

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Kemampuan Mengenal Angka**

Sebagian besar psikolog terutama kognitifis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan kapasitas sensori seperti yang telah penyusun uraikan dimuka, ternyata sampai batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas kognitif.

Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas ranah kognitif manusia sudah mulai berjalan sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Hanya cara dan intensitas pendayagunaan kapasitas ranah kognitif tersebut tentu masih belum jelas benar. (Muhibbin Syah : 2013:65)

Menurut Suyanto (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Jean piaget, seorang ahli biologi dari pprancis yang kemudian tertarik pada bidang psikologi anak. Menurut piaget, semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu: Sensorimotor (0-2 Tahun), Preoperasional (2-7 Thun), Konkrit operasional (7-11 Tahun), dan Formal operasional (11 Tahun ke atas).

Perkembangan kognitif anak pada usia 3 tahun berada pada periode praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Yang dimaksud dengan operasi adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik. Periode ini ditandai dengan representasional atau "*symbolic function*", yaitu kemampuan menggunakan

sesuatu untuk mempresentasikan sesuatu yang lain dengan menggunakan symbol (kata-kata, gesture, dan benda). Melalui kemampuan inilah anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Dia dapat menggunakan kata-kata, peristiwa dan benda untuk melambangkan yang lain.

Pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah untuk orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi pada masing-masing anak. Adapun tujuan pengembangan kognitif anak diarahkan pada pengembangan auditory, visual, kinestetik, aritmatka, geometri dan permulaan.

Adapun pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini (2-3tahun) pada kecerdasan matematis-logis adalah sebagai berikut : (1) mampu mengelompokkan benda yang bentuknya sama. (2) mampu membedakan bentuk lingkaran dan bujur sangkar. (3) mampu membedakan rasa dan warna. (4) mengenal bilangan hingga hitungan 5 (Suyadi, 2010:91).

Pada pengembangan kognitif kemampuan anak yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yaitu (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan ; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan benda; (e) memberi nilai, bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; ((f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurang, perkalian, Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; (h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini; (i) menyatakan waktu dengan jam; (j) mengurutkan 5 hingga 10 benda berdasarkan urutan tinggi besar; (k) mengenali penambahan dan pengurangan (Susanto,2005:63)

### 2.1.2 Bermain Peran

Menurut Sujiono (2010:85) Bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan di lingkungan sekitarnya.

Sentra bermain peran terdiri dari sentra bermain peran makro yang dapat menggunakan anak sebagai model dan sentra bermain peran mikro; misalnya menggunakan boneka, maket meja kursi, dan rumah-rumahan (Mulyasa, 2012:77).

Bermain Peran (*Role playing*) menurut Sagala (2013:213) adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasi cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar anak dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Metode bermain peran mempunyai kebaikan-kebaikan antara lain ialah (Sagala, 2013:213) :

- (1) anak melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan diperankan.
- (2) anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- (3) bakat yang terpendam pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah.

- (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- (5) anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- (6) bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Sagala (2013:213) kelemahan-kelemahan metode bermain peran adalah:

- (1) sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- (2) banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan bermain peran.
- (3) memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain peran sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas.
- (4) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain.

Cara mengatasi kelemahan-kelemahan metode bermain peran antara lain ialah (Sagala, 2013:213)

- (1) guru harus menerangkan kepada anak untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan bermain peran anak diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada dimasyarakat.
- (2) guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak, ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga anak terangsang untuk memecahkan masalah itu.
- (3) agar anak memahami peristiwa maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.

(4) bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan diperankan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

Terdapat lima karakteristik bermain peran, yaitu: (1) merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak, (2) didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri, (3) sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban, anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya, (4) senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental, (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya. (<http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>)

Menurut Trianto (2011:97) Bermain peran merupakan metode pembelajaran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran dan keluarga yang otoriter. Bermain peran pada anak dapat mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah dan memberikan pengalaman-pengalaman tertentu pada anak. Misalnya anak berperan menjadi seorang Nelayan atau menjadi seorang petani.

Metode bermain peran yaitu suatu cara memerankan beberapa peran dalam suatu cerita tertentu yang menurut integrasi di antara para pemerannya.

Melalui bermain peran anak dapat menghayati berbagai bentuk perasaan juga menggali daya khayal (imajinasi) dan kreativitas anak (Montolalu, 2008:10.16)

Dalam pelaksanaannya dan kaitannya dengan kebutuhan bimbingan dan konseling termasuk ke dalam kategori di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

*Role playing* dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri anak menjadi positif dan meningkatkan stabilitas emosional anak. Dengan dramatisasi, anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui *role playing*, anak diharapkan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan juga perilakunya yang negatif menjadi positif, emosinya yang meledak-ledak menjadi halus dan tidak emosian, anak yang tidak dapat berempati menjadi dapat bersikap empati, yang kurang bertanggung jawab menjadi bisa lebih bertanggung jawab, anak yang kendali dirinya lemah dapat menjadi terkendali, anak yang interpersonal skillnya rendah bisa menjadi bagus.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknik bermain peran (*roleplaying*), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk anak dapat membawakan situasi *role playing* yang disesuaikan dari hasil *need assessment* anak sehingga dapat disusun skenario bermain peran (*role playing*), setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh anak setelah melakukan

bermain peran (*roleplaying*). Konselor harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga baik tokoh maupun penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Dalam memilih tokoh, konselor yang bijaksana akan memberikan pengarahan kepada anak yang akan dipilih berdasarkan hasil *need assessment* yang sudah dilakukan sebelumnya. Dalam hal ini konselor menjelaskan kepada anak bahwa anak harus bersedia dan mau menyadari dan membuang rasa tidak percaya diri yang ada di dalam dirinya untuk mau tampil di depan umum dan menyadari bahwa dia memiliki kemampuan untuk berperan, dalam permainan peran ini dilakukannya tidak perlu kaku melainkan harus santai dan dapat menghayati peran yang dia terima sehingga tidak salah dalam memeragakan/mendramatisasikan di depan umum dan juga dalam bermain peran ini sistemnya spontan dan tidak menghafal naskah sebelumnya, selain itu juga pemeran bebas memeragakan tokoh yang muncul dalam situasi tersebut.

Metode bermain peran dapat mengembangkan kreatifitas anak, metode bermain peran dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreatifitas anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya. Membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru (Moeslichatoen, 2004:9).

## **2.2 Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh pihak lain yang dapat digunakan sebagai bahan pengkajian yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak TK. A yang dilakukan oleh Dian Ariesta, dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal

angka dengan metode bermain balok di TK. A MI Miftahul Ulum Menganti Gresik”. Penelitian Tindakan kelas ini disusun dalam rangka pengembangan profesi keguruan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari hasil siklus I ( 78,5% ) dan ada peningkatan pada siklus II ( 80,25% ).

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Wahyuni Mustianah dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik pada anak kelompok A di TK. An-nur kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan Strategi bermain pola manik-manik untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dapat dilihat dari hasil siklus I (45%) dan ada peningkatan pada siklus II (84%).

Penelitian yang dilakukan sekarang mempunyai perbedaan dengan penelitian di atas, karena penelitian yang sekarang ini mengambil judul “ Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain peran di TK. Mutiara Hati kelompok A tahun ajaran 2015-2016”. Jadi pada judul tersebut ada perbedaan yang terkait yaitu pada penggunaan media yang berbeda.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Menurut Trianto (2011:97) Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Melalui bermain peran anak dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi), menggali kreatifitas, melatih motorik kasar anak untuk bergerak, melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, dan menggali perasaan anak (Montolalu, 2008:10.16). Di RA. Mutiara



Hati kemampuan mengenal angka anak masih rendah, dengan jumlah anak 15 yang belum mampu mengenal angka ada 9 anak. Sehingga peneliti menggunakan metode bermain peran agar anak dapat mengenal angka dengan mudah. Indikator yang diteliti adalah membilang banyak benda dari 1-10 dan mengurutkan angka 1-10. Berdasarkan masalah yang terjadi dikelas, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di RA. Mutiara Hati.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori diatas, adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu “ Melalui metode bermain perandapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak RA. Mutiara Hati Surabaya.