

**PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PENGENALAN
LITERASI NUMERASI DI TAMAN KANAK-KANAK
TWIN COURSE PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ELVI YULIANTI
NIM: 2014/14022039**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat
Nama : Elvi Yulianti
NIM/BP : 14022039/2014
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Juli 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Indra Java, M.Pd
NIP. 195805051982031005

Pembimbing II



Dr. Delfi Eliza, M. Pd
NIP. 196510301989032001

Ketua Jurusan



Dr. Delfi Eliza, M. Pd
NIP. 196510301989032001

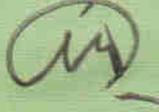
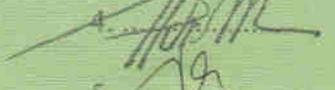
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : *Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak Twin Course Pasaman Barat*
Nama : Elvi Yulianti
NIM/BP : 14022039/2014
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Agustus 2019

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Delfi Eliza, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Rivda Yetti, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	5. 

Halaman Persembahan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, kususun jari jemari ku diatas keyboard laptop ku sebagai pembuka kalimat persembahan ku. Diikuti dengan Bismillahirrahmanirrahim sebagai awal setiap memulai pekerjaanku.

Sembah sujud serta puji dan syukurku pada-Mu Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan karunia serta kemudahan yang Engkau berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu ku limpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Ku persembahkan skripsi ini untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah.

Teristimewa untuk Alm. Ayahanda dan Almh. Ibunda tercinta, tersayang, terkasih, dan yang terhormat, terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti. Hanya sebuah kado kecil yang dapat ku persembahkan dari bangku kuliahku yang memiliki sejuta makna, sejuta cerita, sejuta kenangan, pengorbanan, dan perjalanan untuk dapatkan masa depan yang ku inginkan. Tak lupa permohonan maaf ananda yang sebesar-sebesarnya, sedalam-dalamnya atas segala tingkah laku yang tak selayaknya diperlihatkan yang membuat hati dan perasaan ayahanda dan ibunda terluka, bahkan teriris perih semasa hidup ayahanda dan ibunda.

Tersayang dan yang sangat ku hormati, Uni Godang, Uni Kociek, Cutieh, dan Abang Rahmat, terimakasih atas motivasi yang telah kau berikan dan do'a mu yang selalu mengiringiku. Terimakasih telah mewujudkan keinginan alm dan almh orang tua kita sehingga aku bisa menempuh jenjang pendidikan sampai menjadi sarjana seperti saat sekarang ini. Berharap semua do'a-do'a terbaikmu akan terwujudkan. Aamiin Ya Robbal 'Alamiin.

Untuk yang kusayangi dan yang kuhormati para dosen ku, dosen pembimbingku dan almamaterku untuk dedikasinya yang sedemikian besar bagi kampus dan dunia pendidikan terutama pada PGPAUD. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibuk Dr. Delfi

Eliza, M.Pd, selaku dosen pembimbing II, terimakasih banyak pak, bu atas bimbingan nya. Semoga semangat pengabdian nya akan terus menyala hingga ujung usia.

Dan terakhir, untuk orang-orang yang selalu *underestimate* pada ku, terimakasih karena secara tidak langsung kalian telah memotivasiku sehingga aku bisa menyelesaikan jenjang pendidikan ini. Ingat, terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan dan bukan sebuah aib. Alangkah kerdil jika selalu mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baik skripsi adalah skripsi yang selesai? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu karena kita tidak tahu bagaimana proses dan kendala seseorang dalam menyelesaikannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

MOTTO

"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang seharusnya dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)

"Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain) dan berharaplah kepada Tuhanmu." (Q.S Al Insyirah : 6-8)

~Elvi Yulianti~

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elvi Yulianti
NIM/BP : 14022039/2014
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Agustus 2019

Saya yang menyatakan,



Elvi Yulianti

NIM. 14022039

ABSTRAK

Elvi Yulianti. 2019. Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa kurang menariknya media yang digunakan untuk mengenalkan literasi numerasi dan kurangnya minat anak dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan literasi numerasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Role Playing* terhadap pengenalan literasi numerasi anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperiment*. Populasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat dan teknik pengambilan sampelnya adalah *sampling purposive* yaitu B2 dan B3 masing-masing berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpulan data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 87,5 dan SD sebesar 8,77 sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata adalah 78,75 dan SD sebesar 6,49. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,667 dan t_{tabel} sebesar 2,074 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 22$. Maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* berpengaruh dalam pengenalan literasi numerasi pada anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

Kata kunci: *role playing*; literasi numerasi

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena limpahan nikmat, rahmat, dan hidayah serta ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat”. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, yang telah mengantarkan umat ke alam beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Delfi Eliza, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rivda Yetti, M.Pd, selaku penguji I yang telah memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Indra Yeni, M.Pd, selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd, selaku penguji III yang telah memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Delfi Eliza, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan fasilitas, motivasi serta semangat pada peneliti.
9. Kepala beserta majelis guru Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat yang telah memberi kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Anak-anak Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat yang bersedia mengikuti arahan dari peneliti dalam melakukan kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga besar tercinta yang telah memberikan semangat dan do'a serta kasih sayang yang tiada ternilai harganya.
12. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2014 atas kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.
13. Semua Pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PROPOSAL PENELITIAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Pendidikan anak Usia Dini	6
b. Pengertian Taman Kanak-kanak	7
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
a. Teori Kognitif Piaget.....	8
b. Teori Kognitif Vygotsky	9
c. Tujuan Perkembangan Kognitif	10
4. Konsep Matematika Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Matematika.....	11
b. Prinsip-prinsip Matematika	11
5. Konsep Literasi Numerasi.....	13
a. Pengertian Literasi	13
b. Pengertian Numerasi	13
c. Pengertian Literasi Numerasi	15
6. Konsep <i>Role Playing</i>	15
a. Pengertian <i>Role Playing</i>	15
b. Manfaat <i>Role Playing</i>	16
c. Bermain Peran Makro dan Bermain Peran Mikro.....	17

d. Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	18
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual.....	23
D. Hipotesis	24
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel.....	27
D. Variabel dan Data	30
E. Defenisi Operasional.....	31
F. Instrumentasi Penelitian.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	44
B. Analisis Data.....	64
C. Pembahasan	74
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	27
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen.....	33
Tabel 4. Instrumen Pernyataan.....	34
Tabel 5. Rubrik Penilaian <i>Role Playing</i>	35
Tabel 6. Kriteria Penilaian <i>Role Playing</i>	37
Tabel 7. Langkah-langkah Perhitungan Uji Barlett	42
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen (B2) di TK Twin Course	50
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Kontrol B3 TK Twin course	53
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Pengenalan Literasi Numerasi kelas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen	58
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Literasi Numerasi Anak Kelompok kontrol	60
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Literasi Numerasi Anak Kelompok Kontrol.....	62
Tabel 14. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
Tabel 16. Hasil Perhitungan Rata-rata dan Standar Deviasi Nilai <i>test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 17. Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> Pengujian dengan <i>t-test</i>	68
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 19. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Tabel 20. Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Tabel 21. Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian dengan <i>t-test</i>	72
Tabel 22. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post-Test</i> .	72

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	24

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	51
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol.....	54
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen.....	59
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	61
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Perkembangan Bahasa Lisan Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
Grafik 7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Dokumentasi Validasi	
Gambar 1. Alat permainan yang digunakan.....	20
Gambar 2. Peneliti menjelaskan tentang gambar dan menjelaskan tentang tema dan sub tema.....	154
Gambar 3. Peneliti menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> dan membagi kelompok.....	154
Gambar 4. Anak memerankan tokoh yang sudah ditentukan	155
Gambar 5. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli	155
Gambar 6. Anak untuk menyebutkan angka yang ada pada uang mainan.....	156
Gambar 7. Anak mencontoh dan menulis angka yang ada pada uang mainan.	156
Dokumentasi Kelas Eksperimen (Pre-test)	
Gambar 8. Peneliti membuka pembelajaran dan mengucapkan salam.....	191
Gambar 9. Peneliti menjelaskan tentang gambar dan menjelaskan tentang tema dan sub tema.....	191
Gambar 10. Peneliti menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> dan membagi kelompok.....	192
Gambar 11. Anak memerankan tokoh yang sudah ditentukan	192
Gambar 12. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli ..	193
Gambar 13. Anak untuk menyebutkan angka yang ada pada uang mainan.....	193
Gambar 14. Anak mencontoh dan menulis angka yang ada pada uang mainan.	194
Dokumentasi Kelas Eksperimen (Treatment 1)	
Gambar 15. Peneliti menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> dan membagi kelompok.....	194
Gambar 16. Anak memerankan tokoh yang sudah ditentukan	195
Gambar 17. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli ..	195
Gambar 18. Anak untuk menyebutkan angkayang ada pada uang mainan.....	196
Gambar 19. Anak mencontoh dan menulis angka yang ada pada uang mainan.	196
Dokumentasi Kelas Eksperimen (Treatment 2)	
Gambar 20. Peneliti menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> dan membagi kelompok.....	197
Gambar 21. Anak memerankan tokoh yang sudah ditentukan	197
Gambar 22. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli ..	198
Gambar 23. Anak untuk menyebutkan angka yang ada pada uang mainan.....	198
Gambar 24. Anak mencontoh dan menulis angka yang ada pada uang mainan.	199
Dokumentasi Kelas Eksperimen (Treatment 3)	
Gambar 25. Peneliti menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> dan membagi kelompok.....	199

Gambar 26. Anak memerankan tokoh yang sudah ditentukan	200
Gambar 27. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli ..	200
Gambar 28. Anak untuk menyebutkan angka yang ada pada uang mainan.....	201
Gambar 29. Anak mencontoh dan menulis angka yang ada pada uang mainan.	201
Dokumentasi Kelas Eksperimen (Post-test)	
Gambar 30. Peneliti menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> dan membagi kelompok.....	202
Gambar 31. Anak memerankan tokoh yang sudah ditentukan	202
Gambar 32. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli ..	203
Gambar 33. Anak untuk menyebutkan angka yang ada pada uang mainan.....	203
Gambar 34. Anak mencontoh dan menulis angka yang ada pada uang mainan.	204
Dokumentasi Kelas Kontrol (Pre-test)	
Gambar 35. Guru membuka pelajaran dan mengucapkan salam.....	205
Gambar 36. Guru memperlihatkan gambar dan menjelaskan tema dan sub tema.....	205
Gambar 37. Guru memperlihatkan gambar pasar dan bercakap-cakap dengan anak tentang pasar	206
Gambar 38. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli melalui bercakap-cakap.....	206
Gambar 39. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada uang.....	207
Gambar 40. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada uang pada papan tulis.....	207
Gambar 41. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada kartu angka.....	208
Gambar 42. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada kartu angka pada buku tulis.....	208
Dokumentasi Kelas Kontrol (Treatment 1)	
Gambar 43. Guru memperlihatkan gambar pasar dan bercakap-cakap dengan anak tentang pasar	209
Gambar 44. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-beli melalui bercakap-cakap.....	209
Gambar 45. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada uang.....	210
Gambar 46. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada uang pada papan tulis.....	210
Gambar 47. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada kartu angka.....	211
Gambar 48. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada kartu angka pada buku tulis.....	211
Dokumentasi Kelas Kontrol (Treatment 2)	
Gambar 49. Guru memperlihatkan gambar pasar dan bercakap-cakap dengan anak tentang pasar	212
Gambar 50. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual-	

beli melalui bercakap-cakap.....	212
Gambar 51. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada uang.....	213
Gambar 52. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada uang pada papan tulis.....	213
Gambar 53. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada kartu angka.....	214
Gambar 54. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada kartu angka pada buku tulis.....	214
Dokumentasi Kelas Kontrol (<i>Treatment 3</i>)	
Gambar 55. Guru memperlihatkan gambar pasar dan bercakap-cakap dengan anak tentang pasar	215
Gambar 56. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual- beli melalui bercakap-cakap.....	215
Gambar 57. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada uang.....	216
Gambar 58. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada uang pada papan tulis.....	216
Gambar 59. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada kartu angka.....	217
Gambar 60. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada kartu angka pada buku tulis.....	217
Dokumentasi Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>)	
Gambar 61. Guru memperlihatkan gambar pasar dan bercakap-cakap dengan anak tentang pasar	218
Gambar 62. Anak menggunakan simbol angka pada saat transaksi jual- beli melalui bercakap-cakap.....	218
Gambar 63. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada uang.....	219
Gambar 64. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada uang pada papan tulis.....	219
Gambar 65. Anak menyebutkan simbol angka yang ada pada kartu angka.....	220
Gambar 66. Anak mencontoh dan menulis simbol angka yang ada pada kartu angka pada buku tulis.....	220

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPPH Kelas Eksperimen	78
Lampiran 2. RPPH Kelas Kontrol.....	93
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen	108
Lampiran 4. Instrumen Pernyataan	109
Lampiran 5. Rubrik Penilaian	110
Lampiran 6. Skor Anak Tahap Uji Validasi Instrumen	111
Lampiran 7. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Validasi Item.....	123
Lampiran 8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1.....	124
Lampiran 9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2.....	126
Lampiran 10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3....	128
Lampiran 11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4....	130
Lampiran 12. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5....	132
Lampiran 13. Hasil Analisi Item Instrumen Pengenalan Literasi Numerasi ...	134
Lampiran 14. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas	135
Lampiran 15. Perhitungan Mencari Reliabilitas Dengan Rumus Alpha.....	136
Lampiran 16. Dokumentasi Validasi Data di TK <i>Twin Course</i>	138
Lampiran 17. Nilai Pre-test Kelas Eksperimen Kelas B2 TK <i>Twin Course</i>	141
Lampiran 18. Nilai Pre-test Kelas Kontrol B3 TK <i>Twin Course</i>	142
Lampiran 19. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, dan Varian Skor Pengenalan Literasi Numerasi Anak di Kelas Eksperimen (B2) TK <i>Twin Course</i>	143
Lampiran 20. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, dan Varian Skor Pengenalan Literasi Numerasi Anak di Kelas Eksperimen (B2) TK <i>Twin Course</i>	145
Lampiran 21. Nilai Pre-test Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terkecil.....	147
Lampiran 22. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (B2) TK <i>Twin Course</i>	148
Lampiran 23. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol (B2) TK <i>Twin Course</i>	150
Lampiran 24. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> Dengan Uji <i>Bartlett</i>	152
Lampiran 25. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-test</i>	154
Lampiran 26. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen Kelas B2 TK <i>Twin Course</i> ..	156
Lampiran 27. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol Kelas B3 TK <i>Twin Course</i>	157
Lampiran 28. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, dan Varian Skor Pengenalan Literasi Numerasi Anak di Kelas Eksperimen	

B2 TK <i>Twin Course</i>	158
Lampiran 29. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, dan Varian Skor Pengenalan Literasi Numerasi Anak di Kelas Eksperimen B2 TK <i>Twin Course</i>	160
Lampiran 30. Tabel Nilai <i>Post-test</i> Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Terkecil Sampai Terbesar	162
Lampiran 31. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak di Kelas Eksperimen B2 TK <i>Twin Course</i>	163
Lampiran 32. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak di Kelas Eksperimen B2 TK <i>Twin Course</i>	164
Lampiran 33. Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Uji <i>Bartlett</i>	166
Lampiran 34. Uji Hipotesis Nilai <i>Post-test</i>	168
Lampiran 35. Tabel Harga Kritik dari <i>rProduct-Moment</i>	170
Lampiran 36. Tabel Distribusi <i>Zi</i>	171
Lampiran 37. Tabel Nilai Kritis untuk Uji <i>Liliefors</i>	172
Lampiran 38. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	173
Lampiran 39. Tabel Nilai <i>t</i>	174
Lampiran 40. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen (B2)	175
Lampiran 41. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen (B2)	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan usia yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia. Pada masa ini disebut dengan masa peka karena mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak (Indryani, dkk, 2016). PAUD menurut UU RI nomor. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak kecil sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah kemampuan literasi. Berbicara tentang kemampuan literasi di Indonesia, kemampuan literasi anak di Indonesia sampai saat ini masih cukup memprihatinkan. Menurut data statistik dari UNESCO, dari total 61 negara, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi terendah.

Kemampuan literasi anak prasekolah (*early literacy*) di Indonesia belum muncul seperti negara lain. Pada pendidikan anak usia dini terjadi beberapa penyimpangan dalam kegiatan literasi, yaitu penerapan sistem belajar membaca, menulis, dan berhitung dengan cara formal dan jauh dari kondisi yang ramah anak. Seiring dengan perubahan waktu, literasi mencakup dalam berbagai bidang ilmu, seperti literasi sains, literasi ilmu sosial, literasi media, dan sebagainya. Salah satu literasi yang akan peneliti teliti yaitu literasi numerasi. Literasi

numerasi adalah kemampuan dalam menggunakan angka dan simbol-simbol matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penelitian K. Lukie, dkk (2013) bahwa keterlibatan orang tua dalam kegiatan literasi numerasi di rumah berkaitan dengan prestasi sekolah anak. Pengalaman di rumah sebelum bersekolah penting untuk memahami bagaimana perkembangan numerik anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat, ditemukan masalah yaitu rendahnya pengetahuan anak dalam literasi numerasi atau berhitung. Hal ini dikarenakan kegiatan numerasi atau berhitung pada anak dikenalkan langsung dengan angka-angka yang abstrak dan masih sulit dicerna oleh anak. Kegiatan yang sering dilakukan yaitu menulis dan mewarnai angka pada majalah. Anak juga kurang antusias saat mengikuti kegiatan literasi numerasi. Hal ini dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan oleh guru yang mengajar di sekolah tersebut. Media yang digunakan cenderung media visual dan bersifat monoton sehingga anak mudah bosan. Selain itu, kualitas guru juga masih rendah dalam mengenalkan literasi numerasi pada anak.

Upaya meningkatkan pengenalan literasi numerasi pada anak hendaknya dilakukan sedini mungkin agar kompetensi literasi numerasi pada anak dapat meningkat. Salah satu cara untuk pengenalan literasi numerasi adalah dengan *role playing*. *Role playing* mendorong pertumbuhan kemampuan bahasa dan literasi ketika anak memainkan peran yang akan memperkaya kosa kata anak melalui komunikasi, tindakan dan gerak-gerik, dengan menggunakan alat peraga (Rowell, 2010: 16). Pentingnya menggunakan *role playing* sebagai strategi untuk

membimbing anak-anak dalam meningkatkan kecerdasan pribadi mereka (Wee, dkk, 2016: 125).

Alasan peneliti memilih *role playing* adalah untuk meningkatkan pengenalan literasi numerasi pada anak, maka perlu distimulasi dengan kegiatan *role playing* pada anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pengetahuan anak dalam literasi numerasi
2. Anak juga kurang antusias saat mengikuti kegiatan mengenal konsep angka
3. Media yang digunakan guru di Taman Kanak-kanak *Twin Course* cenderung monoton
4. Rendahnya kualitas guru dalam mengenalkan literasi numerasi pada anak
5. Kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan yaitu menulis dan mewarnai angka pada majalah saja.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yaitu rendahnya pengetahuan anak dalam literasi numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Apakah *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas dan hasil pengamatan peneliti, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh *role playing* terhadap pengenalan literasi numerasi anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritik, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya pengenalan literasi numerasi. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran melalui bermain peran untuk meningkatkan pengenalan literasi numerasi anak. Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat menambah pengetahuan mengenai bermain peran dalam rangka meningkatkan pengenalan literasi numerasi anak.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi guru, siswa dan sekolah:

a. Bagi Anak

Anak dalam belajar mengenal literasi numerasi lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik melalui *role playing*.

b. Bagi Guru

Manfaat hasil penelitian ini yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan *role playing* untuk meningkatkan pengenalan literasi numerasi anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka peningkatan pengenalan literasi numerasi anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

d. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam mengembangkan permainan dalam kegiatan belajar, terutama dalam pengembangan pengenalan literasi numerasi pada anak.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian di masa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan dimulai setelah bayi sampai matang secara seksual (Hurlock dalam Priyanto, 2014: 42). Menurut Montessori dalam Fajarwati (2014: 38) Anak Usia Dini merupakan masa yang paling kaya dimana pada masa ini anak harus distimulasi secara optimal. Menurut Susanto (2012: 23) karakteristik anak usia dini ialah suka bermain dan bernyanyi. Selanjutnya menurut Mutiah (2010: 6) mengatakan karakteristik anak usia dini adalah bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi.

Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang berada pada masa keemasan dimana segala aspek perkembangan berkembang dengan pesat. Dengan memahami karakteristik anak usia dini, diharapkan dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dalam mendukung tumbuh kembang anak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian dan segala aspek perkembangannya

(Shaleha, 2017: 113). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan mendasar yang menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari (Mufarizuddin, 2017: 63). Berdasarkan Permendikbud No. 146 tahun 2014 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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. Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian rangsangan untuk tumbuh kembang anak di usia keemasan (Sumardi, dkk, 2017: 107).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditujukan pada anak sejak usia lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Pengertian Taman Kanak-kanak

Menurut Juknis (2015: 3) Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan Formal yang menyelenggarakan program bagi anak berusia 4 tahun sampai 6 tahun dengan prioritas usia 5 sampai 6 tahun.

Selanjutnya menurut Peraturan Menteri no. 58 tahun 2009 taman kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan yang dapat membantu perkembangan kemampuan dasar pada anak dan membantu

untuk mempersiapkan anak untuk menempuh pembelajaran ketingkat selanjutnya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Taman Kanak-Kanak adalah lembaga pendidikan bagi anak usia 5 sampai 6 tahun yang berfungsi untuk mengembangkan potensi anak dan mempersiapkan anak untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Fajarwati (2014: 41) tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi jasmani dan rohaniah sejak dini. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk kepribadian dan segala aspek perkembangan anak serta menghasilkan sumber daya manusia seutuhnya (Shaleha, 2017: 113). Pendidikan anak usia dini memungkinkan anak untuk memperoleh kesempatan dan pengalaman untuk mengembangkan potensi secara optimal (Indriyani, dkk, 2016).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah.

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Teori Kognitif Piaget

Piaget dalam Papalia (2014: 35) menyatakan bahwa perkembangan kognitif dimulai dengan kemampuan bawaan untuk beradaptasi pada lingkungannya. Dalam pandangan Piaget,

pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya (Jahja, 2011: 113). Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus menerus (Ibda, 2015: 29). Piaget menjelaskan bahwa pengalaman serta interaksi anak dengan lingkungan adalah faktor yang sangat penting bagi perkembangan kognitif (Ormrod, 2009: 40).

Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa menurut teori Piaget kognitif anak berkembang saat anak aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Teori kognitif Vygotsky

Psikolog Rusia Vygotsky fokus pada proses sosial dan budaya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak. Vygotsky melihat pertumbuhan kognitif sebagai proses kolaborasi. Vygotsky menyatakan bahwa individu belajar melalui interaksi sosial. Mereka mendapatkan keterampilan kognitif sebagai bagian dari pengenalan mereka dalam cara hidup (Papalia, 2014: 37).

Vygotsky dalam Ormrod (2009: 55) menekankan pentingnya masyarakat dan budaya dalam mendorong pertumbuhan kognitif sehingga teorinya terkadang disebut sebagai perspektif sosiokultural (*sociocultural perspective*).

Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa menurut teori Vygotsky masyarakat dan budaya mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Susanto (2012: 48) mengungkapkan pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan alasan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Tujuan perkembangan kognitif adalah agar respon reflektif anak terhadap lingkungan terus berkembang (Ibda, 2015: 29). Perkembangan kognitif menurut piaget dalam Sumanto (2014: 152) bertujuan untuk memperoleh struktur-struktur psikologis yang diperlukan supaya manusia mampu berpikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah aktual dan hipotesis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif pada anak adalah untuk mengembangkan daya persepsi dan ingatan anak terhadap peristiwa yang pernah dialaminya agar anak mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapinya.

4. Konsep Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika Anak Usia Dini

Matematika untuk anak usia dini adalah pengetahuan tentang bilangan yang didapatkan anak dari lingkungannya dan berkembang sesuai dengan bertambahnya usia (Sumardi, dkk, 2017: 108).

Johnson & Rising (1972) dalam Runtukahu (2014: 28) mengatakan bahwa matematika merupakan pengetahuan terstruktur dengan menggunakan bahasa simbol.

Pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang struktur, memisah-misahkan hubungan-hubungan di antara struktur-struktur dan mengkategorikan hubungan-hubungan di antara struktur-struktur (Dienes dalam Abrar, 2013: 25). Matematika merupakan ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Lisa, 2017: 96).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa matematika untuk anak usia dini adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya yang dapat digunakan agar anak dapat menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.

b. Prinsip-prinsip Matematika

Dienes dalam Abrar (2013: 28-29) mengemukakan beberapa prinsip bagaimana anak-anak mempelajari matematika yaitu:

- 1) Prinsip Konstruktiviti: Pelajar haruslah memahami konsep sebelum memahaminya dengan analisa yang logik.

- 2) Prinsip perubahan perspektual: Anak-anak diperkenalkan berbagai keadaan agar dapat memaksimalkan konsep matematik.
- 3) Prinsip Dinamik: Anak-anak mempelajari sesuatu melalui pengenalan dan eksperimen untuk membentuk satu konsep.
- 4) Prinsip variabilitas matematika: Konsep yang menyertakan variabel yang diajarkan melalui pengalaman dan menyertakan jumlah kemungkinan variabel yang paling besar.

Sementara Reys dkk., dalam Runtukahu (2014: 30) mengemukakan prinsip-prinsip pendekatan belajar kognitif dalam pembelajaran matematika, yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar matematika harus berarti (*meaningful*).
- 2) Belajar matematika adalah proses perkembangan.
- 3) Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur..
- 4) Anak aktif terlibat dalam belajar matematika.
- 5) Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar.
- 6) Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika (*multiembodied*) dalam belajar matematika.
- 7) Variasi matematika membantu anak belajar matematika.
- 8) Metakognisi mempengaruhi anak belajar.
- 9) Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk atau *retention*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip matematika harus diterapkan oleh guru karena guru memegang peranan penting dalam menyediakan lingkungan belajar kondusif yang memungkinkan anak berkesulitan belajar membentuk pengetahuan mereka.

5. Konsep Literasi Numerasi

a. Pengertian Literasi

Menurut National Literacy Trust dalam Cambridge Assesment (2013: 8) literasi adalah kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan dengan baik. Selanjutnya menurut Fahmi, dkk (2018: 57) literasi merupakan kemampuan tentang membaca, menulis, dan berhitung melalui proses belajar dan pengaplikasiannya baik itu di sekolah maupun di tempat lain. Menurut Eisner dalam Abidin dkk., (2018: 4) literasi merupakan cara untuk menemukan dan membuat makna dari berbagai bentuk representasi yang ada di sekitar kita.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa literasi adalah kemampuan untuk memahami berbagai simbol yang mengandung makna yang ada di sekitar kita.

b. Pengertian Numerasi

Menurut Kemendikbud (2017:3) numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk menginterpretasi informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling kita.

Sementara French (2013: 33) mengatakan “*Numeracy encompasses the ability to use mathematical understanding and skills to solve problems and meet the demands of day-to-day living in complex social setting*”. Menurut French numerasi adalah kemampuan dalam menggunakan pemahaman matematika dan keterampilan untuk memecahkan masalah dan memenuhi tuntutan kehidupan sehari-hari dalam pengaturan sosial yang rumit. Menurut National Curriculum Board dalam Chigeza (2016, 67) “*Numeracy as the capacity, confidence and disposition to use mathematics to meet the demands of learning, school, home, work, community and civic life*”. Numerasi adalah kapasitas, kepercayaan diri, dan disposisi untuk menggunakan matematika untuk memenuhi tuntutan pembelajaran, sekolah, rumah, pekerjaan, komunitas, dan kehidupan bermasyarakat.

Selanjutnya Numerasi menurut Gillman dalam Harrisson (2014: 2) “*the ability to adequately use elementary mathematical tools to interpret and manipulate quantitative data and ideas that arise in individuals’ private, civic and work lives*”. Numerasi merupakan kemampuan untuk secara memadai menggunakan alat matematika dasar untuk menafsirkan dan memanipulasi data kuantitatif dan gagasan individu, kewarganegaraan, dan pekerjaan sehari-hari.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan konsep bilangan dan keterampilan berhitung, termasuk masalah yang melibatkan kehidupan sehari-hari.

c. **Pengertian Literasi Numerasi**

Menurut Kemendikbud (2017: 3) tentang Gerakan Literasi Nasional, Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Abidin (2017: 107) literasi numerasi adalah kemampuan seseorang untuk terlibat dalam penggunaan penalaran. Menurut Aunio, dkk (2015: 3) Keterampilan literasi numerasi yaitu keterampilan dalam konteks numerik dan keterampilan berhitung.

Jadi, literasi numerasi adalah kemampuan penalaran menggunakan berbagai macam angka dan simbol melalui aktivitas memanipulasi bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari serta mengungkapkannya baik secara lisan maupun tulisan.

6. **Konsep *Role Playing***

a. **Pengertian *Role Playing***

Role Playing dalam arti bermain peran menurut Ismail (2012: 59) merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura dan termasuk salah satu jenis bermain aktif dimana anak melakukan peniruan terhadap situasi kehidupan nyata. *Role Playing* (bermain peran) merupakan kegiatan memerankan status dan pihak-pihak lain yang ada di sekitar anak yang bertujuan untuk mengembangkan daya khayalnya (Shaleha, 2017: 114). Selanjutnya menurut Sujiono (2010:

81) *role playing* (bermain peran) adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi serta tempat dengan berbagai perlengkapan untuk mendukung kegiatan bermain peran anak.

Menurut Devianti (2013: 78) *role playing* (bermain peran) adalah “kegiatan yang menghadirkan pengalaman yang pernah didapatkannya dengan menunjukkan kembali melalui bermain pura-pura”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *role playing* (bermain peran) adalah aktivitas bermain dimana anak memainkan peran-peran yang ada di lingkungan sekitarnya .

b. Manfaat *Role Playing*

Manfaat *role playing* (bermain peran) bagi anak yaitu agar anak dapat menemukan jati diri dalam dunia sosial dan juga dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari (Shaleha, 2017: 114). Madyawati (2016: 158) menjelaskan beberapa manfaat *role playing* (bermain peran), yaitu membangun kepercayaan diri pada anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, membangun kemampuan sosial dan empati, serta memberi anak pandangan positif.

Menurut Ismail (2012: 61) manfaat *role playing* (bermain peran) yaitu dapat menambah perbendaharaan kata anak,

mengembangkan sosial emosional anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

Jadi, *role playing* (bermain peran) berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarinya.

c. Bermain Peran Makro dan Bermain Peran Mikro

Secara umum bermain peran dibagi menjadi dua jenis, yaitu: bermain peran makro dan bermain peran mikro.

Menurut Latif, dkk. (2013: 130) bermain peran makro adalah aktivitas bermain yang memberikan kesempatan untuk anak dalam mengembangkan pengertian tentang dunia di sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati. Sementara menurut Devianti (2013: 78) peran makro adalah “kegiatan bermain peran sesungguhnya dengan alat permainan berukuran sesungguhnya dan anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran”. Selanjutnya menurut Safriyani (2011: 9) bermain peran makro adalah kegiatan bermain dimana anak berperan sebagai seseorang atau sesuatu dan memerankan sendiri apa yang ingin ia perankan.

Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), anak belajar banyak keterampilan pra-akademis, seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas,

menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain (Madyawati, 2016: 157).

Sementara bermain peran mikro menurut Latif, dkk. (2013: 131) bermain peran mikro adalah aktivitas bermain yang mengalirkan materi/knowledge pada anak melalui main berukuran kecil. Sementara menurut Devianti (2013: 78) main peran adalah “kegiatan bermain peran dengan menggunakan bahan-bahan berukuran kecil”. Selanjutnya menurut Safriyani (2011: 9) bermain peran mikro adalah kegiatan bermain dimana anak menggunakan benda-benda untuk dimainkan sesuai dengan peran yang ia bayangkan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah kegiatan pura-pura dimana anak memerankan langsung tokoh yang diperankan, sedangkan bermain peran mikro adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan menggunakan benda-benda berukuran kecil.

d. Langkah-langkah *Role Playing*

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, perlu mengetahuilangkah-langkah dalam bermain peran agar pembelajaran dalam bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Menurut Sujiono (2010:82) langkah-langkah kegiatan *role playing* (bermain peran) adalah sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.

2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Alat-alat yang digunakan dalam *role playing* (bermain peran) adalah uang mainan, buah-buahan mainan, buku, pena, kantong plastik, kursi dan meja.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru memberikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok penjual dan kelompok pembeli. Kelompok penjual terdiri dari tiga orang anak dan kelompok pembeli terdiri dari empat orang anak. Kemudian anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan.
5. Guru sudah menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum anak-anak mulai bermain.
6. Anak bermain sesuai dengan perannya.
7. Guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain. Guru membantunya apabila dibutuhkan anak.
8. Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak.

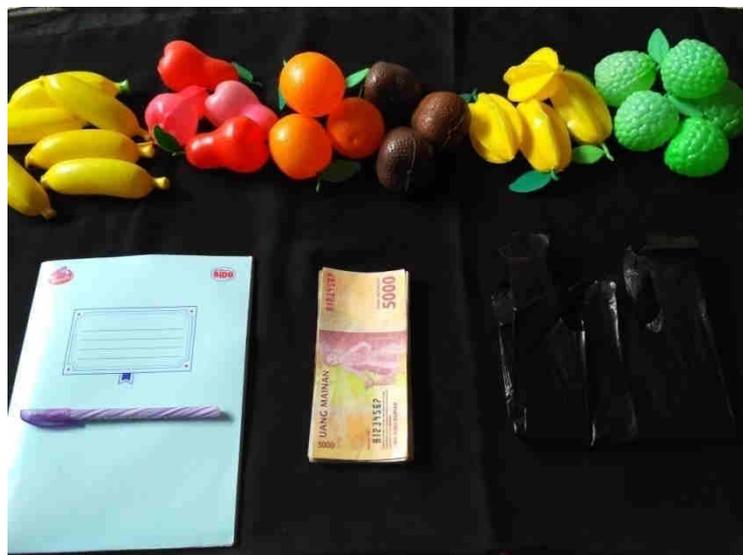
Sementara menurut Morin (2018) panduan langkah-langkah untuk bermain peran, yaitu:

1. Identifikasi skenario
2. Memilih peran
3. Tindak adegan
4. Berikan umpan balik
5. Berlatih lagi

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka langkah-langkah bermain peran perlu diketahui oleh para pendidik agar pelaksanaan pembelajaran pada saat bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efisiensi sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

e. Alat Permainan, Perlengkapan, dan Skenario

- 1) Alat permainan yang digunakan



Gambar 1. Alat Permainan dalam kegiatan role playing yang terdiri dari buah-buahan mainan, uang mainan, buku tulis, pena, dan kantong plastik.

2) Skenario yang dimainkan saat *role playing*

Bermain peran dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan dimana kegiatan ini dinamakan Pasar Minggu. Dalam kegiatan ini anak akan berperan sesuai dengan perannya masing-masing yang sudah ditetapkan. Anak dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok penjual dan kelompok pembeli. Kelompok penjual terdiri dari tiga orang anak dan kelompok pembeli terdiri dari tiga orang pembeli. Skenarionya yaitu sebagai berikut:

Tema: Pasar Minggu

Buah-buahan mengandung banyak zat yang bermanfaat bagi tubuh. Buah-buahan banyak dijual di pasar. Ada berbagai macam buah yang dijual di pasar, seperti pisang, apel, salak, jeruk, jambu, dan lain sebagainya. Tiga orang anak akan membeli buah-buahan tersebut di pasar.

Percakapan I

Faiz: "Ayo silakan beli..... silakan beli buahnya....."

Abdi: "Permisi pak, saya mau buah apel. Kira-kira berapa satu pak?"

Faiz: "Rp. 3000,00 (tiga ribu rupiah) satu pak. Kalo beli 2 harganya Rp. 5000,00 (lima ribu rupiah)"

Abdi: "Saya beli Rp. 5.000,00 (lima ribu rupiah) ya pak"

Faiz: "Baik pak. Ini buahnya pak (sambil memberikan 2 buah apel)".

Abdi: "Ini pak uangnya (Memberikan uang Rp. 20.000,00)"

Faiz: "Ini buk kembaliannya (Memberikan uang kembalian Rp. 15.000,00)"

Abdi: "Terimakasih pak!"

Faiz: "Terimakasih kembali. Besok-besok belanja di sini lagi ya pak! (senyum)"

Abdi: "Baik pak! (senyum)"

Percakapan II

Bintang: "Ayo pak, buk. Dipilih-dipilih buahnya. Buahnya manis, dijamin tidak rugi membelinya"

Ningsih: "Pak, apa betul buahnya manis?"

Bintang: "Boleh dicicipi buk. Silahkan! "

Ningsih mencicipi buah jambu milik pedagang tersebut.

Ningsih: "Harga satu onggok buah jambu nya berapa pak?"

Bintang: "Rp. 4000, 00 (empat ribu rupiah) buk!"

Ningsih: “Kalau Rp. 3000, 00 (tiga ribu rupiah) saja satu, bagaimana pak? Soalnya saya beli kemaren di tempat lain harganya segitu”

Bintang: “Tidak bisa buk. Soalnya ini buahnya bagus dan manis”

Ningsih: “Kalau saya beli 3 onggok Rp.10.000,00 (sepuluh ribu rupiah), bagaimana pak?”

Bintang: “Baik buk!”

Ningsih: “Ini uangnya pak. (memberikan uang Rp. 20.000,00)”

Bintang: “Ini uang kembaliannya buk! (memberikan uang Rp. 10.000,00)”

Ningsih: “Terima kasih Pak! (mengambil uangnya)”

Bintang: “Sama-sama”

Percakapan III

Miko: “Beli lah pak, beli lah buk, buahnya manis dan segar”

Kayla: “Pak, saya mau beli buah jeruk?”

Miko: “Silahkan dipilih buk, rasanya manis buk! ”

Kayla: “Harga satu buah jeruk nya berapa pak?”

Miko: “Rp. 2000, 00 (dua ribu rupiah) buk!”

Kayla: “Kalau saya beli 3 Rp. 5000, 00 (lima ribu rupiah), bagaimana pak?”

Miko: “Tidak bisa buk. Soalnya ini buahnya bagus dan manis”

Kayla: “Ayolah pak, kan saya sudah berlangganan sama bapak!”

Miko: “Baik buk!”

Kayla: “Ini uangnya pak. (memberikan uang Rp. 10.000,00)”

Miko: “Ini uang kembaliannya buk! (memberikan uang Rp. 5.000,00)”

Kayla: “Terima kasih Pak! (mengambil uangnya)”

Miko: “Sama-sama”

B. Penelitian yang Relevan

Sesuai dengan penelitian ini maka penulis dapat mengembangkan penelitian relevan yaitu : Mardiah 2017 judulnya “Pengaruh Permainan Jual Beli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Padang”. Penelitian ini merupakan penelitian *quasy eksperimenty* yang menunjukkan bahwa melalui permainan jual beli dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

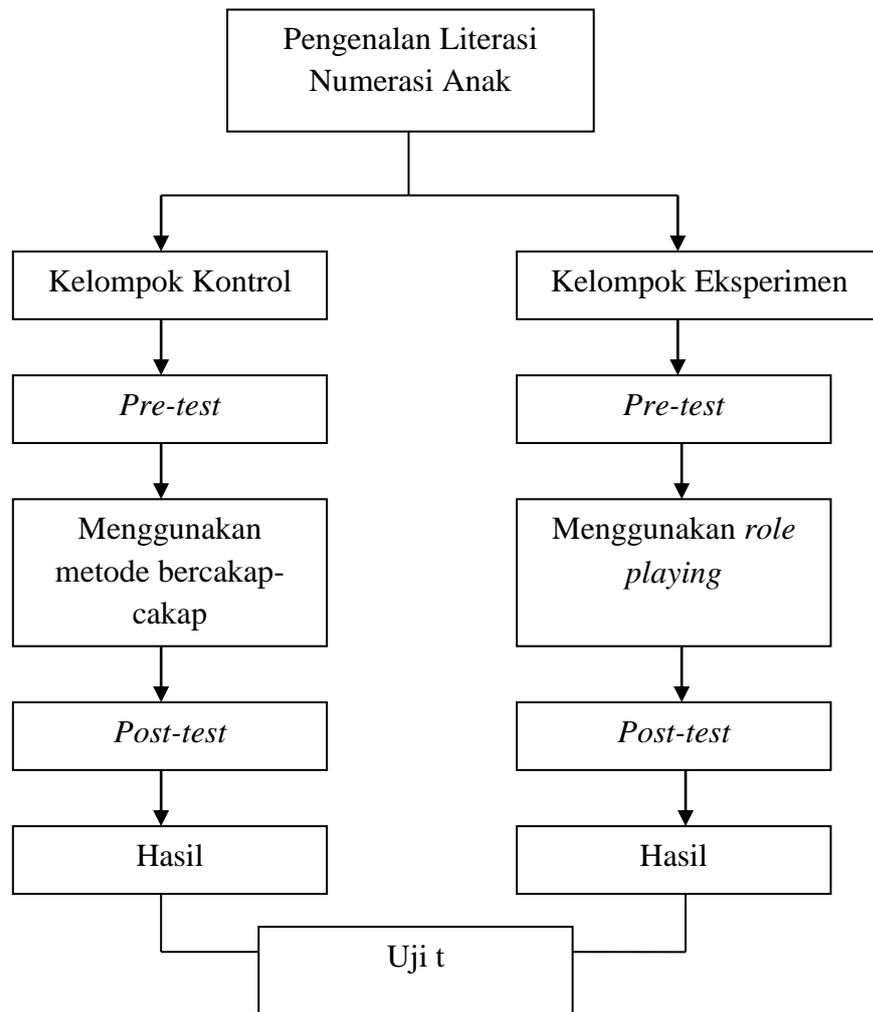
Yulimarni (2014) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan penelitian bermain peran memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk pengenalan literasi numerasi anak usia dini.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan bersifat unik. Pendidikan yang diperoleh anak sejak dini merupakan dasar bagi anak untuk memperoleh pendidikan selanjutnya. Untuk itu, peneliti merasa pengenalan literasi numerasi anak sangat penting diperhatikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan literasi numerasi menggunakan bermain peran sedangkan kelompok kontrol literasi numerasi dengan cara yang biasa yaitu dengan menggunakan kartu angka. Selanjutnya diberikan *post-test* yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji *t*.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual pengaruh *role playing* terhadap pengenalan literasi numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Sugiyono (2014:64) menyatakan bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, yaitu:

1. H_0 (hipotesis nihil): tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam *role playing* terhadap pengenalan literasi numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat pada taraf nyata 0,05.
2. H_a (hipotesis alternatif): terdapat pengaruh yang signifikan dalam *role playing* terhadap pengenalan literasi numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat pada taraf nyata 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diperoleh bahwa *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat. Hal ini terbukti bahwa *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi anak dengan nilai rata-rata dari kelas eksperimen (B2) lebih tinggi (87,5) dibandingkan kelas kontrol (B3) yaitu (78,5).
2. Hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,667 > 2,074$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pengenalan literasi numerasi anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.
3. *Role playing* dengan kegiatan pasar-pasaran, semua anak terlihat begitu antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pasar-pasaran ini karena kegiatan pasar-pasaran ini lebih menarik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan kartu angka dengan metode ceramah. Dengan demikian terbukti bahwa *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, diharapkan agar pengenalan literasi numerasi anak dapat berkembang dengan baik melalui *role playing*.
2. Bagi guru, kegiatan *role playing* ini memberikan semacam *hidden practise* dimana anak tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan pembelajaran literasi numerasi seperti bahasa simbol angka yang akan dicapai dan sedang mereka pelajari. *Role playing* memberikan kesenangan bagi anak. *Role playing* merupakan pembelajaran bermakna bagi anak dan juga dapat meningkatkan pengenalan literasi numerasi anak. Oleh karena itu, guru dapat menciptakan kegiatan yang menyangkut untuk meningkatkan pengenalan literasi numerasi anak maka pengenalan literasi numerasi anak akan terasah dengan baik dan optimal.
3. Pihak Taman Kanak-kanak *Twin Course* Kecamatan Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat, meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi contoh bagi PAUD lain.
4. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan atau panduan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang baru.