



Metode Bermain Peran Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya

Faridah Ariyani

PG PAUD, Fip, Unesa, edang_djulaekah@yahoo.com

Abstract

Early reflections (preliminary study) conducted in Islamic kindergarten at Harapan Bunda Child A group, identified 33% of 15 the number of children present, or only about 5 children who are able to master numeracy skills, which include, the ability to sort the numbers 1-10, counting objects, and working on addition and subtraction or completed without the help of teachers, while 55% of the number of children, or about 10 children are still not able to master these skills. the cause of the problem, as long as the teacher in kindergarten Islam Harapan Bunda still often use the lecture method and giving the task alone, so learning to walk seem monotonous and tend to be conventional, in the sense that the learning process is centered on the teacher. More dominant role of the teacher, in addition Islam Harapan Bunda Kindergarten teachers are less able to maximize the application of learning methods and media, resulting in verbal in children. Attitude of the teacher in teaching kindergarten children, like teaching elementary school children with high seriousness atmosphere, so impressed burdening children.

In order to improve the quality of learning and the development of numeracy achievement levels 1-10, then the repair is done through scientific research conducted in the form of PTK 2 (two) cycles, using the method of playing a role. Formulation of the problem to be addressed in this study is How improve numeracy skills in children 1-10 A group of Islamic Harapan Bunda Kindergarten Surabaya, after receiving treatment through the application of learning methods play a role in the learning process?, With the aim is to determine the success of the learning process through the implementation of methods play a role as an effort to improve numeracy skills in children 1-10 A group of Islamic Harapan Bunda Kindergarten Surabaya

Key words: methods play a role, numeracy 1-10

Abstract

Refleksi awal (studi pendahuluan) yang dilakukan di TK Islam Harapan Bunda pada anak kelompok A, teridentifikasi 33% dari 15 jumlah anak hadir, atau hanya sekitar 5 orang anak yang mampu menguasai kemampuan berhitung, yang meliputi, kemampuan mengurutkan bilangan 1-10, menghitung benda-benda, dan mengerjakan atau menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan tanpa bantuan guru, sedangkan 55% dari jumlah anak tersebut, atau sekitar 10 anak masih belum mampu menguasai kemampuan tersebut. penyebab permasalahan itu, selama ini guru di TK Islam Harapan Bunda masih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja, sehingga pembelajaran terkesan berjalan monoton dan cenderung konvensional, dalam arti proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Peran guru lebih dominan, di samping itu guru TK Islam Harapan Bunda kurang mampu memaksimalkan penerapan metode serta media pembelajaran, sehingga terjadi verbalisme pada anak. Sikap guru dalam mengajar anak TK, layaknya mengajar anak SD dengan suasana keseriusan yang tinggi, sehingga terkesan membebani anak.

Guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10, maka dilakukan perbaikan melalui penelitian ilmiah berbentuk PTK yang dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, dengan menggunakan metode bermain peran. Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya, setelah mendapat perlakuan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran?, dengan tujuan adalah Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran sebagai upaya peningkatan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya

Kata kunci: metode bermain peran, kemampuan berhitung 1-10

PENDAHULUAN

Kematangan kognitif pada anak prasekolah, secara garis besar, Piaget (dalam Suparno, 2001:24-25), mengelompokkan menjadi empat tahap, yaitu tahap *sensorimotor* (0-2 tahun), tahap *praoperasi* (2-7 tahun), tahap *operasi konkret* (7-11 tahun) dan tahap *operasi formal* (11 tahun - dewasa). Tahap sensorimotor lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawi. Tahap praoperasi diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa. Tahap operasi konkret ditandai dengan penggunaan aturan logis dan jelas. Tahap operasi formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif. Tahap-tahap tersebut saling berkaitan. Urutan tahap-tahap tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan terbentuknya tahap sebelumnya.

Lebih lanjut Piaget (dalam Suparno, 2001: 24-25), menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-10. Kemudian berhitung mundur. Aktivitas ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola-pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis

Dengan demikian pengembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Mengingat efek penting dari materi pengembangan kemampuan berhitung 1-10 sejak dini, maka dari itu, sangat perlu kiranya diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan berupa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan. Di sinilah peran guru sangat diperlukan, untuk

itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan berhitung 1-10 di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

Upaya meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan berbagai media. Asalkan pada proses pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak usia TK. Di samping itu selalu memperhatikan kompetensi kemampuan berhitung 1-10 yang harus dicapai anak pada usianya, sebagaimana yang tertera dalam kurikulum permendiknas 58 (2009) yang meliputi: 1) menghitung banyak benda 1 – 10, dan 2) menunjukkan kumpulan 2 benda yang sama jumlahnya, serta 3) mengerjakan atau menyelesaikan pengurangan dan penjumlahan 1- 10

Namun pada kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada ketidakmampuan anak dalam hal berhitung 1-10. Hal ini teridentifikasi dari hasil dari pengamatan peneliti (studi pendahuluan), selama semester I tahun pelajaran 2012-2013, anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya, yang menunjukkan 33% dari 15 jumlah anak hadir, atau hanya sekitar 5 orang anak yang mampu menguasai kemampuan berhitung, yang meliputi: kemampuan menghitung benda-benda 1-10, menunjukkan kumpulan benda yang sama jumlahnya, serta mengerjakan atau menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan tanpa bantuan guru, sedangkan 55% dari jumlah anak tersebut, atau sekitar 10 anak masih belum mampu menguasai kemampuan tersebut.

Mengarah pada alternatif pemecahan permasalahan yang ada pada anak kelompok A di TK Islam Harapan Bunda yaitu meningkatkan kemampuan berhitung 1-10, menuntut guru TK Islam Harapan Bunda, untuk mampu mengelola proses pembelajaran dengan menerapkan aktivitas bermain yang didukung dengan penggunaan media yang inovatif. Pada hakikatnya melalui aktivitas bermain dalam mempelajari sesuatu, anak tidak akan merasa sedang belajar. Sehingga anak akan lebih merasa nyaman dalam

mengikuti aktivitas yang ada. Proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas bermain akan membantu memudahkan mereka untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar. Dengan demikian, aktivitas bermain dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Bermain merupakan salah satu cara dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini yang berlangsung antara usia 3-6 tahun. Pada usia ini merupakan masa awal yang penting untuk perkembangan psikososial dan sosioemosional anak. Pada usia ini secara terminology disebut sebagai anak usia prasekolah. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan salah satu kemampuan kognitif.

Seorang guru hendaknya harus mampu membawa kondisi bermain ke dalam kegiatan pembelajaran agar menjadi suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. Salah satu contoh kegiatan bermain yang tidak membosankan bagi anak adalah menggunakan metode bermain peran, metode ini selain dapat mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berhitung 1-10, membawa suasana yang menyenangkan dan menarik dan tidak membosankan bagi anak apabila sering dilakukan. Dengan bermain peran dapat meningkatkan daya imajinasi dalam bercerita sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan bermain peran tersebut.

Alasan peneliti menggunakan metode bermain peran, yang diimplementasikan melalui bermain peran menjadi penjual dan pembeli, sebagai berikut: 1) anak berperan menjadi penjual barang-barang kebutuhan sehari-hari, 2) anak sebagai pembeli membayar barang yang dibeli dengan menggunakan manik-manik, atau uang kertas buatan yang telah disepakati, 3) anak membayar barang yang dibelinya dengan cara menghitung/membilang jumlah uang serta mencocokkan dengan harga pada

setiap barang yang telah dibeli, sangat mendukung pengembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini, di antaranya adalah: menghitung benda-benda 1-10, menunjukkan kumpulan benda yang sama jumlahnya, serta mengerjakan atau menyelesaikan pengurangan dan penjumlahan.

Mengingat pentingnya pengembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini serta merujuk pada kelebihan-kelebihan penerapan metode bermain peran, maka peneliti mengujicobakan melalui karya tulis ilmiah yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan penerapan metode peran sebagai cara atau strategi penunjang peningkatan kemampuan berhitung 1-10 anak usia dini kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya, setelah mendapat perlakuan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimanakah aktivitas anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda dalam proses pembelajaran berhitung 1-10 melalui penerapan metode bermain peran?
3. Bagaimanakah aktivitas guru dalam proses pembelajaran berhitung melalui penerapan metode bermain peran?

Penelitian tindakan ini bertujuan, di antaranya:

1. Untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran sebagai upaya peningkatan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya.
2. Untuk mengetahui aktivitas anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran.
3. Untuk mengetahui aktivitas Guru selama proses pembelajaran berhitung 1-10 dengan menerapkan metode bermain peran.

Piaget (dalam modul Diknas, 2007: 3), membagi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan *sensorik motorik* (0-18 atau 24 bulan), tahap *pra-operasional* (2 tahun-7 tahun), *operasional konkrit* (7tahun-11tahun), dan *operasional formal* (mulai 11 tahun). Anak usia dini berada pada tahapan *pra operasional* (2-7 tahun), dalam arti pada tahap ini anak telah mampu menggunakan logika pada tempatnya.

Secara rinci Sujiono (2002: 221), menerangkan tahapan kognitif anak usia dini yang berada pada tahapan *pra operasional* (2-7 tahun). Perkembangan *pra operasional* dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung), yang memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Sebagai contoh pada masa ini anak masih belum mampu berpikir secara terbalik (*ir-reversible*) misalnya Totok mengambil 2 donat ibu, sedang ani mengambil 3, sisa donat ibu tinggal 5, berapa mula-mula donat ibu?

Perkembangan kognitif anak TK dipengaruhi salah satunya oleh kematangan dan belajar, maka guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan dasar kognitif yang optimal.

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dan di mana saja.

Sebagaimana terdapat pada modul Depdiknas (2007:12). beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pengenalan (deteksi dini) sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak? Pengenalan dini kemampuan berhitung perlu dilakukan untuk menjaga

terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan- permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak bahkan bermain peran).

Suatu metode dengan melaksanakan suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada di sekitar anak sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut. Bermain peran adalah merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi anak, dimana anak bebas mengekspresikan perasaannya dan mengembangkan daya khayal sesuai dengan perannya masing-masing. Menurut Musfiroh (dalam Stassen berger, 1983:18) dari hasil penelitiannya bahwa pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran.

Suparno dalam Jean Piaget mengemukakan (2001: 17), mengemukakan bahwa yang melalui dengan tahapan *symbolic* atau *mike-beleve* yaitu pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Misalkan saja bermain pasar-pasaran, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan dan lain-lain. Pada masa anak mulai bermaian, anak mulai membutuhkan teman-teman sebayanya. Maka timbul kebutuhan anak untuk terlibat dalam kelompok. Disini kebutuhan bermain sangat utama bagi si anak untuk pertumbuhannya kearah kedewasaan. Jadi Bermain adalah bagian hidup yang terpenting dalam kehidupan anak. Kesenangan dan kecintaan anak bermain ini dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mempelajari hal-hal yang konkrit sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreatifitas anak dapat berkembang.

Menurut Vigotsky (12) bermain dan aktifitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya, dan kebutuhan spesifik anak. Bermain adalah salah satu cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada anak usia dini baik dibidang akademik, maupun pada aspek fisik sosial-emosi. Dhieni dalam

Piaget (2002: 7) sangat terkenal dengan teorinya tentang bagaimana seorang anak belajar melalui tindakan yang dilakukannya. Menurutnya, pemahaman anak di bangun melalui *action*, sehingga teori ini sering disebut juga dengan teori “*constructivism*”.

Ada banyak kemiripan antara teori *piaget* dan *vigotsky* (1896-1934: 12), salah satunya adalah tentang cara belajar yang efektif melalui praktek nyata (*action*). Anak-anak akan lebih mudah memahami konsep-konsep baru ketika mereka mencoba memecahkan suatu masalah dengan obyek konkrit. Menurut *Vigotsky*, perkembangan intelektual anak mencakup bagaimana mengkaitkan bahasa dengan pikiran, sehingga dapat berfikir secara mandiri. Pada awal perkembangan anak, antara bahasa dan pikiran tidak ada keterkaitan. Secara bertahap seorang anak mulai mengaitkan antara bahasa dan pikiran. Seorang anak dengan perkembangan emosi yang baik pada tahap sebelumnya, berpotensi untuk berkembang kearah yang positif. Yaitu anak yang penuh dengan kreatifitas; antusias dalam melakukan sesuatu, aktif bereksperimen, berimajinasi, berani mencoba, berani mengambil resiko, dan senang bergaul dengan temannya. Guru atau orang tua hendaknya mendorong sikap-sikap positif anak,

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang berjudul “Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya”. Penelitian ini dirancang dan dirinci dengan menggunakan pendekatan Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reseach*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan langsung oleh peneliti sekaligus sebagai guru saat penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, subyek yang digunakan adalah anak didik kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya semester I tahun pelajaran 2012-2013 yang jumlah anak didik 15 orang anak didik, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung pada semester II tahun ajaran 2012-2013, tepatnya dimulai pada bualan Februari-Maret. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik. Sebab karakteristik

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini membutuhkan siklus yang memerlukan Proses Belajar Mengajar (PBM) yang di dalamnya terdapat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Tempat penelitian dilakukan di Kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, observasi. Dalam hal ini peneliti mengobservasi mengenai kemampuan di akademik anak, sehingga diperlukan pengajaran remedial. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak, pada saat kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran berlangsung yaitu dari awal sampai akhir, dengan menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti ikut serta mengamati aktivitas anak, selama proses kegiatan berlangsung lembar aktivitas anak. Observasi ini didukung dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Observasi ini bertujuan untuk menilai aktivitas guru dan anak didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini, berbentuk *anecdotal record*, file - file serta foto aktivitas/perilaku peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran melalui metode bermain peran. Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi.

Data hasil observasi tindakan penelitian yang terkumpul diukur dengan menggunakan pedoman penskoran, sebagaimana dipaparkan di atas. Untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P Persentase Hasil belajar Individu

F Jumlah yang berhasil

N Jumlah seluruh anak didik (Sudijono, 2006: 43)

Data yang diperoleh dianalisa menggunakan standart keberhasilan tindakan

penelitian, yaitu tindakan penelitian dikatakan berhasil, apabila 80% dari 15 jumlah anak didik yang hadir, mampu mencapai setiap indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 dengan perolehan skor minimal 3 (bintang 3) dengan kategori baik.

Tingkat Ketuntasan

Tingkat keberhasilan (%)	Arti
> 80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
< 20%	Sangat rendah

Analisis data di atas digunakan peneliti untuk menarik kesimpulan tentang penguasaan kemampuan yang dicapai anak didik. Berdasarkan data evaluasi hasil belajar, data observasi aktivitas guru dan murid. Peneliti dapat mengetahui tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sebagai upaya mengoptimalkan perkembangan berhitung pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dengan melihat hasil analisa data pengamatan pada siklus II pertemuan 2 tersebut, kondisi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda pada siklus II pertemuan 2, dapat dikatakan telah mencapai kriteria yang diharapkan, yakni mencapai 84% dari 15 anak yang hadir atau sekitar 13 anak mampu menguasai kemampuan berhitung 1-10, dengan perolehan skor 3 (tiga) dengan kategori baik pada setiap indikator materi pengamatan.

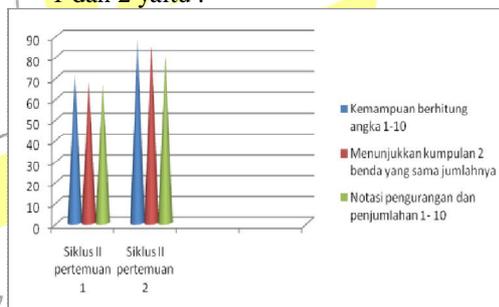
Berdasarkan pencapaian ke-tiga aspek pengamatan yang berisi indikator tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain peran pada proses pembelajaran mampu mengatasi kesulitan anak kelompok A pada bidang pengembangan kemampuan berhitung 1-10.

Selain itu melalui penerapan bermain peran ini pula, kemampuan berhitung anak dapat digali dan ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil pengamatan pada setiap tahapan siklus yang memperlihatkan bahwa kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Dari perolehan data hasil pengamatan pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2, yang menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek pengamatan, hal ini terjadi karena anak sudah paham tentang angka 1 – 10 sehingga pada proses pembelajaran siklus II dikatakan berhasil karena telah mencapai tingkat pencapaian yang telah ditetapkan. Sebagaimana tergambar pada tampilan grafik, di bawah ini:

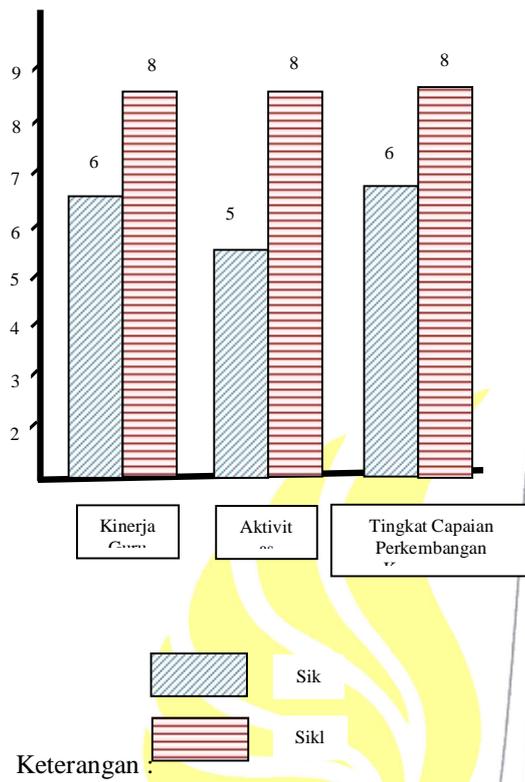
Grafik 4.2 Menunjukkan peningkatan aspek kemampuan berhitung 1-10 anak\

Untuk siklus II pada pertemuan 1 dan 2 yaitu :



Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan penguasaan kemampuan berhitung 1-10 bagi anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya, setelah mendapatkan tindakan pembelajaran melalui metode bermain peran. Analisis data hasil tindakan penelitian setiap siklusnya ditampilkan dalam bentuk grafik batang perbandingan kualitas pembelajaran di bawah ini:

Perbandingan kualitas pembelajaran siklus I dan siklus II melalui penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda



Pembahasan

Berdasarkan pendapat Sujiono (2002: 221), yang menerangkan tahapan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:

Tahapan kognitif anak usia TK awal berada pada tahapan *pra operasional* (2-7 tahun). Perkembangan *pra operasional* dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung), yang memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Sebagai contoh pada masa ini anak masih belum mampu berpikir secara terbalik (*ir-reversible*).

Upaya meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini di TK, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara/metode dan berbagai media. Asalkan pada proses pembelajaran harus memperhatikan kesiapan dan kematangan anak, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak usia TK. Di samping itu selalu memperhatikan kompetensi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung permulaan bagi anak yang ingin

dicapai, sebagaimana yang tertera pada indikator aspek pengembangan kemampuan berhitung permulaan dalam kurikulum permendiknas No 58 (2009) yang meliputi beberapa kemampuan, di antaranya:

1. Menghitung banyak benda 1-10
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
3. Menyelesaikan dan mengerjakan pengurangan dan penjumlahan 1-10.

Seperti yang tertera dalam buku yang diterbitkan oleh Depdiknas (2007:13), yang menerangkan mengenai eksistensi penerapan metode, sebagai berikut:

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, salah satu contoh, permainan berhitung yang paling tepat untuk anak usia awal di Taman Kanak-Kanak (TK), adalah bermain peran. Melalui bermain peran ini pemahaman dan pengertian tentang sesuatu, diimplementasikan melalui bermain peran sebagai penjual dan pembeli dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit dalam mengenal konsep menghitung.

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan penguasaan kemampuan berhitung 1-10 anak melalui penerapan metode bermain peran, pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya siklus I dan siklus II, ditampilkan dalam bentuk tabulasi rata-rata persentase peningkatan keberhasilan proses pembelajaran pada setiap siklus, yang menggambarkan perbandingan kinerja guru siklus I dan II, aktivitas anak siklus I dan siklus II, serta tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak dengan menggunakan metode bermain peran siklus I dan siklus II.

Penyajian diagram batang 4-3, mendiskripsikan dan merangkum secara jelas kondisi tingkat ketercapaian siklus I dan II, sebagai berikut : aktivitas guru yang mengalami peningkatan, semula 68% menjadi 85%, begitu pula untuk aktivitas anak yang juga mengalami peningkatan,

semula 54% menjadi 84%, sebagai dampak dari peningkatan tersebut, maka tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak juga mengalami peningkatan yang signifikan, yakni dari 67% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Dari hasil analisis di atas, maka peneliti menginterpretasikan bahwa penerapan metode pembelajaran metode bermain peran dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak sehingga perlu dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran untuk guru.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat dari (Dhieni, 2008:7.35), metode bermain peran merupakan salah satu metode atau cara mengajar melalui sebuah permainan yang melibatkan anak didik untuk dapat berperan dan dapat berhubungan antara peran satu dengan yang lainnya, dalam suatu peragaan yang dapat memerankan tokoh tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat. Di samping itu metode bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini, karena dalam kegiatan metode bermain peran terjadi aktivitas peningkatan kemampuan berhitung 1-10 anak melalui transaksi yang dilakukan anak sebagai penjual maupun pembeli.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I dan siklus II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisa yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A di TK Islam Harapan Bunda Surabaya. Secara khusus, penelitian dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda berhasil dengan baik. Hal ini tercermin dari hasil analisis data penelitian yang didapatkan bahwa, rata-rata persentase aktivitas guru pada kegiatan belajar mengajar terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, yang

semula hanya mencapai 68% pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 85% pada siklus II pertemuan 2.

2. Aktivitas anak pada proses pembelajaran dengan menerapkan bermain peran juga mengalami peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data pengamatan aktivitas anak pada saat mengikuti pembelajaran berhitung 1-10 yang semula hanya mencapai 54% pada siklus I pertemuan 2 dan meningkat menjadi 84% pada siklus II pertemuan 2.
3. Penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Harapan Bunda. Hal ini teridentifikasi dengan perolehan rata-rata persentase kriteria keberhasilan pencapaian 3 indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 yang diteliti, terjadi peningkatan hasil belajar anak yang signifikan, hal ini terlihat pada siklus I pertemuan 2 yang hanya mencapai perolehan nilai rata-rata presentase sebesar 67% dan meningkat pada siklus II menjadi 87%..

Saran

Berawal dari temuan penelitian ini metode bermain peran telah terbukti mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A dan membekali *skill life* pada anak, untuk itu diharapkan guru lain sedapatnya sesering mungkin menggunakan metode pembelajaran ini. Mengingat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini hanya berjalan dua siklus, dengan subyek penelitian yang cukup banyak, diharapkan pada peneliti atau guru lain dapat melanjutkan penelitian ini untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, 2004. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : SIC
- Arikunto, Suharsimi, dkk., 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Dhieni, 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rajawali
- Depratemen Pendidikan Nasional, 2007.

Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak. Jakarta, Dirjen Diknasmen, Direktorat Diknas.

_____, 2007. Pedoman Pembelajaran Berhitung Permainan Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Dirjen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.

_____, 2007. Pedoman Pembelajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Dirjen Manajemen Dikdasmen. Direktorat Pembinaan Tk dan SD

Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi ; Gaung Persada Press.

Mayke S. Tjesaputra, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo

Musfiroh, 2008. *Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Tiara Wacana

Nurjana, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Karnisius

Patmonodewo, 1994. *Pendidikan Anak Usia Pra Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta

Suparno, 2001. *Membantu Anak Pintar Belajar Matematika*. Jakarta : Pustaka Mandiri

Suharjono, 2008. *Pendidikan dan Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Srikandi.

Sudijono, Anas, 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.

Sujiono, Yuliani Nuraini, 2010. *Konsep Dasar PAUD*, Jakarta : Indeks

Syaiful, 2006. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Winarno. 2011. *Membantu Anak Belajar Matematika*. Jakarta : Oriza

