>	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat Izin Penelitian.....	58
2. Surat Balasan	59
3. Validasi Instrumen Penelitian Bermain Peran (X).....	60
4. Validasi Instrumen Penelitian Lambang Bilangan (Y)	66
5. Kisi kisi Penilaian Bermain Peran	72
6. Kisi kisi Penilaian Lambang Bilangan	73
7. Rubrik Penilaian Bermain Peran.....	74
8. Rubrik Penilaian Lambang Bilangan.....	75
9. Lembar Observasi Kosong.....	76
10. RPPH.....	77
11. Lembar Observasi Bermain Peran.....	83
12. Rekapitulasi Nilai Bermain Peran	86
13. Lembar Observasi Lambang Bilangan.....	87
14. Rekapitulasi Nilai Lambang Bilangan.....	90
15. Gambar Kegiatan	91
16. Perkembangan Kognitif Anak	94
17. Perkembangan Awal Main Peran	96
18. Tabel Penolong <i>product moment</i>	98
19. Deskripsi Kegiatan Bermain Peran	99

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditunjukkan untuk anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan jalan merangsang dan membantu pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan dasar.

Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 1, butir 14, menyatakan bahwa

pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Sedang pada Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa

(1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, (2) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan melalui pendidikan formal, non formal, dan informal, (3) Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal: TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur non formal: KB, TPA atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan Anak Usia Dini jalur informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) ketentuan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4), dan ayat (5) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini ditempuh saat anak berada di bawah usia sekolah dasar, dari usia 0 hingga 6 tahun. Pendidikan ini dilakukan dengan cara memberi stimulus bagi seluruh aspek perkembangan anak, baik itu aspek nilai agama dan moral, sosial, fisik, kognitif, bahasa dan seni.

Proses perkembangan dan pertumbuhan aspek-aspek perkembangan anak sangat didukung dengan teori-teori belajar yang berasal dari aliran/sudut pandang yang berbeda. Dalam Jamaris, (2006:105-106) menjelaskan

Teori behaviorisme yaitu teori yang memandang belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini juga memandang belajar sebagai control instrumental dari lingkungan sehingga belajar atau tidak anak tergantung pada factor kondisional lingkungan.

Dalam Jamaris, (2006:105-106) yang melengkapi teori diatas adalah “teori konstruktivisme, yaitu teori yang beranggapan bahwa belajar adalah cara membangun pengetahuan itu sendiri dan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berkaitan dengan biologis, kematangan, lingkungan, dan sosial” .

Sehingga kedua teori menggambarkan bahwa proses belajar merupakan proses membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan anak yang dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam diri anak tersebut yaitu faktor biologis dan kematangan anak dan juga didukung dengan faktor lingkungan sosial dan kemampuan sosial anak.

Pembinaan pada anak usia dini adalah program perkembangan kognitif. Perkembangan ini mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberi alasan. Menurut Malkus, Feldman, dan Gardner dalam Sujiono (2013:78) “perkembangan kognitif digambarkan sebagai kapasitas untuk bertumbuh, menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan”. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat, dan angka-angka. Piaget dalam Jamaris (2006:19-22) membagi perkembangan kognitif menjadi 4 tahap. Tahap pertama adalah Sensorimotor (usia 0-2 tahun) yang ditandai oleh adanya interaksi dengan lingkungan yang didasarkan pada penerimaan anak yang berkaitan dengan semua masukan-masukan dari indera akibat adanya reaksi-reaksi dari otot. Tahap kedua adalah Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun) yang ditandai adanya kemampuan menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental, dan bahasa lisan. Tahap ketiga adalah Tahap Operasional Konkret (usia 7-12 tahun), tahap ini memungkinkan anak untuk menyelesaikan masalah dengan konservasi dan reversibilitas. Tahap ke empat adalah Tahap Formal Operasional.

Ketika anak melakukan aktivitas penginderaan dan persepsi maka aktivitas tersebut akan menghasilkan sebuah pengalaman bagi anak. Pengalaman tersebut dapat merubah perilaku anak, semakin banyak pengalaman yang didapatkan maka akan semakin meningkat pula perubahan perilaku. Aktivitas

penginderaan dan pembentukan konsep diperlukan peran orangtua dan guru dalam merancang program pembelajaran yang mempertimbangkan tuntutan perkembangan kognitif anak pada rentang usia tertentu. Kesempatan ini tak hanya berfokus pada tuntutan perkembangan tapi juga memperhatikan kebermaknaan dan pengalaman eksplorasi yang optimal.

Lingkup perkembangan kognitif dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 adalah “berpikir simbolik, dengan tingkat pencapaian perkembangan: mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, dan mengenal konsep bilangan”.

Sedangkan dalam Depdiknas (2007:41) salah satu “perkembangan dasar pada aspek kognitif adalah mengenal bilangan”. Beberapa indikator dalam mengenal bilangan yaitu: membilang/menyebut urutan bilangan minimal dari 1 sampai 10; membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 ; menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 5 ; mengenal konsep banyak - sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama ; menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda- benda sampai 5 - anak tidak diminta menulis) ; menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit; menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda); serta menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5 .

Hasil studi pendahuluan di Kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah diperoleh data Kelompok A1 terdiri dari 22 anak. Melalui wawancara dengan guru dan observasi saat guru mengajar menunjukkan bahwa, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih kurang optimal karena pada Kelompok A1 sebagian anak belum mampu menyebutkan nama bilangan 1-10 saat ditunjukkan lambang bilangannya. Namun saat diajak menyebutkan bilangan secara bersamaan terlihat mampu walaupun hanya membuka mulut tanpa mengucapkannya, sebagian anak juga belum mampu menyebutkan bilangan yang menunjukkan jumlah benda yang berkisar 1-5, selain itu kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang hanya menggunakan LKA dan buku tulis, kegiatan pembelajaran tidak melalui bermain, media dan alat permainan edukatif kurang bervariasi, contohnya, tidak ada peralatan untuk main peran, kartu bilangan, alat peraga untuk membilang dan main pembangunan.

Kegiatan bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak dalam mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain merupakan awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak. Salah satu upaya meningkatkan perkembangan kognitif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode bermain dengan kegiatan bermain simbolik atau bermain peran.

Menurut Gowen dalam Latif (2013:208)

main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadikan dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi.

Bermain peran dapat memberikan kontribusi dalam optimalisasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Bermain peran membuat anak bermain dan melakukan praktik langsung. Gellens (2013:116) menyatakan “untuk memperkuat pemahaman mengenai simbol-simbol angka atau untuk menghubungkan konsep angka dengan kuantitas tidak dapat diajarkan tanpa praktik”.

Bermain peran membuat kemampuan anak untuk berpikir abstrak yang berkaitan dengan kemampuan matematika akan berkembang, sebab kegiatan ini akan mendukung anak untuk membangun konsep bilangan dengan cara, mempelajari kata-kata dan ungkapan baru seperti nama bilangan yang diucapkan untuk menunjukkan jumlah benda yang akan dibeli, serta saat anak menghitung atau menyebutkan nama bilangan secara berurutan dengan menghitung barang-barang yang akan dikemas dalam peran pura-pura yang dimainkan anak. Maka saat bermain peran anak akan menggunakan alat peraga tertentu untuk melakukan permainan pura-pura, alat tersebut bisa berupa barang-barang yang akan dibeli atau ditawarkan. Selanjutnya anak akan menjalankan tokoh atau tindakan terkait peran, misalnya menjadi kasir yang menghitung belanjaan. Lalu anak juga menggunakan bahasa untuk

mempertahankan alur cerita, misalnya bertanya jawab soal harga barang-barang.

Peneliti menyimpulkan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah masih rendah serta kegiatan pembelajaran belum melalui aktivitas bermain.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah
2. Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan nama bilangan 1 hingga 10 saat ditunjukkan lambang bilangannya secara acak.
3. Sebagian besar anak juga belum mampu menyebutkan bilangan berdasarkan jumlah benda yang berkisar antara 1 hingga 5 benda.
4. Pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan hanya menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis dan tidak melalui bermain.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan bermain peran dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain peran dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan yang lebih baik sehingga menjadi pengetahuan bagi orangtua dan guru.
- b. Sebagai informasi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal lambang bilangan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

1. Guru dapat menstimulus perkembangan kognitif anak dengan merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain peran
2. Mengembangkan kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang kongkrit yang mendukung kegiatan eksplorasi anak.

b. 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 perkembangan kognitif yang secara spesifik mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan pertama yang dialami anak, pendidikan ini terjadi pada rentang usia 0-6 tahun atau sejak anak dilahirkan. Pendidikan ini menjadi pendukung setiap anak dalam meraih kesuksesan hidupnya dikemudian hari. Usia ini merupakan masa yang paling baik dalam menstimulus perkembangan otak anak, sebab perkembangannya akan sangat pesat. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa :

pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada usia dini segala usaha dilakukan untuk membina, mendidik, atau memberi arahan melalui rangsangan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan, fisik serta mental. Selanjutnya Depdiknas (2005:1-2) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Mengingat anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini dimulai pada usia lahir hingga 6 tahun, masa ini menjadi masa penentu proses dan hasil pendidikan pada tahap selanjutnya.

Sujiono (2013:10) mengemukakan pendidikan anak usia dini adalah:

Pendidikan yang meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Konsep keilmuan PAUD bersifat isomorfis artinya kerangka keilmuan PAUD dibangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu, diantaranya: psikologi, fisiologis, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan dan gizi, serta neurosains (ilmu tentang perkembangan otak manusia).

Pendidikan Anak Usia Dini pun menjadi pendidikan yang menerapkan seluruh disiplin ilmu yang dirasa mendukung perkembangan kognitif, fisik dan kehidupan anak di lingkungannya. Oleh karena itu peneliti dapat simpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang menerapkan multidisiplin ilmu, pendidikan dilakukan pada masa usia lahir hingga enam tahun, atau masa yang kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagi kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual.

B. Teori Belajar Anak Usia Dini

Anak-anak belajar melalui interaksi anak dengan lingkungannya, hari demi hari anak mendapat pengetahuan dari pengalaman untuk mencapai tahap-tahap perkembangan. Teori Belajar anak usia dini diuraikan dalam dua teori sebagai berikut:

a. Teori Behavioristik

Teori belajar Behavioristik atau aliran teori tingkah laku dalam Siregar (2014 : 25) menyatakan bahwa:

Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antar stimulus dan respons. Belajar menurut

psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari instrumen. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

Sedangkan menurut Conny (2002) dalam Latif (2013: 73) menyatakan:

Manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis. Oleh karena itu lingkungan yang diorganisasikan akan dapat memberikan stimulus yang baik, sehingga pengaruh stimulus tersebut diharapkan dapat memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat simpulkan bahwa teori behaviorisme memandang belajar sebagai peningkatan perilaku yang diharapkan melalui stimulus yang kemudian menghasilkan respon sesuai harapan perkembangan, dan respon yang dihasilkan akan bergantung pada lingkungan.

b. Teori konstruktivistik

Siregar (2014:39) menyatakan tentang teori konstruktivistik bahwa teori ini merupakan:

Teori yang memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru kepada orang lain (siswa).

Sedangkan menurut Vigostsky dan Piaget dalam Jamaris (2006:106)

kedua ahli konstruktivistik ini yakin bahwa:

perkembangan manusia, diantaranya anak usia taman kanak-kanak, tidak dapat dijelaskan dari satu faktor saja, seperti yang berkaitan dengan kematangan sesuai pandangan *nativist* atau pengaruh lingkungan sesuai dengan pandangan *behaviorist*. Perkembangan manusia dipengaruhi oleh interaksi antara faktor faktor yang berkaitan dengan biologis, kematangan, sosial dan lingkungan.

Peneliti dapat simpulkan bahwa konstruktivistik merupakan teori belajar yang memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan dan pada dasarnya proses belajar tersebut tidak hanya dapat dijelaskan dari satu faktor melainkan dari berbagai faktor lain yaitu, biologis, kematangan, sosial dan lingkungan.

C. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif anak-anak terkait tentang bagaimana kemampuan pikir mereka berkembang. Susanto (2011:52) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian”. Sedangkan dalam Syah (2012:22) dikatakan bahwa

kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah / ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Pendapat Susanto dan Syah dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses meningkatnya kemampuan anak untuk berpikir / kematangan berpikir anak. Sehingga anak mampu memahami suatu hal / konsep untuk mendukung dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari.

b. Tahap-tahap perkembangan kognitif

Ada beberapa tahap dalam perkembangan kognitif, tahap-tahap tersebut dibagi berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak. Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Sujono (2013:79)

- a. Tahap Sensoris –Motorik
- b. Tahap Praoperasional
- c. Tahap Konkret- Operasional
- d. Tahap Formal Operasional

Tahap Sensoris –Motorik berlangsung saat anak usia lahir hingga usia dua tahun. Periode ini ditandai dengan adanya interaksi anak dengan lingkungan yang didasarkan pada penerimaan anak yang berkaitan dengan masukan-masukan dari indera karena adanya reaksi dari otot. Tugas dari periode ini adalah untuk mengembangkan suatu konsep dari objek yang tetap, serta mengembangkan gagasan sekalipun objek tersebut tidak ada.

Tahap yang kedua adalah tahap praoperasional yang berlangsung pada usia dua sampai tujuh tahun. Ditandai dengan adanya kemampuan dalam menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental, dan bahasa lisan.

Tahap Konkret- Operasional, periode ketiga ini berlangsung saat usia tujuh sampai usia sebelas atau dua belas tahun. Pada tahap ini anak mulai membuat transisi dari tahap berpikir praoperasional ketahap berpikir operasional dalam berbagai waktu yang berbeda.

Tahap keempat ini dikenal dengan tahap formal operasional, periode ini berlangsung pada usia sebelas tahun ke atas. Tahap ini ditandai dengan mulai memikirkan pemikiran, anak berpikir secara abstrak tanpa butuh benda konkret, anak juga sudah mampu berhipotesis tentang benda. Selain itu Nugraha (2011:8) juga menyajikan table Tahap Perkembangan Kognitif (lihat tabel 7 pada lampiran) yang membagi perkembangan

kognitif berdasarkan kelompok usianya, yang selanjutnya dibagi kedalam sepuluh kelompok usia. Setiap tahapnya ditandai dengan perkembangan kognitif yang dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan anak dalam meniru atau melakukan sesuatu yang baru berdasarkan naluri anak.

Pendapat-pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak usia dini didasarkan pada usia dan perkembangan anak yang terus meningkat seiring bertambahnya pengalaman yang anak temukan melalui lingkungan.

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor tersebut dapat muncul dari dalam diri anak, akan tetapi juga dapat muncul dari luar atau dari lingkungan. Berikut ini adalah faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini dalam Susanto (2011:59) :

- a) Faktor hereditas/keturunan
- b) Faktor lingkungan
- c) Faktor kematangan
- d) Faktor pembentukan
- e) Faktor minat dan bakat
- f) Faktor kebebasan

Faktor bawaan ini didukung oleh teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

Faktor kedua adalah faktor lingkungan yang didukung oleh teori lingkungan atau empirisme yang dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat dalam Susanto (2011:59) bahwa, ” manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun”. Teori ini dikenal luas dengan teori *tabula rasa*. Menurutnya perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

Faktor ketiga adalah faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

Faktor yang ke empat adalah faktor pembentukan, yang berarti segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

Selanjutnya adalah faktor minat yang mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun faktor bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya

seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

Faktor terakhir yang mempengaruhi perkembangan kognitif ialah faktor kebebasan yaitu, keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah. Juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.

Sumber dan uraian diatas maka peneliti menyimpulkan terdapat banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu faktor dari dalam dan dari luar diri anak. Faktor dari dalam adalah, faktor bawaan, kematangan, serta minat dan bakat. Faktor dari luar diri anak adalah, faktor lingkungan, pembentukan dan faktor kebebasan. Faktor tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak untuk lebih maju atau untuk menjadi jauh dari yang diharapkan.

d. Klasifikasi perkembangan kognitif

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terbagi dalam tiga lingkup perkembangan yaitu;

- (a) belajar dan pemecahan masalah;
- (b) berpikir logis;
- (c) berpikir simbolik.

Belajar dan pemecahan masalah. Adapun TPP yang harus dicapai yaitu: mengenal benda berdasarkan fungsi; menggunakan benda sebagai permainan simbolik; mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari; mengetahui konsep banyak dan sedikit; mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan pemecahan masalah; mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu; mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu; memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial.

Berpikir logis. Adapun TPP yang harus dicapai adalah: mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran; mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya; mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; mengenal pola dan mengulanginya; mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Berpikir simbolik. Adapun TPP yang harus dicapai adalah: membilang banyak benda 1-10; mengenal konsep bilangan; mengenal lambang bilangan; dan mengenal konsep huruf.

Sedangkan dalam Susanto (2011:60) klasifikasi perkembangan kognitif dibagi kedalam 7 bagian.

- a. Pengembangan Auditory
- b. Pengembangan Visual

- c. Pengembangan Taktik
- d. Pengembangan Kinestetik
- e. Pengembangan Aritmatika
- f. Pengembangan Geometri
- g. Pengembangan Sains Permulaan

Pengembangan auditory, kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Pengembangan Visual, kemampuan ini berhubungan dengan pengelihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Pengembangan Taktik, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Pengembangan Kinestetik, kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan / keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

Pengembangan Aritmatika, kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak; (g) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; (h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini; (i) menyatakan waktu dengan jam; (j) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar; (k) mengenali penambahan dan pengurangan.

Pengembangan geometri, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Pengembangan Sains Permulaan, kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan pertimbangan tahapan berpikir anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan 137 dan Susanto dapat peneliti simpulkan bahwa Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 mengklasifikasikan perkembangan kognitif menjadi 3 lingkup perkembangan sedangkan Susanto (2011: 61) mengklasifikasikan perkembangan kognitif menjadi 7 lingkup perkembangan. Lingkup perkembangan diklasifikasikan berdasarkan bidang perkembangan yang serupa, sehingga perkembangan dapat terlihat jelas dan tidak rancu.

D. Lambang Bilangan

a. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang bilangan menjadi bagian penting dalam bidang matematika terutama dalam kegiatan berhitung. Suyanto (2005: 107) mengemukakan bahwa

angka adalah simbol dari suatu bilangan. Menurut teori Bruner, belajar bilangan dimulai dari objek nyata. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih untuk menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Mengajarkan lambang bilangan anak dimulai dari benda-benda konkret terlebih dahulu kemudian baru mengenalkan lambang bilangan.

Sedangkan dalam Sriningsih (2009:29) mengemukakan bahwa “aritmatika, meliputi hubungan satu-satu, berhitung, angka, nilai dan tempat, operasi bilangan bulat dan pecahan”.

Berdasarkan pendapat Suyanto dan Sriningsih, peneliti menyimpulkan bahwa angka adalah simbol dari bilangan. Lambang bilangan merupakan bagian penting dalam aritmatika. Selain itu lambang bilangan juga merupakan suatu simbol yang menuliskan banyaknya himpunan benda.

b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan erat kaitannya dengan kegiatan menunjukan, menyebutkan dan menghitung bilangan, oleh sebab itu peneliti ingin memaparkan pengertian lambang bilangan dan penerapannya menurut Suyanto (2005: 107) :

angka adalah simbol dari suatu bilangan. Menurut teori Bruner, belajar bilangan dimulai dari objek nyata. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih untuk menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Mengajarkan lambang bilangan anak dimulai dari benda-benda konkret terlebih dahulu kemudian baru mengenalkan lambang bilangan.

Sedangkan Sriningsih (2009) mengungkapkan bahwa “kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*route counting/rational counting*)/ anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit”.

Menurut Sousa dalam Gellens (2013:16) “begitu anak memahami konsep bilangan dan lambang bilangan, ia dapat menjawab pertanyaan seperti “Jika saya memberimu satu bola lagi, berapa bola yang kamu miliki pada akhirnya?” tanpa perlu menghitung ulang kuantitas awalnya. ”Menambah angka ke kuantitas tertentu juga dapat membantu anak memahami bahwa satu simbol angka mempresentasikan sekelompok benda tertentu.

Gellens (2013:116) “untuk memperkuat pemahaman mengenai simbol-simbol angka atau untuk menghubungkan konsep angka dengan kuantitas tidak dapat diajarkan tanpa praktik”. Sejalan dengan NAEYC dan NCTM (2010) yang menyatakan bahwa “perlunya penggunaan angka, konsep angka serta kosakata matematika sepanjang hari. Beriringan dengan terciptanya lingkungan yang kaya akan bahasa dan abjad ciptakan pula lingkungan yang kaya akan angka.”

Beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kesanggupan untuk mengetahui lambang bilangan dan melakukan kegiatan seperti menyebutkan urutan bilangan, menyebutkan hasil hitung benda, dan menunjukkan lambang bilangan.

c. Cara Mengenal Lambang Bilangan pada Anak TK

Angka atau lambang bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan berbagai cara. Suyanto (2005: 68-73) menyebutkan beberapa cara untuk melatih anak mengenal lambang bilangan:

a. Menghitung dengan jari

- b. Bermain domino
- c. Menghitung benda-benda
- d. Menghitung di atas 10
- e. Berhitung sambil bernyanyi dan olah raga
- f. Tunjuk dan sembunyi
- g. Berhitung dengan kelipatan 10
- h. Mengenal operasi bilangan

Jari dapat digunakan untuk menghitung. Ini merupakan cara yang paling mudah dan penting. Anak dapat menghitung lima jari pada setiap tangan sehingga anak dapat menghitung sampai dua puluh untuk semua jari tangan dan jari kaki. Selain itu kartu domino yang berisi lingkaran dari kosong hingga dua belas. Kartu ini dapat digunakan anak untuk berlatih mengenal bilangan. Bernyanyi dan olah raga juga dapat digunakan anak untuk mengenal bilangan dengan membuat permainan-permainan yang mempunyai unsur bilangan misalnya permainan ular tangga. Orang tua dan guru juga dapat menggunakan benda-benda di sekitar anak untuk mengenal bilangan. Guru dapat menggunakan berbagai benda untuk melatih anak berhitung atau benda-benda yang digunakan untuk permainan.

Selanjutnya operasi bilangan yang sangat dasar yaitu tambah, kurang, kali, dan bagi. Untuk anak TK hanya menggunakan tambah, kurang, dan membandingkan sudah baik. Operasi bilangan dikenalkan setelah anak memahami bilangan dan angka.

Pendapat dan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa angka atau lambang bilangan perlu dikenalkan pada anak usia dini. pengenalan

lambang bilangan harus berdasarkan usia anak. Ada banyak cara untuk mengenalkan lambang bilangan dari anggota badan anak ataupun benda-benda yang mudah di dapat. Benda-benda dalam pembelajaran tersebut digunakan sebagai media pembelajaran agar anak mudah mempelajarinya dan tujuannya adalah agar anak dapat mengenal lambang bilangan.

d. Tahap Mengenal Lambang bilangan

Jean Piaget dalam Susanto (2011: 100) mengemukakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional. Penguasaan matematika anak usia TK akan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap konsep / pengertian
- b. Tahap transmisi/peralihan
- c. Tahap lambang

Tahap konsep ini anak menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan dilihat. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Tahap ini guru ataupun orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebut. Tahap ini harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

Tahap terakhir adalah tahap lambang bilangan, dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Pendapat Susanto (2011: 100) dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak adalah tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, dan tingkat lambang bilangan. Anak mulai memahami konsep matematika seperti bilangan atau berhitung, geometri, dan sebagainya kemudian anak mulai menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan, dan akhirnya anak memahami lambang bilangan.

E. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Piaget dalam Sujiono (2013:134) mengatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang“. Sedangkan dalam Sujiono (2010:34) Docket dan Fleeer menyatakan bahwa “bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bagi seorang anak bermain menjadi suatu kesenangan. Anak juga tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja, mereka sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya berulang-ulang.

b. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Berikut terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami. menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam Sujiono (2010:37) :

- a) Bermain muncul dari dalam diri anak
- b) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
- c) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil
- d) Bermain harus didominasi oleh pemain
- e) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Keinginan untuk bermain muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan cara anak sendiri. Ini berarti bahwa bermain dilakukan dengan sukarela dan tanpa paksaan, menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan. Bermain memberi kesempatan untuk melakukan aktivitas nyata. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental. Bermain sesungguhnya harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan anak. Saat bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapat keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.

Selain itu bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak bukan orang dewasa. Karena jika didominasi orang dewasa maka anak tidak akan mendapat makna apapun dari bermain. Bermain melibatkan peran aktif pemain. Ini berarti bahwa anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif maka anak tidak akan mendapat pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Sumber diatas dapat disimpulkan bahwa, keinginan untuk bermain bersumber dari anak sendiri sehingga anak pun menikmati kegiatan mainnya, aktivitas main melibatkan fisik dan juga mental, saat bermain anak akan menikmati proses tidak fokus pada hasil, dan anak harus aktif bermain agar mendapat pengetahuan dan pengalaman baru.

c. Jenis Main

Berikut adalah tiga jenis main anak yang menjadi perhatian dalam mengembangkan seluruh kecerdasan dan ranah berfikir anak dalam Latif (2013:202), yaitu: main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan.

- a) Main Sensorimotor
- b) Main Peran
- c) Main Pembangunan

Main sensorimotor adalah main anak usia dini, dimana anak belajar melalui pancainderanya dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.

Main peran menurut Erikson dalam Latif (2013:202), menyatakan bahwa

“manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan dan semuanya dilakukan melalui bermain”. Ada dua jenis main peran, yaitu main peran mikro dan main peran makro. Main peran mikro adalah main peran menggunakan benda berukuran kecil, sedangkan main peran makro merupakan main peran menggunakan alat berukuran sesungguhnya.

Main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media dalam main pembangunan, yaitu media yang bersifat cair dan media yang terstruktur. Media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti cat, krayon, spidol, playdough, pasir, dan air. Media terstruktur adalah media yang bentuknya telah ditetapkan sebelumnya atau media yang perlu pengarahan dalam menggunakannya untuk menjadi sebuah karya, misalnya lego, balok unit, balok berongga.

Sedangkan dalam Jamaris (2006:118) jenis-jenis bermain dikemukakan sebagai berikut :

1. Bermain dengan melakukan pengamatan
2. Bermain bersama teman
3. Bermain dalam kelompok
4. Bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif

Bermain dengan melakukan pengamatan, saat bermain, anak tidak terlihat bermain. Namun pada dasarnya ia melakukan kegiatan bermain dengan

cara hanya mengamati sesuatu yang menarik perhatiannya. Jenis bermain kedua adalah bermain bersama teman, jenis bermain ini terjadi bila anak bermain bersama teman, dan terlibat dalam kegiatan sosial secara aktif. Bermain membuat anak berbicara, meminjam mainan, atau membiarkan mainannya dimainkan oleh temannya. Kegiatan ini telah memiliki aturan yang diikuti oleh seluruh anak yang ikut bermain

Jenis bermain ke tiga adalah bermain dalam kelompok, bermain dilakukan secara kelompok dan merupakan aktivitas yang telah mempunyai tujuan dan organisasi. Misalnya bermain sepakbola atau lompat tali, maka salah seorang akan berfungsi sebagai pemimpin yang mengontrol kegiatan bermain. Jenis bermain terakhir adalah bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif, dalam aktivitas bermain ada keterlibatan kognitif, pelibatan kemampuan secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Diantaranya bermain konstruktif atau menyusun balok menjadi rumah, bermain untuk mengembangkan kemampuan dasar IPA, bermain matematika dan lain-lain.

Peneliti menyimpulkan bahwa jenis bermain diklasifikasikan berdasarkan kegiatan yang dilakukan anak dalam bermain. Kegiatan dilakukan sendiri atau dengan teman mainnya serta bentuk kegiatannya.

F. Bermain Peran

a. Bermain Peran

Bermain peran menjadi salah satu kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini yang banyak melibatkan penggunaan bahasa dan gerak tubuh, menurut Gowen dalam Latif (2013:208):

main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi.

Sedangkan dalam Gellens (2013:104) mengemukakan bahwa “dalam bermain peran dibutuhkan situasi pemikiran yang imajinatif, membutuhkan proses berpikir yang rumit dan kaya, maka banyak bagian otak yang akan terlibat”. Sehingga saat bermain peran anak akan mengembangkan perkembangan kognitifnya serta kosakata anak akan bertambah, contohnya anak dapat menyebutkan nama-nama bilangan, menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan bilangan secara urut atau menghitung barang belanjaan serta menunjukkan jumlah benda dan menyebutkan jumlah bilangannya. Anak juga akan bertambah kosakata matematikanya

Menurut pendapat diatas peneliti menyimpulkan bermain peran merupakan kegiatan yang membutuhkan proses berpikir misalnya bagaimana harus bersikap dan bertindak dalam peran seperti mengucapkan kosakata serta tindakan baru yang belum pernah

disaksikan., dan anak akan berinteraksi dengan orang lain, serta memanfaatkan objek-objek disekitarnya menjadi alat peraga yang mendukung aktivitas main peran, seperti menghitung sambil memegang barang dan memegang barang sambil mengucapkan bilangan barang. Selanjutnya anak akan menjalankan tokoh peran, misalnya menjadi penjual atau pembeli yang menghitung belanjaan bersama dan mengumpulkan barang dan mengucapkan jumlah barang. Lalu anak juga menggunakan bahasa untuk mempertahankan alur cerita, misalnya bertanya jawab soal harga barang-barang serta mengucapkan nama-nama bilangan.

b. Tahap Perkembangan Bermain peran

Dalam perkembangannya bermain peran dibagi ke dalam beberapa tahap yang dibagi berdasarkan kategori, tingkat, usia anak. Berikut tabel yang menunjukkan perkembangan bermain peran anak (lihat tabel 8 pada lampiran)

Tabel Perkembangan Awal Main Peran dalam Latif (2013:211) menggambarkan tahapan kemampuan bermain peran anak yang dibagi ke dalam 9 tahap. Tahap awal main peran anak sudah terlibat dalam tindakan pura-pura namun belum ada bukti dia main pura pura. Tahap kedua anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri, dimana saat ini permainan pura-pura terlihat jelas. Tahap ketiga, anak terlibat dengan perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak ke yang lainnya, berpura-pura berperilaku tentang orang lain. Tahap keempat, anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau

menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya. Berikutnya tahap kelima, anak mulai pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau bintang itu ada. Tahap enam anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili mainan menjadi agen aktif di dalam kegiatan pura-pura. Tahap berikutnya tahap ke tujuh dan delapan anak mengulang-ulang satu tindakan/adegan kepada beberapa orang, lalu anak mampu menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran. Tahap terakhir anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu.

Tabel. 1 . Perkembangan Kemampuan Permainan Drama

Usia (Tahun)	Perilaku Permainan Pura-pura
1-2	Melalui kebiasaan pura-pura makan ataupun tindakan singkat lain, dalam beberapa contoh
2-3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengulangi penggalan kejadian sehari-hari (missal, menaruh bayi di ranjang) ➤ Mengulangi kebiasaan berkali-kali seperti ritual. ➤ Menggunakan alat peraga realistik.
3-4	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sering ngotot tentang alat peraga tertentu untuk bermain. ➤ Mungkin punya teman khayal di rumah. ➤ Menggunakan tema keluarga, bermain boneka, rumah sakit, mobil, kereta api, pesawat, dan pemadaman kebakaran. ➤ Memberi peran atau menerima peran tunjukan. ➤ Berganti peran tanpa peringatan.
4-5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan tema bernuansa bahaya, jagoan (misalnya superhero, menembak, dan berlari). ➤ Lebih fleksibel mengambil peran tunjukan selama permainan ➤ Menggunakan peran gender yang lebih kaku (misalnya, anak perempuan sebagai ibu, pelayan, atau guru; anak laki-laki sebagai ayah, dokter, atau polisi).
5-6	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lebih bermain dengan rumah boneka, bangunan balok ➤ Menyertakan lebih banyak lagi detail atau dialog ➤ Terkadang mengulangi permainan disatu hari ke hari berikutnya ➤ Lebih bermain dengan kelompok gender serupa

Sumber : Beaty (2013:451)

Tabel Perkembangan Kemampuan Permainan Drama dalam Beaty (2013:451) menggambarkan tahapan perkembangan main peran anak pada usia 1-6 tahun atau berdasarkan usia anak. Sehingga melalui tabel diatas kemampuan anak dalam bermain peran dapat dilihat dari usia anak semakin dewasa usia anak maka akan semakin kompleks kegiatan main perannya.

Peneliti menyimpulkan bahwa tingkat perkembangan bermain peran dipengaruhi oleh kuantitas pengalaman dalam bermain peran, usia serta kemampuan kognitif anak dan kemampuan lainnya.

c. Manfaat Bermain Peran

Latif (2013:210) mengemukakan bahwa main peran memberi banyak manfaat bagi perkembangan anak. Diantaranya dapat membangun hal-hal sebagai berikut:

- Pengungkapan kata-kata yang lebih baik
- Kosakata lebih kaya
- Bahasa keseluruhan lebih tinggi
- Tahap bahasa lebih tinggi
- Strategi pemecahan masalah lebih baik
- Lebih ingin tahu
- Kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik
- Kemampuan intelektual lebih tinggi
- Bermain dengan teman lebih banyak
- Kegiatan kelompok lebih banyak
- Kerja sama teman sebaya lebih baik
- Agresi menurun
- Empati lebih banyak
- Pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik
- Meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik
- Inovasi lebih banyak
- Lebih imajinatif

- Waktu perhatian lebih panjang
- Kemampuan perhatian lebih besar

Pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat bermain peran sangat baik untuk anak usia dini. Sebab dengan bermain peran seluruh aspek perkembangan anak dapat distimulus, sehingga mampu berkembang optimal, baik itu kemampuan bahasanya, fisik, kognitif, afeksi dan seni.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian oleh Suci Susanti tahun 2015 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Kelompok B 1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014 / 2015”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa Lembar Observasi Guru, Lembar Observasi Anak dan Hasil Penelitian Kemampuan Anak. Hasil penelitian ini adalah (1) melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif, bahwa dengan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam penjumlahan dan pengurangan. (2) Melalui siklus tindakan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain peran anak mampu berhitung dengan baik. Kesimpulan hasil penelitaian ini adalah bahwa penerapan kegiatan bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung

penjumlahan dan pengurangan pada anak. dan dapat dibuktikan bahwa melalui metode ini kemampuan anak dalam berhitung mengalami peningkatan yang disignifikan

2. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Winda Wirasti Aguswara dan Julianto, tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Jual Beli Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal anak kategori tinggi untuk kelompok eksperimen adalah 16 % dan untuk kelompok kontrol 24 %. Pada kategori sedang 68 % untuk kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol 60 %. Kategori rendah kemampuan anak adalah 16 % baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setelah diberi treatment kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan kategori tinggi 28 % pada kelompok eksperimen dan 8 % pada kelompok kontrol. Kemampuan kategori sedang adalah 44 % pada kelompok eksperimen dan 76 % pada kelompok kontrol. Kategori rendah 28 % pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol 16 %. Perlakuan semula berjumlah 8.16 pretes kemudian meningkat menjadi 11.11 posttest. Sehingga selisih 2.95 poin antara rerata pretest dan posttest, atau dapat dikatakan mengalami peningkatan setelah diberi treatment berupa metode bermain peran jual beli. Pada kelompok kontrol ditemukan rerata awal sebanyak 8.04 mengalami peningkatan menjadi 9.72, atau selisih 1.68 poin juga mengalami peningkatan.

3. Berdasarkan penelitian Adwiah Maima, Edi Rohendi dan Tita Mulyati tahun 2013 yang berjudul “Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak”. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan metode bermain peran dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Berdasarkan rekapitulasi indeks gain kelas eksperimen memiliki rerata gain sebesar 0.81 dari seluruh jumlah siswa. Siswa dengan gain kriteria tinggi adalah 72.73 %, kriteria sedang 18.18 %, rendah 9.09 %. Sedangkan pada kelas kontrol rerata dari rekapitulasi indeks gain adalah 0.34. Siswa dengan gain kriteria tinggi sebesar 9.09 %, kriteria sedang 27.27 %, dan kriteria rendah 63.64 %. Dari hasil perhitungan indeks gain di kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapat rerata masing masing kelas, yang menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga perubahan peningkatan kemampuan konsep matematika kelas eksperimen lebih tinggi dari pada perubahan peningkatan kemampuan konsep matematika kelas kontrol.

H. Kerangka Pikir Penelitian

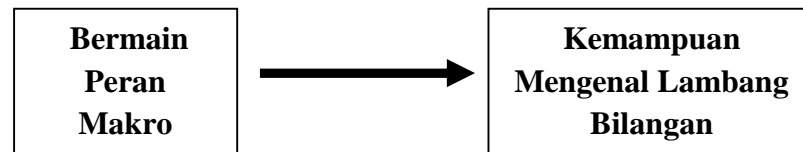
Kognitif merupakan satu dari enam aspek perkembangan anak yang sangat penting. Mengenal lambang bilangan adalah salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak pada ranah kognitif. Lambang bilangan biasa dikenal dengan angka yang menjadi simbol suatu bilangan, seperti 1,2,3,4,5, dan seterusnya. Sedangkan konsep adalah kuantitas dari suatu benda yang dilambangkan dengan angka atau bilangan dan nama lambang bilangan.

Anak usia dini usia 4-5 tahun sudah mampu mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan akan efektif apabila melalui praktek langsung. Salah satu cara untuk mendukung anak berpartisipasi aktif adalah dengan metode bermain. Bermain akan memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas tugas perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan.

Ada banyak metode bermain yang dapat digunakan, namun salah satunya adalah dengan bermain peran. Bermain peran akan membuat anak mampu meraih lebih jauh tahap perkembangan tertinggi mereka. Main peran juga melatih daya ingat terhadap apa yang dilakukan melalui kesadaran yang pada mulanya masih bersifat imajinasi saat bermain peran.

Bermain peran anak akan berinteraksi langsung dengan lingkungan. Anak akan menemukan bermacam-macam benda nyata yang dapat dilihat, dirasakan sehingga akan menjadi bermakna bagi anak. Anak tidak hanya akan berinteraksi dengan benda mati namun anak juga akan berinteraksi dengan teman mainnya, saat itu anak akan menyerap kosakata baru yang berhubungan dengan lambang bilangan dan lainnya.

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka bagan penelitian ini dapat dilihat seperti di bawah ini:



Gambar 1 Bagan kerangka pikir

I. Hipotesis Penelitian

Terdapat hubungan antara bermain peran dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Tahun Ajaran 2015/2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan merupakan statistik non parametris dengan tipe penelitian korelasional. Yusuf (2014:64) “penelitian korelasional merupakan suatu tipe penelitian yang melihat/mempelajari hubungan diantara satu atau beberapa ubahan dengan satu atau beberapa ubahan yang lain”.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 pertemuan, pada Senin, 30 Mei 2016; Selasa, 31 Mei 2016 dan Rabu, 1 Juni 2016 pada pukul 08.00 – 09.30 WIB selama 90 menit setiap pertemuan.

C. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2007:61) adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok

A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah 22 anak.

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Bermain Peran (X)

Bermain peran merupakan aktivitas bermain yang membutuhkan proses berpikir, memecahkan masalah dan berinteraksi dengan orang lain, serta memanfaatkan objek-objek disekitarnya.

b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan yang berkaitan dengan pemahaman anak terhadap angka-angka, nama bilangan, serta konsep yaitu kesesuaian antara jumlah benda dengan simbol angka yang melambangkannya.

2. Operasional Variabel

a. Bermain Peran (X)

Bermain peran merupakan aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan alat peraga, menjalankan tokoh atau tindakan terkait peran, dan menggunakan bahasa untuk mempertahankan alur cerita.

Adapun dimensi dan indikator yang akan dicapai yaitu:

- 1) Menggunakan alat peraga, dengan indikator (1) memegang barang sambil mengucapkan bilangan, dan (2) menghitung sambil memegang barang

- 2) Menjalankan tokoh atau tindakan terkait peran, dengan indikator (1) mengumpulkan barang dan mengucapkan jumlah barang, dan (2) penjual dan pembeli menghitung barang bersama.
- 3) Menggunakan bahasa untuk mempertahankan alur cerita, dengan indikator (1) menyebutkan nama bilangan serta simbol matematika, dan (2) bertanya jawab tentang harga dan jumlah barang

b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan yang berkaitan dengan menyebutkan bilangan, menunjukan lambang bilangan dan menghitung benda. Adapun dimensi dan indikator yang akan dicapai yaitu:

- 1) Menyebutkan lambang bilangan, dengan indikator (1) menyebutkan bilangan genap, dan (2) menyebutkan bilangan ganjil
- 2) Menunjukan lambang bilangan, dengan indikator (1) menunjukan angka genap, dan (2) menunjukan angka ganjil
- 3) Menghitung benda, dengan indikator (1) membilang benda secara urut, dan (2) menyebutkan hasil hitung benda

E. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang memungkinkan untuk menyelidiki dan mengetahui tingkah laku nonverbal. Ada dua bentuk observasi apabila mengacu pada fungsi pengamat dalam kelompok kegiatan, yaitu participant observer dan non-participant observer.

Penelitian ini peneliti menggunakan teknik non participant observer atau teknik observasi dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, atau dapat juga dikatakan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamati. Teknik penilaian dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan unjuk kerja atau observasi dengan bentuk instrumen penilaian skala, dimana data diambil dengan cara ceklis.

F. Uji Instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan pengujian validitas isi. Dalam Sugiyono (353:2007) menyatakan bahwa “uji validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan”. Instrumen dipakai untuk mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan rancangan yang telah ditetapkan. Sehingga pengujian validasi isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi tersebut ada variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pernyataan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Instrumen membuat pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Tiap instrumen baik test maupun non test terdapat butir-butir pernyataan, untuk menguji validitas butir lebih lanjut maka setelah dikonsultasikan dengan ahli kemudian diuji coba dan dianalisis dengan analisis item.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment*. Sudijono (2010:191) analisis *product moment* dapat digunakan pada data tunggal dengan sampel

kecil atau *number of cases*-nya < 30 , selain itu kita gunakan apabila variabel yang kita korelasikan berbentuk gejala atau data yang bersifat kontinu; sampel yang diteliti mempunyai sifat homogen atau mendekati homogen; regresinya merupakan regresi linier.

Garret dalam Sudijono (2010:191) angka indeks korelasi *product moment* sampel kecil dapat dihitung dengan menggunakan enam cara, yaitu: (1) dengan menghitung deviasi standarnya terlebih dahulu, (2) tanpa menghitung deviasi standarnya dahulu, (3) dengan cara menghitung skor aslinya atau ukuran kasarnya, (4) dengan cara memperhitungkan mean-nya, (5) dengan cara memperhitungkan selisih deviasi dan variabel-variabel yang dikorelasikan, terhadap meannya, dan (6) dengan cara memperhitungkan skor asli atau angka kasarnya.

Adapun rumus untuk mencari indeks korelasi “r” *product moment* dengan memperhitungkan angka kasarnya adalah:

Gambar 2. Rumus *Product Moment* Angka Kasar

$$r_{xy} = \frac{n\sum XiYi - (\sum xi)(\sum yi)}{\sqrt{[n\sum Xi^2 - (\sum xi)^2] [n\sum Yi^2 - (\sum Yi)^2]}}$$

Sumber :Sudijono (2015:259)

Dimana : r = nilai korelasi
 n = jumlah data
 x =variabel bebas
 y =variabel terikat

Tabel 2. Pedoman dalam Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber :Sugiyono (2007:231)

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Melalui uji analisis korelasi *product moment* dengan 22 anak Kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Harapan Seputih Banyak Lampung Tengah terdapat hubungan antara variabel bermain peran (X) dengan variabel kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) sebesar 0,896. Berdasarkan nilai korelasi terdapat hubungan yang bernilai positif dan sangat kuat antara variabel X dan Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran berhubungan kuat dengan kemampuan mengenal lambang bilangan, artinya melalui peran jual beli kemampuan mengenal lambang bilangan akan terlihat pada saat anak memainkan peran sebagai penjual maupun pembeli yang menghitung barang, mengucapkan jumlahnya, dan menunjukkan bilangan dengan kartu angka, sehingga dengan berperan anak mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

B. Saran

1. Bagi guru

- a. Guru hendaknya menstimulus kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain peran

agar lebih menarik bagi anak dan kegiatan yang dilakukan anak sangat nyata, seperti menghitung dengan benda dan sebagainya.

b. Guru hendaknya mengembangkan kreativitas dalam menyediakan media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang kongkrit yang mendukung kegiatan anak untuk praktek langsung.

2. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain hendaknya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai perkembangan kognitif yang secara spesifik mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguswara, Winda Wirasti dan Julianto. *Pengaruh Permainan Jual Beli Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati*. 2014. [Jurnal]. Universitas Negeri Surabaya. Diakses di <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7959> pada 22 Maret 2016
- Beaty, Janice J.. 2013. *Observing Development of The Young Child*. Diterjemahkan oleh, Arif Rakhman. Kencana: Jakarta
- Direktorat Pembinaan Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gellens, Suzanne R. 2013. *Brains: 600 Activity Ideas for Young Children*. Diterjemahkan oleh Agnes Theodora Wolkh Wagunu. PT Indeks: Jakarta
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. PT Grasindo: Jakarta
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta
- Maima, Adawiyah. Edi Rohendi dan Tita Mulyati. *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak*. 2013. [Jurnal]. Universitas Pendidikan Indonesia Diakses di <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/view/153/141> pada 23 Maret 2016
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 137, 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana: Jakarta
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia: Bogor

- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas Maret:Bandung
- Sudijono, Annas. 2010. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Raja Grasindo Persada: Jakarta
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*.Tarsito: Bandung
- Sugiyono.2007. *Statistika untuk Penelitian*.CV Alfabeta:Bandung
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kombinasi*.Alfabeta:Bandung
- Sujiono,Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono.2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks:Jakarta
- Sujiono,Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.PT Indeks:Jakarta
- Susanti, Suci. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Kelompok B1 RA Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015*. [skripsi]. Diakses di http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0084.pdf pada 23 Maret 2016
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek*.Kencana:Jakarta
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana:Jakarta