

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

Wiwit Kristianisa¹&Rayne Praticia¹

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya

Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : Wiwitkristianisa@gmail.com

ABSTRAK

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh tokoh, benda-benda, binatang ataupun yang ada disekitar anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah salah satu bagian dari lingkup perkembangan kognitif yang harus kembangkan oleh anak usia dini. Namun, kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih belum berkembang optimal sesuai usianya, seperti anak masih belum mampu mengurutkan benda 1-10, menghubungkan benda-benda dengan lambing bilangan 1-10, dan belum menunjukkan lambing bilangan sesuai dengan jumlah sekelompok benda. Dalam situasi ini metode bermain peran dapat membantu anak mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Ketentuannya bila t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} , maka H_0 diterima, dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t_{hitung} lebih besar ($>$) dari t_{tabel} maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan 'one group pre-test and post-test design'. Data diambil dengan teknik observasi dan dokumentasi pada anak kelompok B TK Tawah yang berjumlah 15 orang. Lembar observasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Kemudian, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TK Pasir Puti Tawah tahun ajaran 2020/2021.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} adalah (12,801), dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi yaitu 5% (2,144). Dengan t_{hitung} 12,801 $>$ t_{tabel} 2,144, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TK Pasir Puti Tawah tahun ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Metode bermain peran, Kemampuan mengenal konsep bilangan

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 28 Ayat 3 (Depdiknas, 2007:1) menyatakan bahwa, "Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisikmotorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar."

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak Serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Masitoh, 2006:16). Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani Agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Taman Kanak-kanak pada hakikatnya merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan jamak (multipleintelligence), maupun kecerdasan spiritual (Pradipta, 2011).

Seorang anak akan melalui tahap-tahap perkembangan dengan tugas perkembangan yang berbeda-beda, dimana keberhasilan pencapaian suatu tugas perkembangan disuatu tahap akan membantu kelancaran tahap berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak dikatakan berkembang secara normal apabila anak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang harus dijalannya pada masa tersebut. Sebaliknya apabila anak tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang harus dijalannya maka dapat dikatakan bahwa anak mengalami hambatan dalam Perkembangannya (Roestiyah, 2006:12). Perkembangan adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek.

Aspek perkembangan anak harus dikembangkan sejak dini yakni ketika masa peka atau *the golden age* (0-6 tahun) dimana aspek kemampuan anak berkembang dengan pesat. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 meliputi aspek nilai-nilai dan moral agama, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. Setiap aspek perkembangan mempunyai tingkat pencapaian perkembangan dan indikator pencapaian perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir, peaget (Suyanto, 2005) mengungkapkan tahapan

perkembangan kognitif ada 4 tahap, yaitu: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-18 tahun). Secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur cara berpikirnya. Dalam kaitan hak ini guru seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan anak didiknya serta memberikan materi pembelajaran dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan tahapan tersebut.

Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner dalam Susanto (2011:47) mengemukakan bahwa “inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan kognitif terdapat tiga kemampuan yang harus dikembangkan kepada anak yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Salah satu lingkup perkembangan kognitif berpikir simbolik yang harus dikembangkan dan dimiliki anak adalah kemampuan konsep bilangan.

Ramaini (2013) menyatakan bahwa “Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka-angka yang dapat memberi sebuah pengertian”. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan, selain itu juga konsep bilangan adalah salah satu unsur yang ada didalam matematika adalah kemampuan berhitung. Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dan dimanapun.

Umumnya anak usia 4-5 tahun masuk dalam kategori praoperasional. Menurut Hasan (2009) pada usia ini, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis. Oleh karena itu mengenal konsep bilangan sangat penting bagi anak mengingat matematika atau berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perlu adanya suatu pengenalan konsep bilangan sejak usia dini. Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai

cara, diantaranya dengan metode permainan untuk mengembangkan kemampuan logika matematika. Karena matematika merupakan ilmu yang harus dimiliki oleh setiap insan. Bila anak menjadi dewasa nanti akan mengetahui tentang hidup bermasyarakat. Salah satu modal hidup bermasyarakat adalah cakap dalam hal berhitung.

Moeslichatoen (2004:31) menyatakan bahwa “metode bermain adalah metode yang merapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajar anak”. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget dalam Moeslichatoen (2004:31) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang kadang untuk kesenangan fungsional. Sedangkan menurut Bettelheim dalam Moeslichatoen (2004:31) menyatakan bahwa “kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhirnya”. Bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain. Semua anak suka bermain, meskipun sifatnya sangat sederhana. Oleh karenanya metode bermain ini rasanya sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh tokoh, benda-benda, binatang ataupun yang ada disekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kerativitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak-anak dapat menjadi apapun yang diinginkannya dan ia juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek, seperti yang di harapkannya. Jika ia mengagumi ibunya, ia akan memerankan tokoh ibunya, seperti yang biasa ia lihat. Namun, sebaliknya jika ia tidak menyukai tokoh tertentu, ia tidak akan pernah menghadirkan tokoh tersebut dalam permainannya. Kalaupun ia memerankannya maka ia akan merubah karakter tokoh tersebut menjadi sosok seorang yang diinginkan.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia No.137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, dengan lingkup perkembangan berpikir simbolik yaitu anak sudah dikenalkan pada konsep bilangan. Menurut piaget (dalam Suyanto, 2005:55) perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas serta anak mulai mengembangkan pemahaman konsep bilangan.

Sejak pemerintah menerapkan *social distance* untuk mencegah penyebaran covid-19, maka terjadi pembatasan pertemuan dengan jumlah banyak termasuk dalam dunia pendidikan. Beberapa sekolah menerapkan kegiatan belajar-mengajar dengan pendidikan jarak jauh (PJJ) dalam jaringan (daring) dengan sistem online. Namun tidak semua tempat dapat mengakses internet dan tidak semua orang tua atau anak memiliki *handphond* android, untuk mengatasi masalah tersebut lembaga sekolah mengambil kebijakan anak tetap turun ke sekolah yaitu membatasi jumlah anak dengan empat kali pertemuan dalam satu minggu, namun tetap menerapkan protokol kesehatan yang disarankan oleh pemerintah yaitu mencuci tangan pakai sabun atau menggunakan *hand sanitizer*, memakai masker, dan menjaga jarak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, dengan lingkup lingkup perkembangan berpikir simbolik yaitu anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, namun berdasarkan hasil observasi di TK Pasir Puti Tewah peneliti menemukan kendala pada anak kelompok B terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan. Adapun beberapa masalah yang seringkali ditemukan peneliti pada saat pembelajaran yaitu anak belum mampu membuat urutan kelompok benda dari 1-10 sesuai dengan permintaan guru menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya, banyak anak yang terbalik dalam menempatkan urutan benda seperti yang seharusnya urutan benda yang berjumlah 6 tapi anak malah menempatkan benda yang berjumlah 5, 4 atau 7. Anak masih belum mampu menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan 1-10, seperti ketika guru menunjukkan lambang bilangan 7 kemudian anak mengumpulkan benda-benda disekitarnya dengan jumlah 7 benda, namun sebagian anak belum mampu melakukan perintah yang guru maksudkan. Begitu juga ketika guru menunjukkan sekelompok benda yang jumlahnya 5 namun masih banyak anak yang menunjukkan angka 4, 6, atau 7 jumlah dari benda tersebut. Untuk mengatasi beberapa masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan metode bermain peran dengan jual beli, yaitu ada anak sebagai penjual dengan lapak dagangan, ada anak sebagai pembeli, dan menggunakan kartu angka untuk ganti uang. Dari uraian tersebut diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dapat berkembang secara optimal. Adapun tujuan penelitian ini untuk melihat bagaimana penggunaan metode

bermain peran dengan kegiatan jual beli terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini kelompok B TK Pasir Puti Tewah tahun ajaran 2020/2021”

Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Susanto,2011:47).

Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih (Susanto,2011:47).

Gessel dan Amatruda, dalam Susanto (2011:50) mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda.

Teori Dasar Perkembangan Kognitif

Susanto (2011: 49) menyatakan bahwa pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini di tandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui pancaindra. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulus yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda disekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, bisa disebut nakal atau bandel, suka membantah dan

banyak bertanya. Anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak dapat mengerti penalaran abstrak atau logika (Susanto,2011: 49).

Adapun Gessel dan Amatruda, dalam Susanto (2011:50) mengemukakan bahwa anak usia 3-4 tahun telah mulai mampu berbicara secara jelas dan berarti. Kalimat-kalimat yang diucapkan anak semakin baik, sehingga masa ini dinamakan masa perkembangan fungsi bicara. Selanjutnya, pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebut bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda. Namun demikian pada usia ini, menurut Gunarsa (1967), dalam Susanto (2011:50) anak belum mampu memusatkan perhatiannya pada dua dimensi yang berbeda secara serempak.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: (1) belajar tentang orang; (2) belajar tentang sesuatu; (3) belajar tentang kemampuan-kemampuan yang baru; (4) memperoleh banyak ingatan; (5) menambah banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas (Susanto, 2011: 52).

Pengertian Berpikir

Hardiyanti (2018) menyatakan berpikir merupakan proses kognitif yang berlangsung dari stimulus hingga respon untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, menghasilkan sesuatu yang baru, melakukan adaptasi dengan lingkungan, membentuk dan memilih lingkungan. Berpikir, yang kadangkala dipandang sebagai penalaran, meliputi proses mental yang digunakan untuk membentuk konsep, memecahkan masalah, dan ikut serta melakukan aktivitas-aktivitas kreatif. Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada objek tertentu, menyadari kehadirannya seraya secara aktif menghadirkan dalam pikiran kemudian mempunyai gagasan atau wawasan tentang objek tertentu.

Jamaris dalam Hardiyanti (2018) menyatakan bahwa, “kemampuan berpikir adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesis, menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau memproduksi kreasi baru”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah gejala jiwa yang dapat menetapkan hubungan-hubungan sesuatu yang menjadi ia tahu atau sesuatu kegiatan yang melibatkan otak kita bekerja. Simbol-simbol yang digunakan dalam berpikir pada umumnya adalah menggunakan kata-kata, bayangan atau gambaran dan bahasa. Namun, sebagian besar dalam berpikir orang kebanyakan lebih sering menggunakan bahasa atau verbal karena bahasa merupakan alat penting dalam berpikir.

Masyar dalam Hardiyanti (2018) berpendapat bahwa “anak usia dini memiliki 7 ciri-ciri dalam berpikir yaitu: 1) selalu berpikir konkret, 2) realisme, 3) egosentris, 4) sederhana, 5) animisme, 6) sentrasi, dan 7) imajinasi.” Yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Anak usia dini selalu berpikir konkret

Ciri berpikir anak usia dini yang pertama yaitu anak memiliki konsep berpikir secara konkret, dimana kemampuan representasi simbolis yang memungkinkan seseorang untuk memikirkan hal abstrak seperti cinta, keadilan, dan Tuhan belum dapat dipahami.

2) Realisme

Ciri lainnya yaitu cara berpikir realisme yang merupakan kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang *real* atau nyata.

3) Egosentris

Ciri berpikir anak usia dini adalah cenderung egosentris yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri, dan tidak mudah menerima penjelasan dari sisi lain.

4) Berpikir Sederhana

Ciri lainnya yaitu piaget menyebutkan bahwa anak usia dini biasanya memiliki kecenderungan untuk berpikir sederhana, dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk.

5) Animisme

Cara berpikir anak pun cenderung bahwa semua objek di lingkungansekitarnya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak.

6) Sentrasi

Sentrasi yaitu kecenderungan anak untuk mengonsentrasikan diri hanya pada satu aspek dari suatu situasi.

7) Penuh Imajinasi

Ciri selanjutnya adalah yaitu biasanya anak memiliki imajinasi yang amat kaya, dan imajinasi ini merupakan awal munculnya bibit kreativitas anak.

Pengertian Berpikir Simbolik

Hardiyanti (2018) menyatakan pada perkembangan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada dipikiran dan yang ada di lingkungan sekitarnya. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian diungkapkan melalui kata-kata ataupun kalimat. Pengungkapan secara verbal yang terjadi dapat membuktikan bahwa anak mulai mengenal akan konsep-konsep yang ada.

Sedangkan Runtukahu dalam Hardiyanti (2018) menyatakan bahwa: “Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata.”

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan beberapa ahli di atas yang dimaksud dengan perkembangan berpikir simbolik adalah suatu proses perubahan yang tersusun dalam jangka waktu tertentu yakni yang terjadi pada tahap praoperasional anak yakni pada usia 2-7 tahun. Pada tahap berpikir simbolik, anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran dan imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Berpikir simbolik merupakan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf vokal dan konsonan. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat.

Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata.

Ciri-Ciri Berpikir Simbolik

Hardiyanti (2018) menyatakan berpikir simbolik dimana anak mulai bermain khayal dan bermain pura-pura. Dalam hal ini berpikir simbolik memiliki keterkaitan dalam mengembangkan kreativitas. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Pada masa ini anak juga sudah mulai menggunakan berbagai benda sebagai simbol. Misalnya menganggap daun sebagai uang, kadang-kadang berbicara atau pura-pura memberi makan atau minum pada bonekanya. Kegiatan simbolik merupakan latihan berpikir dan mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, dan dalam perkembangannya akan semakin mendekati kenyataan

Pengertian Konsep Bilangan

Shamsudin dalam Eva (2018:419) menyatakan bahwa “bilangan merupakan jumlah atau kuantitas suatu himpunan benda tertentu. Bilangan adalah bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari. Mereka menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung”. Seperti, menghitung jumlah manik-manik yang diperlukan untuk membuat kalung, dan menghitung jumlah anak tangga yang mereka naiki setiap hari. Sedangkan yang dimaksud dengan konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Dengan kata lain, anak-anak dikatakan telah memahami konsep bilangan saat mereka telah mampu menghitung jumlah benda dan menuliskannya dengan simbol serta mampu menentukan jumlah benda “lebih sedikit”, “sama” dan “lebih banyak”.

Ramaini (2013) menyatakan bahwa “Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka-angka yang dapat memberi sebuah pengertian”. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan, selain itu juga konsep bilangan adalah salah satu unsur yang ada didalam matematika adalah kemampuan berhitung. Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dan dimanapun.

Sutan (2003), konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan.

Sujiono (2013) menyatakan bahwa “anak usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan kognitif anak yang mampu menyerap informasi secara tepat”. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan kognitif anak yaitu agar anak mampu mengembangkan daya pikir termasuk dalam mengenal konsep bilangan.”Konsep bilangan adalah ide atau rancangan pengetahuan dalam memahami kumpulan angka-angka dan menanyakan nilai banyak anggota suatu benda dalam matematika”.

Sodikin dalam Sari, dkk (2016) menyatakan bahwa mempelajari “konsep bilangan merupakan bagian dari belajar tata cara berhitung”. Belajar berhitung merupakan salah satu pelajaran yang memang harus diberikan kepada anak usia dini. Akan tetapi belajar berhitung pada anak usia dini berbeda dengan pembelajaran di SD misalnya pada anak usia dini belajar mengenal bilangan melalui kegiatan menghitung jumlah balok yang digunakan untuk bermain, membaca jam dan lain sebagainya. Kemampuan mengenal konsep bilangan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dikemas secara menarik dan inovatif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar anak dan pembelajaran mengenal konsep bilangan dapat tersampaikan secara maksimal. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Kamus Besar Bahasa Indonesia 2006:207 menyatakan “ konsep adalah pendapat, paham, pandangan, cita-cita yang terlintas (ada) dalam pikiran”. Kamus Besar Bahasa Indonesia 2011:48 menyatakan “bilangan adalah banyaknya (benda), dan satuan jumlah atau banyaknya sesuatu.

Jadi, konsep bilangan adalah pendapat atau paham terhadap banyaknya benda, satuan jumlah atau banyaknya sesuatu.

Tahapan Mengenal Konsep Bilangan

Lestari (2012) menyatakan “Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3-6 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung”. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

- a. Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang.
- b. Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.
- c. Menjumlah, membandingkan dan simbol angka

Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan atau jumlah. Lebih lanjut Lestari (2012) juga menyatakan bahwa: “Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas dan pemecahan masalah”. Pembelajaran masing-masing kelompok tersebut selalu melihat tiga tingkat penekanan, yaitu :

- 1) Tahap konsep. Tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus melakukan dengan memikat, sehingga benda-benda dipahami oleh anak. Anak akan paham jika ia bermain dengan menggunakan benda-benda kongkrit. Dengan menggunakan benda anak akan memperoleh pengalaman tentang konsep matematika.
- 2) Masa Transisi yaitu masa peralihan dari konsep ke lambang bilangan. Contoh, anak dapat memasang jumlah suatu benda dengan lambang bilangannya.
- 3) Tahap transisi dari kongkrit ke abstrak dimana anak harus sudah menguasai dua tahap sebelumnya baru kemudian berlanjut ke tahap transisi dari kongkrit ke abstrak.

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam menerima pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam pengembangan konsep matematika. Munandar (dalam Susanto,

2011:97), bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan dalam dirinya. Kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir dan dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Jadi kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kemampuan seseorang dalam mengetahui banyaknya benda.

Pengertian Bermain Peran

Dhieni, dkk (7.31:2011) menyatakan bahwa bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh tokoh, benda benda, binatang ataupun yang ada disekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi , kerativitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak anak dapat menjadi apapun yang diinginkannya dan ia juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek, seperti yang di harapkannya. Jika ia mengagumi ibunya, ia akan memerankan tokoh ibunya, seperti yang biasa ia lihat. Namun, sebaliknya jika ia tidak menyukai tokoh tertentu, ia tidak akan pernah menghadirkan tokoh tersebut dalam permainannya. Kalaupun ia memerankannya maka ia akan merubah karakter tokoh tersebut menjadi sosok seorang yang diinginkannya.

Dalam peran ini anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional, dalam bermain peran seorang anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih, dan lain sebagainya. Bentuk bermain adalah peran bebas dari anak anak yang masih muda, salah satu cara mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang orang yang berbeda disekitarnya. Metode bermain peran ini di kategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan , konkret dan dapat di amati. Metode mengajar bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebenarnya. Dari dimensi sosial metodi ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka. Adapun peran diartikan sebagai suatu

rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain, peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain.

Dhieni :7.32 ,(Depdikbud 1998 : 37) Bermain peran memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial, dan menekankan kenyataan anak diturut dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

Dalam peran ini anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional, dalam bermain peran seorang anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih, dan lain sebagainya. Bentuk bermain adalah peran bebas dari anak-anak yang masih muda, salah satu cara mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berbeda disekitarnya.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Metode mengajar bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebanyanya. Dari dimensi sosial metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka. Adapun peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain, peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain.

Dhieni :7.32 ,(Depdikbud 1998 : 37) Bermain peran memerankan tokoh – tokoh atau benda – benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam

hubungan sosial, dan menekankan kenyataan anak dituntut dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

Tujuan Metode Bermain Peran

Dhieni, dkk (7.33:2011) menyatakan bahwa bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah (diri, sosial) melalui serangkaian tindakan pemeranan. Secara eksplisitn bila ditinjau dari tujuan pendidikan, maka di harapkan anak dapat :

- a. Mengeksplorasi perasan – perasaan
- b. Memperoleh wawasan (insight) tentang sikap – sikap, nilai –nilai dan persepsinya
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang di hadapi.

Adapun pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan bahasa di taman kanak – kanak:

- a. Melatih daya tangkap
- b. Melatih anak berbicara lancar
- c. Melatih daya konsentrasi
- d. Melatih membuat kesimpulan
- e. Membantu pengembangn intelegens
- f. Membantu perkembangan fantasi
- g. Menciptakan suasana yang menyenangkan

Jenis-Jenis Bermain Peran

Dhieni, dkk (7.33:2011) menyatakan bahwa jenis kegiatan bermain peran sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, tukang sayur, dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya dapat menggunakan alat – alat atau sarana yang diperlukan antara orang lain : ruang tamu, ruang makan, tempat tidur boneka, ruang dapur beserta perlengkapannya. Kegiatan bermain peran di saping fantasi dan emosi yang menyertain permainan itu, anak belajar bicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara bebagai peran yang dimainkan bersama.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian ini dibuat berdasarkan tujuan untuk melihat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Metode pendekatan eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan rancangan *One-Group Pre-test and Post-test*. Pada penelitian ini diambil satu kelas sebagai sampel. Subyek sampel dari penelitian ini adalah semua anak kelompok B TK Pasir Puti Tewah dengan jumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan indikator a) Mengurutkan kelompok benda 1-10; b) Menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan 1-10; dan c) Menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah sekelompok benda. Teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengelola data-data yang telah diperoleh peneliti melalui tehnik pengumpulan data yaitu dengan metode observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari penelitian berupa skor-skor nilai yang didapat dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun rumusan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk menganalisis data adalah menggunakan rumus uji-t (Arikunto,2010: 349-350).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B TK Pasir Puti Tewah, dianalisis menggunakan rumus uji-t, maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = 12,801. Sedangkan taraf signifikannya yang menggunakan t_{tabel} uji t yaitu 5% (0.05), jadi dari data hasil penelitian yang dihitung sesuai dengan rumusnya $(N-1) = (15-1)$ maka t_{tabel} adalah 2,144. Untuk mengetahui hasil penelitian yang ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dapat dilihat dari t_{hitung} lebih kecil dari ($<$) t_{tabel} , maka penelitian disebut tidak ada pengaruhnya, dan sebaliknya jika t_{hitung} lebih besar dari ($>$) t_{tabel} , maka hasil penelitian ada pengaruhnya. Adapun hasil dari penelitian ini nilai t_{hitung} adalah (12,801), sedangkan nilai t_{tabel} adalah (2,144), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (12,801) $>$ t_{tabel} (2,144), jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh

metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TK Pasir Puti Tewah tahun ajaran 2020/2021.

Pembahasan

Hasil *pre-test* dari lembar observasi anak menggunakan 3 item indikator diketahui kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih belum berkembang secara optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti melakukan *treatment* dengan metode bermain peran jual beli, setelah delapan kali perlakuan dengan metode bermain peran jual beli menunjukkan pengaruh yang baik, dapat dilihat dari peningkatan total skor *post test*.

Pada kegiatan bermain jual beli anak dapat mengenal konsep bilangan dengan cara menukarkan kartu angka yang digunakan sebagai uang dalam permainan tersebut. Anak yang perannya sebagai penjual akan melayani anak yang memegang kartu angka dan mereka dapat belajar konsep bilangan melalui kegiatan membeli/menukarkan barang sesuai jumlah angka yang tertera dikartu angkanya, misalnya anak memegang kartu angka lima, anak bisa menukarkan kartu angka limanya dengan mengambil benda pada kios (warung) sebanyak lima buah benda. Selain itu pada proses bermain peran jual beli peneliti juga mengajarkan anak untuk mampu menyusun atau mengurutkan benda 1-10 pada kios (warung) jualan dengan hal ini dapat membantu anak untuk belajar mengurutkan benda 1-10 berdasarkan jumlah lambang bilangan yang diminta peneliti. Sehingga melalui kegiatan bermain peran jual beli anak dapat mengetahui banyaknya benda, lambang bilangan dari banyaknya benda dan mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramaini (2013) menyatakan bahwa: “Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka-angka yang dapat memberi sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan”.

Berdasarkan pembahasan diatas kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak menggunakan metode bermain peran jual beli berhasil meningkat, hal ini dapat diartikan kemampuan berpikir simbolik anak juga berkembang secara optimal karena kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu tahap dari berpikir simbolik. Sejalan dengan pendapat Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bahwa, “melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya

untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya”. Moeslichatoen (2004:31) juga menyatakan bahwa, “metode bermain adalah metode yang merapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajar anak.

Dari hasil penelitian ini peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TK Pasir Puti Tewah tahun ajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan sebelumnya pada bagian BAB IV, dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = **12,801**. Sedangkan taraf signifikan yang t_{tabel} yaitu 5% (**2,144**), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (**12,801**) > t_{tabel} (**2,144**), jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TK Pasir Puti Tewah tahun ajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreani, dkk. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Penguasaan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 TK Harapan Bunda Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Psikolog Pintar Harati*, vol 15 no 1.
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/849/686>
- Eva Roliana. 2018. Urgensi pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Dhieni, dkk. 2011. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas. Jakarta.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Indayani, Dewi. 2020. Survey Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Pangkoh Hulu Kecamatan Pandih Batu Kabupaten Pulang Pisau Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Psikolog Pintar Harati*, vol 16 no 2.
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/2246/2007>
- Sayanto, R Bakir dan Sigit Suryanto, 2006. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Karisma publishing group: Batam Centre.
- Suharto dan Tata Iryanto. 2011. *Kamus besar bahasa Indonesia Terbaru*. Indah: Surabaya.
- Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Plubishing.
- Susanto, ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: kencana prenatal media group.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Edisi revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Reswita dan Sri Wahyuni. 2018. Efektivitas Media Pasir Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bengkalis. *Jurnal Pendidikan*, vol 9 no 1.
- Dyah Hesti Nugraheni. 2018. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ember Harta Karun Pada Anak Kelompok A PAUD PKK Jabon Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Artikel Skripsi
- Ramaini. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Tabung Pintar Di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. *Jurnal Pesona PAUD*, vol 1 no 1.
- Sari, dkk. 2016. Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A. *E-journal Pendidikan Anak Usia Dini Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, vol 4 no 2.