

BERMAIN PERAN JUAL BELI DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Titik Suliyani

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : titiksuliyani16010684021@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : sriwidayati@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kontribusi bermain peran jual beli dalam memberikan stimulasi pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex postfacto*. Subjek penelitian ini adalah guru yang sudah menerapkan bermain peran jual beli sebanyak 38 orang. Pengumpulan data melalui kuisioner *online* yang disebar menggunakan *googleform*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil perhitungan ditemukan bahwa bermain peran jual beli memiliki dampak positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, terutama pada kemampuan berhitung benda secara urut dengan kuantitas yang tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa bermain peran jual beli berkontribusi pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Hal ini ditunjukkan dari data bermain peran jual beli memiliki proporsi hubungan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan sebesar 73,2 %. Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Bermain peran jual beli dapat diterapkan oleh guru sebagai salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : bermain peran jual beli, kemampuan mengenal lambang bilangan, anak usia dini

Abstract

This research aims to determine the contribution of role-playing selling and buying in giving stimulation in knowing symbol of number skills to children aged 5-6 years. This research is using a quantitative approach with an ex-post-facto research type. The subject of this research is teachers who already implemented the role-playing selling and buying around 38 teachers. The data collection technique is using an online questionnaire, which is distributed using google form. The data analysis in this research is using simple linear regression analysis. Based on the calculation, it is found out that role-playing selling and buying has a positive impact on the knowing symbol of number skills, specifically on the counting things in order with the right quantity ability. It is shown that role-playing selling and buying contributes to knowing symbol skills in children aged 5-6 years. It is shown on the data of role-playing selling and buying that has relation proportion to the ability to know the symbol of number as much as 73,2%. This research's results aim to give an implication to the teacher in stimulating the skills of knowing the symbol of number in children aged 5-6 years. Playing the role of buying and selling can be applied by teachers as an alternative to optimize the ability to recognize number symbols for children aged 5-6 years.

Keywords: Role-playing selling and buying, knowing the symbol of number ability, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam perkembangan anak karena pendidikan ini adalah landasan awal bagi anak dalam persiapan belajar sampai anak tersebut siap memasuki jenjang berikutnya yaitu sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan pendidikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek

kepribadian anak (Suyadi, 2014). Berdasarkan hal tersebut, PAUD memberi kesempatan anak usia dini untuk mengembangkan kepribadian dan potensi yang dimiliki anak secara maksimal. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat menunjang dalam mencapai semua aspek perkembangan anak.

Terdapat enam aspek kepribadian yang harus dikembangkan menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu aspek perkembangan

nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Nasional, 2014). Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Sejalan dengan pendapat Ahmad (2011) kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir yang merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Kemampuan kognitif memiliki peranan penting bagi anak dalam keberhasilan belajar, karena kegiatan belajar berhubungan dengan mengingat dan berfikir. Berfikir sebagai aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan atau memenuhi hasrat keingintahuan (Nisa & Karim, 2017). Pada masa usia dini, salah satu karakteristik anak usia dini yaitu memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga merangsang kemampuan berfikir anak khususnya perkembangan kognitifnya.

Karakteristik perkembangan kognitif anak berdasarkan usianya berbeda-beda. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada perkembangan kognitif, menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terdiri dari belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik (Nasional, 2014). Pemecahan masalah salah satunya adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini senada dengan pendapat Ahmad (2011) menyatakan karakteristik anak usia 4-6 tahun antarlain : (a) mampu mencocokkan bentuk lingkaran atau persegi dengan benda nyata maupun gambar (b) sengaja menyusun kotak atau gelang sesuai ukuran (c) mengelompokkan benda berdasarkan persamaan (d) memasangkan dan menyebutkan benda yang sama (e) menghitung dan menyentuh benda (f) mengelompokkan angka, tulisan, buah dan sayur. Berdasarkan hal tersebut, karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu anak tertarik dengan angka, menghitung dan menyentuh benda serta mengenali dan menghitung angka.

Perkembangan kognitif memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan kemampuan matematika. Matematika adalah alat untuk membantu anak memahami dan menganalisa dunianya (Novikasari, 2016). Salah satu berita *online* tirto.id pada tanggal 10 November 2018 yang menuliskan tentang sistem pendidikan di Indonesia membuat persepsi pelajaran matematika menjadi pelajaran yang ditakuti. Hasil laporan PISA (*Program for International Student Assessment*) 2018 pada tanggal 3 Desember 2019, menilai 600.000 anak berusia 15 tahun dari 79 negara dengan melakukan perbandingan kemampuan matematika, membaca dan kinerja sains dari setiap anak. Indonesia pada kategori matematika berada pada peringkat 73 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran matematika penting untuk diajarkan sejak dini dengan menyenangkan, agar anak Indonesia khususnya dapat menyukai matematika sejak dini.

Matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Disadari atau tidak, seseorang tidak lepas dengan matematika dalam kehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan pendapat Novikasari (2016) matematika adalah alat untuk membantu anak memahami dan menganalisa dunianya. Matematika menjadi bagian penting

dalam kehidupan masyarakat. Pengetahuan matematika sudah dapat diperkenalkan pada anak sejak dini dengan konsep matematika yang ditemukan melalui pengalaman bermain dan kehidupan sehari-hari anak.

Salah satu keterampilan dalam memahami konsep matematika pada anak usia 4-6 tahun adalah dengan mengembangkan kepekaan anak terhadap bilangan. Di mana anak ketika berada di manapun dia berada ketika menemukan simbol lambang bilangan dapat mengenalinya langsung walupun anak belum paham makna dari lambang bilangan tersebut. Lambang bilangan merupakan visualisasi dari konsep bilangan, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh. Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan karena sejak dini anak sudah mengenal berbagai dimensi matematis dan dunia mereka (Inawati, 2011). Oleh karena itu, pada proses pembelajaran di PAUD sebaiknya dilakukan dengan situasi yang menarik, aman dan menyenangkan yang dapat membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan sebuah kebutuhan bagi seorang anak yang memiliki pengaruh besar dalam aspek perkembangan anak. Pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan nyataan dan melalui pengalaman konkret. Selama tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), permainan drama atau peran merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan kesempatan bagi anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Mukhtar & Zuhairina (2013) menyatakan bahwa bermain peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. Bermain peran memberi kesempatan pada anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan turut serta dalam bermain peran.

Langkah-langkah bermain peran menurut Hamdayama (2014) yaitu : (1) guru memilih masalah yang dapat diangkat dalam kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan mendorong mereka untuk dapat menyelesaikan masalah (2) memilih peran atau tokoh untuk memerankan (3) menyusun tahap-tahap permainan. Guru sebaiknya telah membuat dialog sendiri (4) menyiapkan pengamat, pengamat dalam kegiatan ini adalah peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran (5) pemeran, pada tahap ini peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing (6) diskusi dan evaluasi. Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran bermain peran tersebut guru perlu menyiapkan skenario dan media yang digunakan dalam bermain peran agar anak mengerti jalan cerita serta guru yang menentukan anak dalam bermain.

Tujuan bermain peran yaitu agar dapat mengeksplorasi perasaan, anak dapat memperoleh wawasan mengenai sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya, dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak, dapat melatih daya tangkap anak, dapat melatih daya

konsentrasi dan dapat membantu pengembangan kognitif (Gunarti, 2010). Hal ini dapat membuat anak memahami dunia seperti aslinya ketika bermain peran. Senada dengan pendapat Kurniasih (2015) menyatakan bahwa tujuan bermain peran adalah untuk menerangkan peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak. Oleh karena itu, bermain peran dapat membantu pengembangan kognitif dengan membawa anak pada situasi yang sebenarnya. Bermain peran terbagi menjadi dua yaitu bermain peran mikro dan makro. Bermain peran makro merupakan kegiatan anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran (Latif, 2014). Bermain makro yang dapat dilakukan pada anak usia dini adalah bermain peran sebagai penjual dan pembeli.

Kegiatan jual beli sangat melekat dengan kehidupan. Setiap hari umumnya setiap orang akan melakukan proses jual beli. Jual beli bisa dilakukan di toko, pasar, mall, tempat makanan, toko mainan dan lainnya. Pengertian jual beli menurut Muslich (2015) menyatakan bahwa jual beli adalah tukar menukar apa saja, baik berupa barang dengan barang atau uang dengan uang yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli. Setiap orang dapat melakukan proses jual beli termasuk anak usia dini telah dikenalkan proses jual beli.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa bermain peran memiliki dampak positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Penelitian Suci (2015) menunjukkan bahwa bermain peran jual beli dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK B. Peneliti lain oleh Wildan (2016) menunjukkan bahwa anak melakukan kegiatan bermain peran secara aktif dan menyenangkan dibandingkan kegiatan yang biasa dilakukan dalam kelas. Penelitian Aguswara (2014) menunjukkan bahwa bermain peran jual beli dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kontribusi bermain peran jual beli dalam memberikan stimulasi pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun/

METODE

Metode penelitian tentang Bermain Peran Jual Beli dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena data penelitian menggunakan angka-angka dan menggunakan statistik untuk analisis data. Jenis penelitian ini adalah *ex post facto*. Menurut Jogiyanto (2014) menyatakan bahwa penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang bertujuan mengekspos kejadian-kejadian yang sedang berlangsung.

Populasi dalam penelitian ini adalah guru di Taman Kanak-kanak yang menerapkan bermain peran jual beli dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan sampel 38 guru. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dikarenakan dalam penelitian ini memiliki kriteria yang dijadikan subjek

yaitu guru yang menerapkan bermain peran jual beli.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu menggunakan teknik kuisioner *online* yang berbentuk link berupa *google form*. Kuisioner pada penelitian ini akan diisi secara *online* oleh guru yang menerapkan bermain peran jual beli. Isi dari kuisioner tersebut pernyataan tentang bermain peran jual beli dan kemampuan mengenal lambang bilangan. Kuisioner yang digunakan menggunakan kuisioner tertutup sehingga jawaban sudah tersedia dan responden tinggal memilih jawabannya. Penelitian ini menggunakan *rating scaled* dengan menjabarkan variabel yang diukur menjadi indikator variabel. Pengumpulan data variabel X menggunakan kuisioner persepsi dan variabel Y menggunakan kuisioner *feedback*.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dari tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan pengujian parameter dibagi menjadi dua tahap yaitu pengujian secara serentak (Uji F) dan secara parsial (Uji t). Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$) menggunakan software IBM SPSS versi 22. Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah hasil regresi yang digunakan untuk menggambarkan garis yang menunjukkan arah pengaruh antar variabel, serta dipergunakan untuk menelaah hubungan antar 2 variabel. Sugiyono (2010) menyatakan regresi yang terdiri dari satu variabel (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana. Rumus persamaannya adalah

$$Y = a + bX$$

Sumber : Sugiyono (2010)

Keterangan:

- Y : subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan
a : konstanta
b : angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel dependen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka garis turun.
X : subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Pengambilan keputusan analisis regresi sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada hubungan antara bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun
- 2) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada hubungan antara bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilakukan menggunakan kuisioner *online* yang disebar ke 38 guru yang menerapkan bermain peran jual beli dalam proses pembelajaran. Pengisian kuisioner diisi oleh guru secara *online* melalui *google form*, sehingga guru bisa mengisi 10 pertanyaan seputar bermain peran jual beli dan 10 pernyataan seputar kemampuan mengenal lambang bilangan.

Perhitungan validitas pada penelitian ini menggunakan software IBM SPSS versi 22. Uji validitas ini menggunakan rumus korelasi *product moment pearson correlation*. Uji validitas pada masing-masing butir item pertanyaan bermain peran jual beli dan masing-masing butir indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dinyatakan valid dan tidak ada butir item yang gugur, karena pada masing-masing item memiliki nilai r_{hitung} di atas 0,320. Nilai r_{hitung} pada masing-masing butir pertanyaan > dari r_{tabel} (0,320). Pada tabel tersebut nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga data yang diperoleh yaitu masing-masing butir pernyataan dan butir indikator dinyatakan valid.

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	20

(Sumber: Output data IBBM SPSS 22)

Hasil uji reabilitas tersebut menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan hasil nilainya sebesar 0,894. Hal ini menunjukkan bahwa nilai koefisien *cronbach's alpha* bermain peran jual beli dan kemampuan mengenal lambang bilangan di atas 0,6 yang artinya reliabel.

Uji normalitas dilihat dari nilai uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel 1.3 mengenai uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Unstandardized Residual	
N	38	
Normal Parameters ^{ab}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.93990811
Most Extreme Differences	Absolute	.185
	Positive	.185
	Negative	-.185
Test Statistic	.185	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ⁰	
a. Test distribution is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

(Sumber: Output data IBBM SPSS 22)

Didapatkan nilai Sig 0,200 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data telah berdistribusi secara normal. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini menyatakan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh > dari 0,05 maka distribusi data adalah homogen.

Begitupun dengan hasil uji linier menyatakan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel bermain peran jual beli (X) dan variabel kemampuan mengenal lambang bilangan (Y).

Selanjutnya pengujian parameter dibagi menjadi dua tahap yaitu pengujian secara serentak (uji F) dan secara parsial (uji t). Hasil uji F menggunakan tabel ANOVA. Nilai *prob. F* hitung (*sig.*) nilainya 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier yang diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh bermain peran jual beli (X) terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan (Y). Nilai *prob. t* hitung dari variabel bermain peran jual beli (X) memiliki nilai *prob. t* hitung sebesar 0,0248 nilainya lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa bermain peran jual beli berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) pada alpha 5% atau dengan kata lain, Bermain Peran Jual beli (X) berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) pada taraf keyakinan 95%.

Hasil uji t menggunakan model persamaan yang terbentuk dapat dilihat seperti tabel 1.4 mengenai uji t di bawah ini.

Tabel 3. Uji t

Coefficient ^a						
Model	Unstandardized Coefficient	Standardized Coefficient		t	Sig.	
		B	Std. Error			
1	(Constant)	27.831	4.630		6.011	.000
	Bermain peran jual beli	.165	.141	.192	1.173	.0248

a. Dependent Variable: Mengenal Lambang Bilangan

Didapatkan model sebagai berikut

$$Y = 27,831 + 0,165X$$

Nilai koefisien determinasi dapat diukur oleh nilai R-Square

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.892 ^a	.732	.707	3.994	2.311

a. Predictors: (Constant), Bermain_peran_jual_beli

b. Dependent Variable: Mengenal_lambang_bilangan

Jika dilihat dari nilai **R-Square** yang besarnya 0,732 menunjukkan bahwa pengaruh bermain peran jual beli (X) terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) sebesar 73,2%. Artinya, bermain peran jual beli (X) memiliki proporsi pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) sebesar 73,2% sedangkan sisanya 26,8% (100% - 73,2%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada didalam model regresi.

Pengambilan keputusan analisis regresi berdasarkan nilai signifikansi yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terlihat pada tabel *coefficient* bahwa nilai signifikansi $0,0248 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat dampak bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun.

Adanya hasil penelitian ini menunjukkan kegiatan pembelajaran menggunakan bermain peran jual beli memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Hal ini senada dengan pendapat Latif (2013 : 208) menyatakan bahwa bermain peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapam, ingatan, kerjasama, kelompok, penyerapan kosakata, afeksi dan kognisi. Selama tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), permainan drama atau peran merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apabila kegiatan pembelajaran anak dapat secara aktif dan menyenangkan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif, sehingga apa yang harus dikuasai setelah pembelajaran berlangsung dapat diterima. Selanjutnya menurut Bergen (2014) pada permainan jual beli anak akan diajarkan untuk melakukan transaksi jual beli sehingga mampu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Hasil penelitian ini senada dengan yang diungkapkan Lee (2012) menyatakan permainan jual beli dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan. Aguswara (2014) juga menunjukkan bahwa bermain peran jual beli mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak 4-5 tahun. Maka bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun pada penelitian ini terjadi reaksi didalamnya. Hal ini terbukti bermain peran jual beli memiliki dampak positif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan timbul karena proses pembelajaran di kelas lebih dominan pada kegiatan LKA dan pembelajaran lebih terpusat pada guru. Penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas proses pembelajaran guru melalui bermain peran jual beli. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran jual beli memiliki dampak positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, terutama pada kemampuan berhitung benda secara urut dengan kuantitas yang tepat. Bermain peran jual beli efektif digunakan dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian ini, dimana bermain peran jual beli memiliki proporsi pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan sebesar 73,2%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Bermain peran jual beli berkontribusi positif dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini memberikan implikasi

terhadap guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Bermain peran jual beli dapat diterapkan oleh guru sebagai salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini memiliki keterbatasan dikarenakan adanya kendala Covid-19 menyebabkan hasil sampel yang diperoleh secara *online*. Bagi peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian dengan desain eksperimen, sehingga keefektifan bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dipraktikkan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguswara, W. W., & Julianto, J. (2014). Pengaruh Bermain Peran Jual-Beli Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Lambang Bilangan Anak Kelompok A Di Tk Tulus Sejati. *PAUD Teratai*, 3(3).
- Ahmad Susanto, M. P. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Bergen, Doris. 2014. *Pretend Play and Young Children's Development*. (online), Vol 4, Nomor 1, (<https://eric.ed.gov/?id=ED464763>, diakses pada 17 Februari 2020).
- Gunarti. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Hamdayama, J. (2014). Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Inawati. (2011). *Matematika Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Jogiyanto. (2014). *Pedoman Survei Kuisioner*. BPFY Yogyakarta.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru. *Jakarta: Kata Pena*, 71–72.
- Latif, Mukhtar, & dll. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Mukhtar, L., & Zukhairina, D. (2013). Orientasi Baru Pendidikan Anak usia dini teori dan aplikasi. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*). Hlm, 117–118.
- Muslich, A. W. (2015). *Fiqh Muamalat*. Amzah.
- Nasional, K. P. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Nisa, T. F., & Karim, M. B. (2017). Think Different. *Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Surabaya: Pustaka Idea.
- Novikasari, I. (2016). Matematika dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 3(1), 1–20.
- Suci, S. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung*

Penjumlahan dan Pengurangan melalui kegiatan Bermain Peran pada Anak Kelompok B 1 RA Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.

Wildan, R. (2016). *Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*.

Yuliani, N. S. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.

