

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI TAMAN KANAK-
KANAK AISYIYAH LUBUK NYIUR
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**YULIMARNI
NIM. 1110574**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

ABSTRAK

Yulimarni (1110574/2011). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, dimana dalam pembelajaran berhitung metode yang digunakan kurang menarik perhatian anak dan menekankan pada kegiatan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain peran kelompok B2 pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan. Subjek penelitian adalah kelompok B2 pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan tahun 2013/2014 sebanyak 25 orang yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 13 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi. Manfaat penelitian ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan masih rendah. Pada siklus I rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat tetapi belum mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat dan mencapai rata-rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2014

Yang menyatakan

Mesta Zufren

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan Kehadirat Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyusun proposal yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan”.

Peneliti menyadari bahwa di dalam pembuatan skripsi ini berkat bantuan dan tuntunan Tuhan Yang Maha Esa dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengemukakan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd selaku pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Nurhafizah, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini di UNP.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku dekan serta Bapak Ibu pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar dan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Dinas Pendidikan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberi izin penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberi izin dan membantu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Majelis Guru Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan yang telah membantu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak-anak kelas B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan pendidikan anak usia dini tahun 2011 dan semua pihak yang telah membantu penelitian dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teristimewa ucapan terima kasih peneliti kepada Ibunda dan Ayahanda yang telah memberikan segala daya dan upaya dalam mendukung baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu selesainya penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT merahmati kita semua. Amin Ya Robbal Alamin.

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Konsep Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Anak Usia Dini	12
c. Perkembangan Anak Usia Dini	13
2. Pendidikan Anak Usia Dini	18
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	18
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	20
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	22
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	23
3. Kemampuan Berhitung	25
a. Pengertian Kemampuan Berhitung	25
b. Tujuan Pembelajaran Berhitung	27
c. Manfaat Berhitung	29
d. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung	30
4. Bermain	31
a. Pengertian Bermain	31
b. Tujuan Bermain	33
c. Karakteristik Bermain	34
d. Manfaat Bermain	35
5. Bermain Peran	36
a. Pengertian Bermain Peran	36
b. Tujuan Bermain Peran	38

c.	Manfaat Bermain Peran.....	40
d.	Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran	41
B.	Penelitian Relevan	43
C.	Kerangka Berpikir.....	44
D.	Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
A.	Jenis Penelitian	46
B.	Waktu dan Tempat Penelitian	47
C.	Subjek Penelitian	47
D.	Prosedur Penelitian.....	47
E.	Defenisi Operasional.....	65
F.	Instrumen Penelitian	66
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	67
H.	Teknik Analisis Data	68
I.	Indikator Keberhasilan.....	68
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
A.	Deskripsi Data.....	70
B.	Analisis Data	102
C.	Pembahasan	114
BAB V	PENUTUP	
A.	Simpulan	118
B.	Implikasi.....	119
C.	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 Skema Kerangka Berpikir.....	45
Bagan 2 Siklus PTK.....	48

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Format Observasi	67
Tabel 1 Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal.....	70
Tabel 2 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran siklus I pertemuan 1	74
Tabel 3 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran siklus I pertemuan 2	77
Tabel 4 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran siklus I pertemuan 3	81
Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus I, Pertemuan 1, 2, dan 3	84
Tabel 6 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran siklus II pertemuan 1	89
Tabel 7 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran siklus II pertemuan 2.....	92
Tabel 8 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran siklus II pertemuan 3.....	96
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus II, Pertemuan 1, 2, dan 3.....	99
Tabel 10 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 (kategori sangat tinggi).....	104
Tabel 11 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 (kategori tinggi).....	106
Tabel 12 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui bermain peran kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 (kategori rendah)	108
Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3	111

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1 Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal	72
Grafik 2 Hasil observasi kemampuan berhitung anak siklus I pertemuan 1	75
Grafik 3 Hasil observasi kemampuan berhitung anak siklus I pertemuan 2....	79
Grafik 4 Hasil observasi kemampuan berhitung anak siklus I pertemuan 3....	82
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus I, Pertemuan 1, 2, dan 3.....	85
Grafik 6 Hasil observasi kemampuan berhitung anak siklus II pertemuan 1 ..	90
Grafik 7 Hasil observasi kemampuan berhitung anak siklus II pertemuan 2 ..	94
Grafik 8 Hasil observasi kemampuan berhitung anak siklus II pertemuan 3 ..	97
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus II, Pertemuan 1, 2, dan 3	100
Grafik 10 Hasil observasi kemampuan berhitung anak kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 (kategori sangat tinggi)	105
Grafik 11 Hasil observasi kemampuan berhitung anak kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 (kategori tinggi).....	107
Grafik 12 Hasil observasi kemampuan berhitung anak kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 (kategori rendah).....	109
Grafik 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3	112

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 3 Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 4 Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 5 Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 6 Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 7 Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 8 Lembar Observasi Kondisi Awal
- Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 11 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 12 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 13 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 14 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Untuk itu manusia dituntut agar pandai, dimulai dari baca tulis dan berbagai ilmu pengetahuan, salah satunya adalah ilmu matematika. Hal ini disebabkan matematika merupakan dasar dalam membantu pelajaran yang lainnya.

Allah SWT menjelaskan mengenai ilmu matematika ini di dalam Al-qur'an dalam surat Yunus ayat 5-6 yang artinya:

“Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesarannya) kepada orang-orang yang mengetahui. Sesungguhnya pada pertukaran malam dan siang itu dan pada apa yang diciptakan Allah di langit dan di bumi, benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan-Nya) bagi orang yang bertaqwa.”

Tafsir Al-Mishbah M. Quraish Shihab (2008:19) menerangkan ayat di atas bahwasanya diciptakan matahari dan bulan dengan ketentuan perjalanannya sebagai alat ukur bagi manusia untuk mengetahui bilangan tahun dan perhitungan waktu yang benar dan hanya orang yang berpikirlah yang akan mengetahuinya. Berdasarkan ayat ini jelaslah bagaimana pentingnya ilmu hitung agar manusia mudah dalam mendalami ilmu-ilmu lain yang berguna bagi pribadinya, masyarakat dan bangsa.

Usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dikatakan sebagai usaha membina, menguasai dan membentuk masa depan bangsa. Usaha mencerdaskan bangsa ini tentunya diarahkan pada peningkatan mutu pendidikan secara global, sehingga sangat erat kaitannya dengan pembelajaran yang dilakukan. Sebuah hadits Rasulullah SAW juga menyatakan yang artinya “Tuntutlah ilmu dari ayunan sampai ke liang lahat”. Hadits di atas ingin menyampaikan kepada kita bahwa pelaksanaan pendidikan tidak ada batas usianya, mulai dari anak-anak hingga orang yang lanjut usia sekalipun sesuai jenjang pendidikannya masing-masing.

Salah satu jenis pendidikan adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara optimal dan wajar sebagai anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk

mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Aspek yang dapat dikembangkan seperti aspek sosial, emosional dan intelektual. Pengembangan sosial dan emosional dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berintegrasi dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya dalam rangka kecakapan hidup. Sedangkan aspek intelektual, salah satu pengembangan aspeknya adalah pengembangan pembelajaran matematika. Praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar peserta didik

mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Berhitung di Taman Kanak-Kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Sifat dasar anak dalam perilaku sehari-hari adalah menirukan apa yang dilihat dari lingkungannya. Oleh karena itu, anak akan berperilaku sesuai dengan apa yang dilihat dari orang terdekatnya terutama orang tua, guru, dan teman sebayanya. Sifat *memeis* atau *imitasi* secara tidak langsung terekspresikan melalui kegiatan-kegiatan yaitu gerak, bermain dan melakukan percobaan-percobaan terhadap segala sesuatu di sekitarnya. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan gembira untuk memperoleh suasana menyenangkan.

Masa anak-anak adalah masa bermain. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Ada anak-anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain cukup berbahaya mereka lakukan sebagai anak-anak. Peran pendidikanlah untuk mengawasi bagaimana permainan

dapat menumbuhkembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai manusia. Untuk itu, sistem pendidikan Taman Kanak-Kanak menganut prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar yang memberi makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan belajar bukan hanya terbatas pada kegiatan intelektual, tetapi juga melibatkan kemampuan-kemampuan yang bersifat spiritual.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak seperti halnya pendidikan lainnya memerlukan tenaga pengelola, tenaga pengajar serta metode pembelajaran yang tepat, yaitu cara belajar siswa aktif bukan berarti cara mengajar guru pasif. Sehingga, perlunya ditingkatkan kreatifitas tenaga pengajar, dalam hal ini adalah guru dalam penanaman konsep pembelajaran yang tepat agar kemampuan intelektual anak dapat dikembangkan dengan menggunakan prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar.

Guru dapat mencoba berbagai macam metode, antara lain menggunakan metode bermain peran sebagai alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini pada prinsipnya mendramatisasikan tingkah laku dalam keseharian. Bermain peran merupakan suatu aktifitas dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan motivasi dan kemampuan peserta didik untuk berfikir kreatif, sehingga dapat mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

Peneliti melakukan observasi di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung. Dari

hasil observasi diketahui bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini disebabkan peneliti sebagai guru selama ini melaksanakan proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada mereka. Selain itu, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran berhitung.

Permasalahan lain yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan berdasarkan tinjauan yang dilakukan terhadap anak didik menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman anak dalam berhitung. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran, anak sering keliru dalam mengurutkan bilangan. Jika guru meminta untuk menentukan jumlah suatu benda, anak menjawab sering salah. Serta anak sering keliru dalam mencocokkan angka dengan jumlah benda. Selama pembelajaran berlangsung, anak terlihat kurang semangat dalam belajar berhitung. Jadi, dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan seperti yang diterakan di atas secara tidak langsung akan berdampak pada pemahaman anak dalam pelajaran matematika khususnya berhitung.

Permasalahan-permasalahan di atas disebabkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yang menekankan pada kegiatan menulis. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pembelajaran berhitung, saya sebagai guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil buku tulis

dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak membuat beberapa buah benda dan benda tersebut diberi lingkaran. Setelah itu, anak harus mengisi jumlah benda tersebut dengan sebuah angka yang cocok. Setelah mengerti, guru menyuruh anak untuk membuatnya sendiri jumlah benda tersebut beserta angkanya sebanyak mungkin. Guru kurang memberikan metode yang bervariasi tapi masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias untuk aktif di dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “peningkatan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan”. Mudah-mudahan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya kemampuan berhitung anak.
2. Anak sering keliru dalam mengurutkan bilangan.
3. Anak sering salah menentukan jumlah suatu benda.
4. Anak sering keliru dalam mencocokkan angka dengan jumlah benda.
5. Sikap anak yang menunjukkan kurang semangat dalam belajar khususnya berhitung.

6. Kegiatan pembelajaran yang berfokus pada guru dan buku tulis, sehingga kurang menarik perhatian anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang baik, masalah yang akan diteliti dibatasi mengenai : kurangnya kemampuan anak dalam berhitung kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah sesuai pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas adalah : Bagaimana kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah: untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain peran kelompok B2 pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat berarti bagi:

1. Bagi Anak

Kemampuan berhitung anak dapat meningkat setelah menggunakan metode bermain peran.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan dan sebagai pembanding dalam mengambil atau menerapkan konsep pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, juga sebagai pertimbangan bagi guru-guru Taman Kanak-Kanak dalam meningkatkan dan mengembangkan metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk menyusun program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, dalam upaya memperbaiki sistem pembelajaran supaya lebih meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Selain itu juga untuk meningkatkan mutu dari hasil belajar-mengajar khususnya bagi kehidupan anak didik agar dapat bersosialisasi dengan teman-teman disekolah, serta sebagai bahan informasi atau masukan bahwa meningkatkan kemampuan berhitung anak lebih efektif digunakan dalam kegiatan bermain peran pada kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dalam membuat karya ilmiah dan menjadi landasan berpijak untuk menindaklanjuti penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas.

5. Bagi Masyarakat

Menjadi sarana untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak berusia 0-6 tahun yang memiliki keunikan tersendiri di setiap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Sebagaimana menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang anak usia dini, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun (Santoso, 2005: 1.2). Sedangkan menurut Permen 58 Tahun 2005 mengatakan bahwa usia dini adalah usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Sedangkan untuk pengertian anak usia dini yang dikemukakan oleh Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Sebagian ahli sejarah beranggapan bahwa anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa. Tapi, kenyataannya tidak semua pernyataan itu benar karena anak-anak memiliki perbedaan dengan orang dewasa, baik secara fisik maupun psikis. Sebagaimana diutarakan Eliyawati (2005:2) bahwa anak berbeda satu sama lain,

anak memiliki bawaan, kapasitas kemampuan dan latar belakang kehidupan masing-masing. Kehidupan terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia sejak lahir sampai berumur enam tahun yang menjalani perkembangan secara pesat, hingga disebut usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini tidak dapat disamakan dengan orang dewasa. Mereka memiliki karakteristik yang unik. Eliyawati (2005:2) mengemukakan bahwa:

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Hibana dalam Aisyah (2007:1.10) mengatakan karakteristik perkembangan anak usia 4 tahun meliputi: perkembangan fisik anak, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, bentuk permainan anak masih bersifat individu bukan permainan sosial walaupun aktifitas bermain dilakukan secara bersama dengan anak lainnya.

Menurut Aisyah (2009:3) karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Merupakan pribadi yang unik.
- 3) Masa paling potensial untuk belajar.
- 4) Memiliki rentang daya konsentrasi pendek.

Karakteristik anak yang bermacam-macam sebagaimana yang diutarakan di atas, maka guru perlu menggunakan tema kegiatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tersebut. Kegiatan yang cocok bagi anak usia dini adalah yang sederhana, kongkrit, sesuai dengan dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat, dan terkait dengan kegiatan-kegiatan bermain anak.

Kesimpulannya yang dapat peneliti ambil bahwa karakteristik anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya akan potensi yang ingin menang sendiri, pada masa inilah anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Untuk itu, guru dan orang tua bisa menyesuaikan karakteristik anak dengan perkembangannya.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan dapat dibagi dalam beberapa aspek. Hildayani (2005:1.7) mengemukakan aspek-aspek perkembangan sebagai berikut:

Sebagai contoh, Dodge dkk. (2002) membagi area perkembangan ke dalam empat aspek, yaitu aspek sosial-emosional, aspek fisik, aspek kognitif, dan aspek bahasa. Dalam pendidikan TK di Indonesia, ada enam aspek yang menjadi fokus program pengembangan, yaitu aspek pengembangan fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, seni, serta moral dan nilai-nilai agama (Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2002). Secara umum, para ahli perkembangan sering membagi aspek-aspek tersebut ke dalam tiga area besar, yaitu aspek fisik, kognitif, dan psikososial.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hildayani(2005:1.7) di atas, maka aspek-aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Aspek kognitif

Fatimah (2006:31) mengemukakan bahwa kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan Sujiono (2005:1.2) mengatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak adalah bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan/eksperimen, bercerita, karyawisata, dramatisasi. Dengan adanya metode-metode tersebut, diharapkan aspek kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

b) Aspek sosial-emosional

Hildayani (2005:10.2) menyatakan perkembangan sosial-emosional meliputi perkembangan dalam hal emosi, kepribadian, dan hubungan interpersonal. Anak yang secara sosial dan emosional siap untuk bersekolah adalah anak yang percaya diri, ramah dan dapat mengembangkan hubungan yang baik dengan teman. Anak yang berkembang dengan baik dalam aspek-aspek sosial-emosional akan memiliki kualitas diri yang positif.

c) Aspek bahasa

Mubin dan Cahyadi (2006:86) mengemukakan bahwa pada umur 2,6 tahun ke atas anak mulai menggunakan kalimat majemuk untuk menyatakan buah pikirannya. Ia mulai dapat membedakan mana yang penting, mana pokok kalimat dan mana bagian yang menerangkan pokok tersebut. Pernyataan biasanya muncul meliputi: hal, waktu, dan hal sebab akibat (seperti kapan, mengapa dan lain-lain).

Sedangkan Dhieni (2005:1.14) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Fungsi bahasa ada lima yaitu bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku, bahasa membantu perkembangan kognitif, bahasa membantu mempererat

interaksi dengan orang lain, serta bahasa mengekspresikan keunikan individu. Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

d) Aspek moral

Istilah moral atau moralitas menurut Hildayani (2005:12.2) mengacu pada suatu kumpulan aturan dasar yang berlaku secara umum mengenai benar dan salah. Lingkungan utama yang mempengaruhi perkembangan moral individu adalah keluarga, sekolah, dan hubungan-hubungan sosial sehingga tugas orang dewasa. Sedangkan tujuan utama dari pendidikan moral adalah untuk mengembangkan kesadaran akan benar dan salah, atau lebih dikenal dengan hati nurani. Perkembangan moral ini dipengaruhi oleh penggunaan alasan, interaksi dengan sebaya, contoh tingkah laku moral dan perilaku sosial, serta dilema moral.

e) Aspek fisik

Hildayani (2005:8.3) mengemukakan bahwa perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/badan/jasmani seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik seorang anak yaitu hereditas, hormon dan nutrisi.

Aspek-aspek tersebut sebenarnya saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kesemua aspek tersebut sama-sama bernilai penting. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini berkembang dalam beberapa aspek, dan perkembangan itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor bakat dan faktor lingkungan.

Perkembangan manusia sesungguhnya berlangsung sepanjang kehidupan, mulai dari saat konsepsi sampai dengan saat kematian. Anak secara alamiah memiliki perkembangan yang berbeda-beda, baik dalam bidang intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, maupun keadaan jasmani dan keadaan sosial. Anak berkembang menuju ke arah terbentuknya pribadi utuh yang ditentukan oleh dua faktor yaitu faktor bakat dan faktor lingkungan. Kedua faktor tersebut mempunyai peranan yang sama.

Atas dasar di atas maka timbullah beberapa aliran pendidikan, sebagaimana yang ungkapkan Santoso (2005:1.8) sebagai berikut:

- 1) Aliran nativisme

Aliran ini menyatakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh faktor bakat yaitu pembawaan yang dibawa sejak lahir, sehingga pengaruh dari luar termasuk pendidikan tidak ada gunanya.

2) Aliran empirisme

Aliran ini menyatakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh pengaruh lingkungan. Pendukung aliran ini bahwa pendidik dapat mendidik atau membentuk pribadi anak. Akan menjadi apa anak ditentukan oleh pendidik yang mempengaruhinya.

3) Aliran konvergensi

Aliran ini merupakan perpaduan antara aliran nativisme dan aliran empirisme. Pandangan ini menyatakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh bakat dan lingkungan. Kedua faktor tersebut mempunyai peranan yang sama dalam membentuk pribadi anak.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya Depdiknas, USPN (2004:4) menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini 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.

Masa anak usia dini merupakan masa dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek secara cepat dalam rentangan hidup manusia. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah berperan penting dalam perkembangan anak usia dini. proses pendidikan berupa bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dengan memerhatikan karakteristik perkembangan tiap tahapnya.

Sujiono (2009:7) mengutip dari Wikipedia menerangkan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk membina, menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Jalal dalam Santoso (2005:2.13) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak meliputi seluruh proses pembelajaran stimulus psikologi sosial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam institusi pendidikan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa setiap anak mencapai puncak pengalaman akan menghasilkan aliran listrik di otak yang merangsang pertumbuhan synapse dan denrite baru dan akhirnya akan meningkatkan kualitas otak.

Tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai menurut Sujiono (2009:42) adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah:

- 1) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam perkembangan fisiologis yang bersangkutan.
- 2) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya.
- 3) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- 4) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.

- 5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum menurut Sujiono (2009:42) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- 1) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- 2) Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik (panca indera).
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis dan memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.

- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Simpulan dari penjelasan di atas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan atau perkembangan otak anak-anak usia dini dan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Proses pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya diperoleh dari pendidikan yang dijalannya. Untuk mengiringi pertumbuhan dan perkembangan anak, maka pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri sebagaimana yang diutarakan oleh Sujiono (2009:9) bahwa pembelajaran pada anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*), belajar sambil berbuat (*learning by doing*), dan belajar melalui stimulasi (*learning by stimulating*).

Asolihin (2012:1) mengatakan karakteristik pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak.
- 2) Belajar melalui bermain.
- 3) Pendekatan berpusat pada anak.
- 4) Pendekatan konstruktivisme.

- 5) Pendekatan kreatif dan inovatif.
- 6) Lingkungan yang kondusif.
- 7) Menggunakan pembelajaran yang terpadu.
- 8) Pengembangan tematik.
- 9) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.
- 10) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga kegiatan yang cocok untuk anak usia dini yaitu sederhana, kongkrit, sesuai dengan dunia kehidupan anak. Sesuai dengan itu, karakteristik pembelajaran bagi anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif yang dibantu dengan media dan sumber belajar yang menarik bagi anak.

d. Manfaat Pendidikan anak Usia Dini

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh oleh semua anak, karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya, begitu juga dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan anak usia dini, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelanjutan hidup anak nantinya. Manfaat pendidikan usia dini juga diutarakan oleh Perdana (2013:1) sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh anak, yang bermanfaat bagi perkembangan hidupnya.
- 2) Untuk mengetahui tugas-tugas perkembangan anak, sehingga dapat memberikan stimulasi kepada anak, agar dapat melaksanakan tugas perkembangan dengan baik.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana membimbing proses belajar anak pada saat yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.
- 4) Agar dapat menaruh harapan dan tuntutan terhadap anak secara realistis.
- 5) Agar mampu mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.

Putra (2013:1) menyatakan jika anak mendapatkan pendidikan usia dini, maka manfaatnya:

- 1) PAUD dapat membantu mencegah kejahatan, kehamilan remaja, dan tingkat putus sekolah yang terjadi saat anak Anda beranjak dewasa. Ketika anak-anak mendapatkan manfaat dari pendidikan anak usia dini, mereka akan mempelajari bagaimana cara bersosialisasi dengan baik dan benar. Pembekalan hal-hal positif dalam bersosialisasi dapat membuat anak Anda mengetahui mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan.
- 2) PAUD adalah investasi terbaik untuk anak. Anak yang diberi pembekalan sejak dini akan menunjang prestasi mereka saat dewasa dan pastinya akan ada efek timbal balik yang lebih untuk orang tuanya.
- 3) Percaya diri anak dalam menghadapi masalah sangat besar. Bekal yang diberikan dalam program pendidikan usia dini membuat anak tidak merasa takut lagi untuk berinteraksi dengan seseorang maupun banyak orang.

Sedangkan manfaat yang dikemukakan Sujiono (2009:46) seperti:

- 1) Dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- 2) Dapat mengenalkan anak pada dunia sekitar.
- 3) Dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- 4) Dapat mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- 5) Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
- 6) Dapat memberikan stimulus kultural dan ekspresi kultural pada anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena pada masa itulah terjadi perkembangan yang pesat pada anak. Manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangannya, sehingga dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan sebagai bekal masa depan anak nantinya.

3. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Berhitung menurut Suyanto (2005:158) menghitung yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, mulai dari angka satu. Jika sudah mahir anak dapat melanjutkan menghitung kelipatan dua, lima atau sepuluh. Mengingat begitu pentingnya

kemampuan berhitung, maka kemampuan berhitung ini perlu di ajarkan sejak dini.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret.

Menurut Nugraha (2010:3.1) berhitung adalah suatu kecerdasan seseorang yang ditandai dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan angka dan bilangan, berpikir logis dan ilmiah, adanya konsentrasi dalam pemikiran. Sedangkan Hildayani (2005:9.23) berhitung merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara optimis dalam masa periode kanak-kanak awal.

Kemampuan berhitung di tingkat Taman Kanak-Kanak tentang berhitung meliputi beberapa indikator. Indikator peningkatan kemampuan berhitung pada anak kurikulum 2004 antara lain menghitung dengan benda-benda 1-10, membilang dengan konsep bilangan 1-10, menyebut hasil penambahan dan pengurangan,

menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda (anak tidak disuruh menulis).

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Beberapa pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika khususnya mengenai angka seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

b. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan

lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Piaget dalam Suyanto (2005:161) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi, tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti

pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

c. Manfaat Berhitung

Depdiknas (2002:2) berhitung memiliki manfaat agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan

Manfaat pembelajaran berhitung pada anak usia dini menurut Zakiyah (2013:12) sebagai berikut:

- 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep yang benar, menarik dan menyenangkan.
- 2) Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung anak sejak awal.
- 3) Memahami anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Kemudian Sujiono (2005:11.1) mengatakan manfaat berhitung merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahap awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, dan mengenal konsep angka.

Menurut Suyanto (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan manfaat berhitung yaitu untuk mengetahui konsep pembelajaran berhitung melalui kegiatan menarik yang berguna untuk pendidikan lebih lanjut.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Pipit (2012:1) mengemukakan bahwa factor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah:

- 1) Faktor *internal* adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak ,bakat yang ada dalam diru anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan didalam maupun diluar kelas.
- 2) Faktor *eksternal* adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang atraktif (menyenangkan), pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keaneka ragaman siswa.

Anak usia Taman Kanak-Kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia Taman Kanak-Kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. 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. (Murdjito, 2007)

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Yus (2011:33) menyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Menurut Solehuddin dalam Masitoh (2005:9.3) menyatakan bahwa pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan

fleksibel. Jadi, bermain merupakan aktifitas belajar menyenangkan dan berguna bagi hidup anak nantinya.

Tasmin (2011:1) mendefinisikan bermain sebagai apapun kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dinikmati (*pleasurable and enjoyable*). Bermain dapat menggunakan alat (mainan) ataupun tidak. Hanya sekedar berlari-lari keliling di dalam ruangan, kalau kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan oleh anak, maka kegiatan itu pun sudah dapat disebut bermain

Menurut Mayesty dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan Dockett dan Flear berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain menurut Musfiroh (2005:1) merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan dalam kultur manapun. Sedangkan Moeslichatoen (1999:32) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi Anak Taman Kanak-Kanak. Melalui bermain anak akan mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar baik disadari maupun tidak disadari yang dilakukan secara berulang-ulang memuaskan tuntunan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

b. Tujuan Bermain

Sujiono (2009:145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru bagi dirinya.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi, atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak dengan melakukan kegiatan-

kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi, atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.

c. **Karakteristik Bermain**

Dalam hal ini Arbah (2009:1) mengatakan terdapat tujuh ciri yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan apakah sesuatu itu bermain atau bukan, yakni:

Pertama, bermain dilakukan secara *voluntir*. Bermain yang dilakukan secara sula rela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. *Kedua*, bermain itu *spontan*. Bermain kapan pun mereka mau. *Ketiga*, kegiatan lebih bermain lebih *berorientasi pada proses* dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan. Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya. *Keempat*, bermain didorong oleh motivasi *intrinsik*. Maksudnya, yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya didorong orang tua, untuk mendapatkan hadiah,dll. *Kelima*, bermain itu pada dasarnya *menyenangkan*. Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya. Artinya semakin aktivitas itu menyenangkan, maka hal tersebut semakin merupakan bermain. *Keenam*, bermain itu bersifat *aktif*. Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya. *Ketujuh*, bermain *fleksibel*. Dengan ciri ini berarti anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya.

Jeffrey, McConkey dan Hewsondalam Sujiono (2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami, yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak.
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.

- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
- 4) Bermain harus difokuskan kepada proses daripada hasil.
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Sedangkan Novikasari (2012:1) menyatakan karakteristik bermain sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah sukarela
- 2) Bermain adalah pilihan anak
- 3) Bermain adalah permainan yang menyenangkan
- 4) Bermain adalah simbolik
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Berdasarkan karakteristik di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik bermain yaitu kegiatan nyata yang dilakukan anak tanpa ada paksaan, dimana anak berperan aktif dalam permainannya.

d. Manfaat Bermain

Moeslichatoen (2004:32) mengemukakan manfaat bermain sebagai berikut:

- 1) Dapat melakukan koordinasi otot kasar.
- 2) Dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
- 3) Dapat mengembangkan kreativitas.
- 4) Dapat melatih kemampuan bahasa.
- 5) Dapat meningkatkan kepekaan emosinya.

- 6) Dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Sedangkan Montolalu (2008:1.18) manfaat bermain adalah sebagai berikut

- 1) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak.
- 2) Mengaktifkan semua panca indra anak.
- 3) Memenuhi keingintahuan anak.
- 4) Memberikan kesempatan pada anak melatih memecahkan masalah.
- 5) Memberikan motivasi dan ransangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- 6) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Dari rincian di atas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat bermain adalah untuk mengembangkan kreativitas anak dalam mengasah kemampuan atau potensi yang dimilikinya dengan kegembiraan dan kesenangan.

5. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran seringkali disebut dengan bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu adalah hal yang sebenarnya. Bermain peran sebagai salah satu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah

diperagakan secara singkat sehingga anak-anak bisa mengenali tokohnya.

Sudjana (2001:134) mengemukakan bahwa bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan anak untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Sedangkan menurut Djamarah (2010:88) bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Depdikbud dalam Dhieni (2005:7.24), bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Bermain peran biasanya diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu yang dapat menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas dan membangun persahabatan yang tidak di temui dalam metode biasa dalam pembelajaran. Sujiono (2005:5.15):

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

Metode bermain peran (Dhieni, 2005: 7.24) artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Bermain peran merupakan metode yang diarahkan pada upaya

pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia terutama yang menyangkut peserta didik. Melalui bermain peran, peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten dan melalui bermain anak dapat bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak yang membuatnya menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

b. Tujuan Bermain Peran

Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tapi melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2001:134) tujuan bermain peran antara lain adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada anak. Menurut Dhieni (2005:7.24), bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah (diri,sosial) melalui serangkaian tindakan pemeran.

Uno (2008:26) mengatakan bahwa bermain peran bertujuan untuk membantu anak menemukan makna diri (jati diri) di dunia

sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Sudjana (2011:84) mengemukakan tujuan dari bermain peran ini adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Sujiono (2005:5.15) mengemukakan bahwa tujuan belajar kegiatan bermain peran bermacam-macam seperti guru ingin menyajikan informasi kepada anak, mengembangkan keterampilan praktis sehubungan dengan tugas atau kewajiban anak sehari-hari, belajar menempatkan diri pada diri orang lain sehingga dapat memahami orang lain secara lebih baik, belajar tentang orang lain, mengubah perilaku menjadi lebih baik, menjadi pendengar yang lebih baik, belajar bagaimana memimpin orang lain.

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama bermain peran untuk mengembangkan kemampuan anak

melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang didesain sedemikian rupa dapat merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan tujuan pokok dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang sangat tepat.

c. **Manfaat Bermain Peran**

Metode bermain peran ini banyak manfaatnya dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Zuhairini (1993:89) mengemukakan kelebihan dari metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Untuk melatih dan menanamkan pengertian terhadap perasaan seseorang
- 2) Untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggungjawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
- 3) Sebagai bekal pengalaman bagi siswa ketika akan terjun ke masyarakat
- 4) Dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa
- 5) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki siswa
- 6) Metode ini akan menarik perhatian siswa, sehingga suasana di dalam kelas akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Iru dan Arihi (2012:88) mengemukakan kelebihan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Melatih diri siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- 2) Melatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk.
- 4) Menumbuhkan rasa kerjasama antar pemain.
- 5) Membiasakan untuk bertanggung jawab.
- 6) Membina bahasa lisan siswa.

Sudjana (2001:136) juga mengemukakan kelebihan dari bermain peran sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik perhatian anak.
- 2) Dapat digunakan dalam kelompok kecil dan kelompok besar.
- 3) Dapat membantu anak dalam memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
- 4) Membantu anak untuk menganalisis dan memahami situasi.
- 5) Menumbuhkan rasa kepercayaan diri anak.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang diutarakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki banyak manfaat diantaranya anak dapat memahami situasi dan kondisi orang lain sehingga menimbulkan sikap saling menghargai, serta menumbuhkan kepercayaan diri anak.

d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Dhieni (2005:7.25) mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

- 1) Anda telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Anda menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
- 3) Anda memberi kebebasan anak memilih peran yang disukainya.
- 4) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih anak yang melaksanakan tugas itu.
- 5) Anda menetapkan peran pendengar.
- 6) Anda menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- 7) Anda menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- 8) Anda menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan membuka diskusi umum.
- 9) Sebagai hasil diskusi kadang-kadang diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

Langkah-langkah bermain peran yang dikemukakan Sudjana (2001:135) sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas.
- 2) Mengidentifikasi dan menetapkan peran berdasarkan tugas masing-masing.
- 3) Menyiapkan tempat, alat, waktu dan alat yang akan digunakan.
- 4) Melaksanakan kegiatan bermain peran.

- 5) Melakukan penilaian terhadap proses dan hasil dari kegiatan bermain peran.

Dari langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dimulai dengan persiapan segala sesuatu yang akan dibutuhkan, kemudian melakukan kegiatan bermain peran dan terakhir melakukan penilaian baik dari segi proses maupun hasil.

B. Penelitian Relevan

Lilian (2010) dengan judul “Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain alat perkusi di RA Persis 08”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat.

Hamidah (2011) dengan judul “Peningkatan keterampilan berhitung anak usia taman kanak-kanak melalui metode demonstrasi dengan media manipulatif pada kelompok B TK Gelatik Kec Bandung Wetan Kota Bandung”. Menemukan peningkatan pada keterampilan berhitung anak.

Ariyani (2012) dengan judul “Metode bermain peran meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak.

Beda penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah pada objek penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan dilaksanakan pada anak kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan dengan

metode bermain peran. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak.

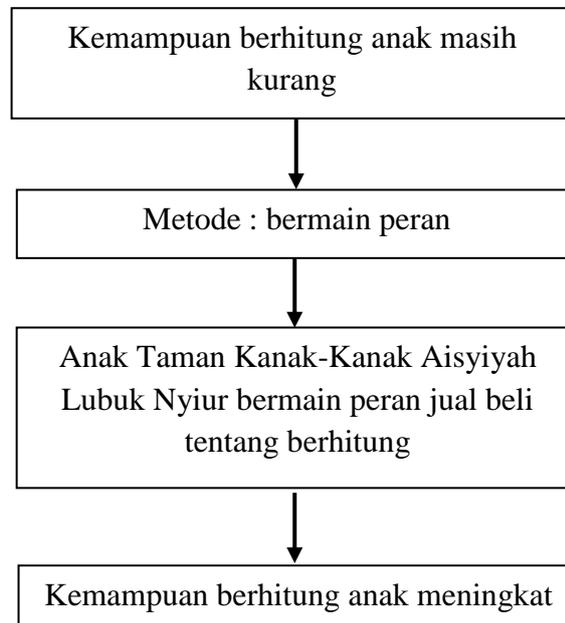
C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung anak kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan masih kurang. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dibuat nuansa baru sehingga akan lebih menarik perhatian anak seperti melalui kegiatan bermain peran. Melalui bermain peran diharapkan anak dapat membilang/menyebutkan urutan bilangan, anak dapat menunjukkan lambang bilangan serta mencocokkan jumlah bilangan dengan angkanya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari bimbingan guru. Pembelajaran dimulai dengan menentukan tema yang akan diperankan anak. Tema harus berkaitan dengan materi pelajaran berhitung. Kemudian anak memainkan perannya masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak seperti kegiatan bermain peran ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

Bagan 1
Skema kerangka berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Menjawab permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut: “Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain peran, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berhitung melalui kegiatan bermain peran sangat menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I rata-rata kemampuan berhitung anak sudah mengalami peningkatan namun belum maksimal, dilanjutkan pada siklus II sehingga kemampuan berhitung anak meningkat mencapai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.
2. Kemampuan anak menunjukkan angka tertentu ketika bermain peran mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi dan kriteria tinggi, sedangkan kriteria rendah mengalami penurunan.
3. Kemampuan anak mengurutkan angka 1-20 mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi dan kriteria tinggi, sedangkan kriteria rendah mengalami penurunan.
4. Kemampuan anak membilang/menghitung jumlah buah sampai 20 mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi dan kriteria tinggi, sedangkan kriteria rendah mengalami penurunan.

5. Anak dapat mencocokkan jumlah buah dengan angka mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi dan kriteria tinggi, sedangkan kriteria rendah mengalami penurunan.
6. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Implikasi

Pengenalan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan di setiap indikator seperti menunjukkan angka, mengurutkan angka 1-20, membilang/menghitung jumlah benda sampai 20, mencocokkan angka dengan jumlah benda. Peningkatan ini terjadi karena anak lebih antusias dalam belajar melalui kegiatan bermain peran.

Bagi guru, kegiatan bermain peran dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Guru dapat mengembangkan metode-metode belajar yang bervariasi untuk anak, sehingga guru menjadi sosok yang ditunggu-tunggu siswanya dalam belajar. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran hendaknya lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Guru hendaknya mampu menggunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain peran.
5. Bagi pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arbah. 2009. *Pengertian dan Karakteristik Bermain*.
<http://melyloelhabox.blogspot.com>
- Asolihi. 2012. *Pengertian Dan Konsep Dasar PAUD*. <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com>
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Busthomi, Yazid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Publishing
- Depdiknas. 2000. *Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini 4-6 Tahun*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Departemen Pendidikan Nasional
- _____. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2005. *Standar PAUD Direktorat Pembinaan TK dan SD*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2007. *Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: DirjenDiknasmen, Direktorat Diknas.
- _____. 2008. *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eliyawati, Cucu. 2005 *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka