

## **PENGARUH BERMAIN PERAN JUAL-BELI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN ANAK KELOMPOK A DI TK TULUS SEJATI**

**Winda Wirasti Aguswara**

(windaguswara@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Julianto**

(juli.pgsd@yahoo.com)

Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Tulus Sejati yang masih berupa penugasan dan menggunakan media buku dan LKA pada pembelajaran yang dilaksanakan setiap hari. Hal ini menyebabkan anak mengalami permasalahan dalam pemahaman konsep bilangan dan lambang bilangan. Oleh karena itu, pemahaman konsep bilangan anak harus dikembangkan dengan menggunakan cara yang tepat. Salah satunya adalah dengan metode bermain peran jual-beli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A di TK Tulus Sejati.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasy-Experimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Subyek pada penelitian ini adalah 25 anak kelas A1 dan 25 anak kelas A2. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang lapangan yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data *Mann Whitney U-Test* menggunakan metode komputerisasi SPSS 16 dengan derajat kemaknaan ( $p < 0,05$ ). Jika ( $p < 0,05$ ) maka hasil penelitian ini dinyatakan signifikan adanya pengaruh antara dua variabel.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan perbedaan rata-rata kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan, untuk kelompok eksperimen semula berjumlah 8,16 (*pretest*) kemudian meningkat menjadi 11,11 (*posttest*). Selisih 2,95 poin antara rerata *pre test* dan *post test* menunjukkan secara kuantitatif bahwa kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa uji statistik dengan *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi ( $p = 0,001$  berarti  $p < 0,05$  maka hasil penelitian dinyatakan signifikan, artinya ada pengaruh bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan.

Kata Kunci: Kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan, bermain peran jual-beli

### **Abstract**

*This research based on the learning process to develop the numeracy and sense skill of A group at Tulus Sejati Kindergarten which still using assignment and worksheet as the media that held everyday. This causes the problem to understanding the concept of numeracy. One is the method buying and selling role play. This study aims at finding out if the effect of buying and selling role play on the ability to understanding the concept of numeracy on A group of Tulus Sejati Kindergarten.*

*This study using Quasy - Experimental research design type Nonequivalent Control Group Design. The subjects in this study were 25 children of A1 class and 25 children of A2 class. The data collection that using were observation techniques and documentation. The data obtained and analyzed by using Mann Whitney U - test with the computerized method by SPSS 16 and take significance level ( $p < 0.05$ ).*

*Based on the results of study found the differences in average-ability before and after the treatment, the experiment group was amount to 8.16 at pretest become increased to 11.11 at posttest. Mean difference 2.95 point between the pretest and posttest shows quantitatively that the numeracy skill increased after treatment in statistical test by using Mann Whittney U-test, it showed a significance value ( $p$ )=0.001 it means  $p < 0.05$  then  $H_a$  is accepted which means that there are effect of buying and selling pretend play to understanding the numeracy and symbol.*

**Keywords:** Numeracy skill, buying and selling pretend play

## PENDAHULUAN

Bagi seorang anak, bermain merupakan suatu kebutuhan. Karena bermain memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan anak. Pada dasarnya, bermain memiliki tujuan yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya. Selain itu bermain juga mampu mengembangkan potensi pada anak, tidak hanya fisik, tapi juga perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi dan kreativitas. Elkonin dalam Sujiono (2009:145) menggambarkan terdapat empat prinsip dalam bermain yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan yang menegosiasikan aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan abstrak dan imajinasi; (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya. Untuk mendukung hal tersebut, seorang anak dapat melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau biasa disebut bermain peran, bermain pura-pura, atau bermain peran.

Selama tahap praoperasional, permainan fantasi atau permainan drama merupakan salah satu jenis permainan yang mampu memberi kesempatan pada anak untuk aktif di kegiatan pembelajaran. Anak turut serta dalam permainan ini dan melakukannya dengan serius. Menurut Santrock (2009:76) permainan fantasi mampu membantu anak untuk belajar tentang dunia mereka, membantu menangani perasaan dan emosi mereka, membantu mereka mencoba peran-peran (ibu, ayah, dokter, perawat, dsb), dan membantu mereka berhubungan dengan orang lain dengan orang lain dengan cara yang tidak mereka temui jika mereka tidak ikut serta dalam permainan ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bergen pada tahun 2002, menyatakan permainan peran (*pretend play*) memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di awal perkembangannya. Begitu juga dengan kurikulum *pre-kindergarten/ kindergarten* yang diterapkan di beberapa negara dan beberapa sekolah (*Ontario, ACT Public Schools*

*Canberra, North Carolina*), menerapkan metode bermain peran sebagai salah satu cara untuk mengenalkan anak dengan bilangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak dapat menggunakan metode bermain peran jual-beli. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh metode bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A di TK Tulus Sejati. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati.

Kemampuan dan minat anak pada tahapan perkembangan di usia 4-6 tahun mengalami banyak perubahan yang berarti. Anak pada usia ini umumnya sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuannya. Salah satunya yaitu dari kemampuan kognitif. Anak usia 4 – 6 tahun menunjukkan peningkatan minat dalam angka-angka sederhana dan kuantitas kegiatan. (seperti menghitung, mengukur, meneliti, kurang-lebih, besar-kecil). Salah satu aspek kognitif yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak adalah kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan (*number sense and numeration*). Konsep bilangan adalah ide atau rancangan pengetahuan dalam memahami kumpulan angka-angka dan menyatakan nilai banyak anggota suatu benda dalam matematika (Inra, 2012:372). Dalam mengenalkan bilangan dan lambang bilangan dapat dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan (Depdiknas, 2007) antara lain:

1. Penguasaan Konsep

Yakni dengan pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti menghitung bilangan. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dalam kurikulum PAUD tahun 2010 pada kemampuan kognitif aspek pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu mampu membilang dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

2. Masa Transisi

Pada masa transisi merupakan masa peralihan proses berfikir dari yang konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana pada benda konkrit tetap ditampilkan dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya..

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Sebagai contoh lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh. Dalam mengenalkan bilangan abak akan dikenalkan dengan lambang yang konkrit ke arah yang abstrak dan melalui tahapan berupa thap konkrit, visual, simbol dan abstrak.

TK Tulus Sejati merupakan lembaga pendidikan jalur formal untuk rentang usia 4 – 6 tahun. Kurikulum yang digunakan di TK Tulus Sejati adalah kurikulum 2004. Kondisi di TK Tulus Sejati untuk kelompok A terdapat 50 anak yang terbagi dalam dua kelas dan didampingi oleh 2 pengajar tiap kelasnya. Dalam pembelajaran mengenal bilangan dan lambang bilangan, TK Tulus Sejati umumnya menggunakan metode penugasan dengan memberikan media berupa LKA untuk dikerjakan. LKA yang diberikan berupa kegiatan menulis angka, meniru angka, dan menghubungkan angka. Sedangkan untuk pendalaman anak akan diberikan tugas rumah dengan menulis satu macam angka sebanyak satu halaman.

Berdasarkan pengamatan selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada 15 Juli sampai 10 September 2013 di TK Tulus Sejati Surabaya, bahwa kegiatan membilang angka 1 – 10 sudah baik. Namun pada kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan hanya 35% dari jumlah keseluruhan yang memahami konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik. Hal ini ditemukan pada saat kegiatan pembelajaran, anak mampu mengucapkan urutan angka 1 – 10 dengan tepat dan mandiri sedangkan pada kegiatan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan hanya terdapat 18 anak yang mampu mengerjakan secara mandiri dan tepat. Sementara sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional untuk tingkat pencapaian perkembangan aspek konsep bilangan dan lambang bilangan idealnya mampu mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10.

Perlu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan untuk anak kelompok A yaitu dengan kegiatan bermain peran jual-beli. Bermain peran Jual-Beli merupakan salah satu metode bermain peran yang dimainkan dengan memerankan tokoh-tokoh penjual dan pembeli di dalamnya. Menurut Bergen (Goh dan Lee: 2012) pada permainan jual-beli anak akan diajarkan untuk

melakukan transaksi jual-beli menggunakan uang secara benar sehingga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, sosial dan bahasa pada anak usia dini. Permainan jual-beli ini juga telah dilakukan riset (*action research*) sebagai kegiatan yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan (Lee dan Goh, 2012) sehingga melalui kegiatan ini anak akan diajarkan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui interaksi yang menyenangkan dan dengan menggunakan berbagai media replika yang dapat menarik minat anak untuk bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan kognitif konsep bilangan dan lambang bilangan. Karena penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan maka peneliti perlu melakukan penelitian eksperimen untuk mendapatkan hasil penelitian.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain Kuasi Eksperimen dengan jenis *nonequivalent control group design*. Pemilihan desain ini dikarenakan sampel yang telah terbagi dalam kelas yang sudah ada, selain itu sampel yang ada <30. Hal ini sesuai dengan pendapat Taniredja dan Mustafidah yaitu jenis rancangan *nonequivalent control group design* digunakan pada eksperimen yang menggunakan kelas – kelas yang sudah ada sebagai kelompoknya. Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

| Subyek     | Pre-test       | Perlakuan | Post-tes |
|------------|----------------|-----------|----------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | I         | O2       |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | -         | O4       |

Prosedur pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan meliputi rancangan sebagai berikut:

1. Menentukan sampel penelitian yang akan digunakan, yaitu anak kelompok A di TK Tulus Sejati.
2. Memberikan Pretest (O1 dan O3) untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
3. Memberikan perlakuan berupa kegiatan bermain peran jual – beli pada kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol tetap menjalankan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan kegiatan bermain peran jual – beli

Pengaruh Bermain Peran Jual-Beli Terhadap kemampuan Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan  
Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati

4. Memberikan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (O2 dan O4)
5. Membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui hasil dari pemberian perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya tahun ajaran 2013-2014 yang berjumlah 50 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling* jenuh yaitu untuk kelompok eksperimen sebanyak 25 anak dan kelompok kontrol sebanyak 25 anak.

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes, sedangkan jenis penilaian yang digunakan dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan adalah metode observasi dan alat penilaian berupa lembar observasi. Adapun tingkat pencapaian perkembangan untuk kemampuan kognitif aspek bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun adalah mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan 1-10. Dalam penggunaan instrumen, peneliti perlu menyusun rancangan instrumen atau kisi-kisi. Pada kisi-kisi berisi tabel yang menunjukkan butir-butir instrumen yang akan disusun. Berikut tabel instrumen kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun:

Tabel 1

Instrumen kemampuan kognitif aspek bilangan dan lambang bilangan pada anak kelompok A.

| Variabel                                                | Tingkat Pencapaian Perkembangan | Indikator                                                                               | Butir Pernyataan (item)     |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan | Mengenal konsep bilangan        | 1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai | Membilang dengan benda 1-10 |

|                           |                                   |                                           |
|---------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------|
|                           | 10                                |                                           |
| Mengenal lambang bilangan | 2. Menunjuk lambang bilangan 1-10 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda |
|                           |                                   | Menunjuk lambang bilangan 1-10            |

Dalam penelitian ini, validitas instrumen yang digunakan adalah *content validity* yang disusun berdasarkan materi/program yang ada yaitu kurikulum TK Tahun 2010 dengan uji validitas item. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli (dosen). Sedangkan untuk uji reliabilitas pada penelitian ini karena perhitungan dilakukan berdasarkan data instrumen maka digunakan reliabilitas internal. Reliabilitas internal diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengamatan (Arikunto, 2010:223). Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis kemudian digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2009:131). Pada penelitian ini menggunakan metode observasi dalam pengumpulan datanya. Metode pengamatan atau observasi dilakukan oleh pengamat dengan sasaran benda diam atau proses (Arikunto, 2010:242). Adapun hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3  
Kontingensi Kesepakatan

| Pengamat I  |   |   |   |       |        |  |
|-------------|---|---|---|-------|--------|--|
| Pengamat II | 1 | 2 | 3 | 4     | Jumlah |  |
| 1           |   |   |   |       |        |  |
| 2           |   |   |   |       |        |  |
| 3           |   |   |   |       |        |  |
| 4           |   |   |   | 1,2,3 | 3      |  |
| Jumlah      |   |   |   | 3     | 3      |  |

Langkah selanjutnya adalah memasukkan data diatas kedalam rumus sebagai berikut:

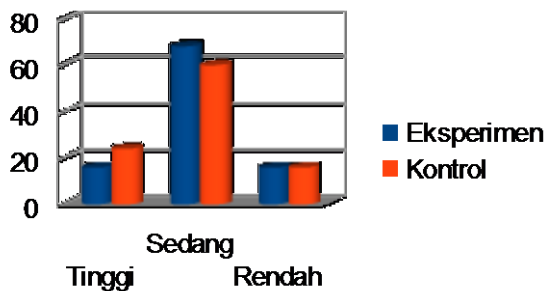
$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 3}{3 + 3} = \frac{6}{6} = 1$$

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dalam penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang

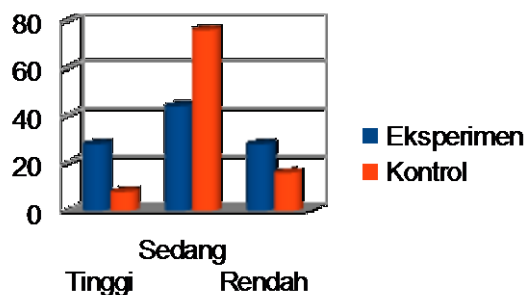
Pengaruh Bermain Peran Jual-Beli Terhadap kemampuan Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati

bilangan maka dilakukan uji statistik *Mann Whitney U Test* dengan derajat kemaknaan  $\alpha \leq 0,05$ . Adapun hasil data *pretest*:



Grafik 1  
Kemampuan awal anak

Berdasarkan grafik diatas, hasil pengumpulan data tentang kemampuan awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dilakukan *treatment*. Ditemukan kemampuan awal anak dengan kategori tinggi untuk kelompok eksperimen sejumlah 16% (4 anak), dan 24% (6 anak) untuk kelompok kontrol. Sedangkan untuk kategori sedang, kelompok eksperimen sebanyak 68% (17 anak), dan 60% (15 anak) untuk kelompok kontrol. Sementara untuk kategori rendah, antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mempunyai distribusi yang sama yaitu sebanyak 16% (4 anak). Selanjutnya hasil *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:



Grafik 2  
Kemampuan Anak setelah Treatment

Grafik diagram 2 menunjukkan hasil pengumpulan data setelah diberikan perlakuan. Ditemukan kemampuan awal anak dengan kategori tinggi untuk kelompok eksperimen sejumlah 28% (7 anak), dan 8% (2 anak) untuk kelompok kontrol. Sedangkan untuk kategori sedang, kelompok eksperimen sebanyak 44% (11 anak), dan 76% (19 anak) untuk kelompok kontrol. Sementara untuk kategori rendah,

kelompok eksperimen ditemukan sejumlah 28% (7 anak), dan 16% (4 anak) untuk kelompok kontrol.

Setelah jumlah selisih atau beda kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditemukan selanjutnya menghitung pengaruh dengan menggunakan rumus *Mann-Whitney U-Test* sebagai berikut:

Tabel 4  
*Mann-Whitney U-Test*

| Data                                             | Eksperimen |           | Kontrol  |           |
|--------------------------------------------------|------------|-----------|----------|-----------|
|                                                  | Pre test   | Post test | Pre test | Post test |
| Mean                                             | 8,16       | 11,00     | 8,04     | 9,72      |
| SD                                               | 1,795      | 0,763     | 1,989    | 1,541     |
| <i>Mann-Whitney U Test</i><br>$\alpha \leq 0,05$ | 0,001      |           |          |           |

Berdasarkan tabel diatas ditemukan perbedaan rata-rata kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan, untuk kelompok perlakuan semula berjumlah 8,16 (*pretest*) kemudian meningkat menjadi 11,11 (*posttest*). Selisih 2,95 poin antara rerata *pre test* dan *post test*. secara kuantitatif bahwa kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* berupa metode bermain peran jual-beli. Sedangkan untuk kelompok kontrol ditemukan rata-rata kemampuan awal anak sebanyak 8,04 kemudian juga mengalami peningkatan pada saat *posttest* menjadi 9,72. Selisih 1,68 poin antara rerata *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok kontrol juga mengalami peningkatan dalam konsep bilangan. Uji statistik dengan *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi ( $p$ ) = 0,001 berarti  $p \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan. Berdasarkan hal ini juga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adanya penelitian ini semakin menguatkan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif. Menurut Nasution dalam Nurseto (2011:8) pembelajaran dapat dikatakan inovatif dan kreatif apabila memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Dan salah satu landasan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif yaitu suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran kreatif dimaksudkan

pada kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak didik. Sedangkan pembelajaran yang menyenangkan diwujudkan pada suasana pada saat pembelajaran sehingga anak mampu memusatkan perhatian secara penuh. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan menjadi tidak efektif jika tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai setelah pembelajaran berlangsung. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan namun tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tidak lebih dari bermain biasa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati. Hal ini dilihat dari hasil uji *Mann-Whitney U test* yang menunjukkan hasil uji signifikansi ( $p$ ) 0,001 berarti  $p \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan.

### Saran

Guru diharapkan untuk selalu aktif mencari inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Adanya pengaruh bermain peran jual-beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak menjadi contoh kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan. Dan bagi para peneliti selanjutnya diharapkan untuk mampu melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan teknik penelitian yang lebih variatif mengenai metode bermain peran jual-beli dalam meningkatkan kemampuan kognitif khususnya konsep bilangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- ACT Department of Education and Training. 2010. *Early Years Literacy and Numeracy Development* (<http://www.det.act.gov.au/teaching>, diakses tanggal 10 November 2013).
- Allen, K Eileen dan Marotz, Lynn R. 2008. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Terjemahan oleh Valentino. 2010. Jakarta: Indeks.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bergen, Doris. 2002. *The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development*. *Early Childhood Research and Practice (Online)*, Vol.4, No.1, (<http://journal/ECRP>), diakses tanggal 2 November 2013).
- Dhieni, Nurbiana.dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halida. 2011. *Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun)*. Pontianak: PAUD FKIP Universitas Tanjungpura.
- Haryuni, Sri. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan*. *Spektrum PLS (Online)*, Vol.1, No.1 (<http://ejournal.unp.ac.id>, diakses 10 November 2013).
- Hasan, Iqbal dan Misbahuddin. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hastomo, Agung. 2006. *Sosiodrama dengan Pendekatan Pelatihan Teater Anak Sebagai Metode Membimbing Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Pra-Sekolah dan Sekolah Dasar FIP UNY.
- Inra. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Edu-Games Bagi Anak Tuna Grahita Ringan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (Online)*, Vol. 1, No.2, (<http://ejournal.unp.ac.id>, diakses 9 November 2013).
- K Grade Mathematic. 2012. *Standards for Mathematical Practice in Kindergarten*. North Carolina: North Carolina Department of Public Instruction.

- Lee, Scott dan Goh, Gary. 2012. *Action Research To Address the Transition from Kindergarten to Primary School: Children's Authentic Learning, Construction Play, and Pretend Play (Online)*, Vol. 14 No.1, (<http://ecrp.uiuc.edu/abtecrcp.html>), diakses tanggal 23 September 2013.
- Mania, Dewi Mutiarah. 2013. *Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Map Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Kelompok B di RA Raden Paku Kedamean Gresik*. Surabaya: PG PAUD FIP Unesa.
- Ministry of Education. 2006. *The Kindergarten Program (Online)*: (<http://www.edu.gov.on.ca>), diakses tanggal 10 November 2013).
- Montessori, Maria dan Gerard Lee Gutek (Penyunting). 2013. *Metode Montessori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Morrison, George S. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Terjemahan oleh Suci Romadhona dan Apri Widiastuti. 2012. Jakarta: Indeks.
- Nursalam. 2008. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*, (Online). (<http://staff.uny.ac.id>), diakses 28 April 2014.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Patmodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, Singgih. 2014. *Statistik Nonparametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santrock, John W. 2009. *Masa Perkembangan Anak*. Terjemahan oleh Verawaty Pakpahan dan Wahyu Anugraheni. 2011. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Taniredja, Tukiran dan Mustafidah, Hidayati. 2011. *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*. Bandung: Alfabeta.