



**KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN BENDA
BERDASARKAN JENISNYA (4-5 TAHUN)**

Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya (4-5 Tahun)

Penulis : Nina Veronica
Editor : Syarifuddin
Tata Letak : Nurhidayatullah.r
Design cover : Riki Dwi Safawi



surabaya

Hak Cipta Penerbit UMSurabaya Publishing
Jl Sutorejo No 59 Surabaya 60113
Telp : (031) 3811966, 3811967
Faks : (031) 3813096
Website : <http://www.p3i.um-surabaya.ac.id>
Email : p3iurabaya@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan menggunakan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak/atau tanpa ijin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta yang meliputi Penerjemah dan Pengadaptasian Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00
(lima ratus juta rupiah)
2. Setiap Orang yang dengan tanap hak dan/atau tanpa ijin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta yang meliputi Penerbitan, Penggandaan dalam segala bentuknya, dan pendistribusian Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)
3. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada poin kedua diatas yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)

Surabaya: UMSurabaya Publishing, 2019

Ukuran Buku : 15 X 23 cm , x. 12 mm + 65halaman
ISBN : 978-602-5786-74-7



Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i	
DAFTAR ISI..	iii	
DAFTAR TABEL Tabel	iv	
KATA PENGANTAR	v	
BAB 1 PENDAHULUAN		
1.1 Permasalahan	1	
1.2 Pemecahan Masalah	8	
1.3 Temuan Kebaruan	8	
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA		
2.1 Pembelajaran di PAUD	11	
2.2 Kemampuan Kognitif.....	38	
2.3 Bermain Peran & Mengelompokkan Benda	49	
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		51
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		55
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
DAFTAR PUSTAKA	63	



Daftar Tabel dan Gambar

Daftar Tabel

2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Sensorimotor.....	39
3.1 Desain Penelitian..	51
3.2 Indikator Observasi Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan jenisnya	52
3.3 Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan jenisnya	53
4.1 Hasil Pre-test	55
4.2 Hasil Post-test	57
4.3 Uji Wilcoxon	57

Daftar Gambar

2.1 Pembentuk Kesiapan Anak Memasuki Pendidikan TK	18
3.1 Proses Penelitian	51
4.1 Bermain Peran Sebagai Penjual dan Pembeli.....	55
4.2 Megelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya	56



Kata Pengantar

Puji syukur kepada Tuhan atas limpahan rahmat-Nya, penulisan Buku Monograf yang berjudul “Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya (4-5 Tahun)” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Buku ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Sekargadung Mojokerto.

Dengan terselesaikannya buku ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. dr. Sukadiono, MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Dr. Sujinah, M.Pd selaku Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).
3. Endah Hendarwati, S.E., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Wahono, M.Si selaku Kaprodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Kepala Sekolah dan Guru TK Dharma Wanita Sekargadung yang telah Memberikan izin dan membantu penelitian ini.
6. Teman-teman Dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Surabaya, 27 Juni 2019

Penulis



KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN

BENDA BERDASARKAN JENISNYA (4 -5 Tahun)

1

Pendahuluan

1.1 Permasalahan

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan untuk anak usia nol sampai enam tahun untuk mengembangkan aspek perkembangan melalui pemberian stimulus. Stimulus yang diberikan bisa dilakukan oleh guru maupun orang tua. Guru bukan hanya sebagai pentransfer ilmu namun mempunyai peran penting dalam pengembangan aspek perkembangan anak.

Pengembangan pada anak usia dini adalah upaya yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara holistik, baik aspek pendidikan, gizi, maupun kesehatan (Musbikin,2010). Karena kesehatan dan gizi berkaitan dengan pendidikan anak. Kesehatan dan gizi lebih kepada pertumbuhan anak, mulai dari ukuran berat, panjang, umur tulang serta jumlah dan ukuran sel dan organ anak. Apabila gizi dan kesehatan anak baik, maka pendidikan anak juga akan lebih mudah untuk diberikan stimulus.



Jadi pendidikan anak usia dini adalah upaya yang tidak hanya mengembangkan perkembangan anak secara menyeluruh dari aspek jasmani dan rohani, melainkan termasuk juga gizi dan kesehatan anak.

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motorik serta nilai agama dan moral. Aspek kognitif anak usia dini meliputi pemecahan masalah; berfikir logis yang mencakup klasifikasi, merencanakan, mengenal pola dan mengenal sebab-akibat; dan berfikir simbolik yang mencakup kemampuan menyebutkan, mengenal, merepresentasikan benda dan imajinasi dalam bentuk gambar serta mampu menggunakan konsep bilangan dan huruf.

Tujuan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini ialah agar anak akan menjadi individu yang bermanfaat dikehidupan selanjutnya. Hal tersebut didukung oleh Suyanto (2005:5) yang menyatakan "bahwa tujuan pembelajaran anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat menjadi manusia yang utuh sesuai filsafah suatu bangsa".

Tujuan dalam mengembangkan aspek perkembangan tersebut dapat dicapai melalui pendidikan prasekolah. Masa prasekolah harus mulai dilakukan dan dilaksanakan pendidikan agar pertumbuhan dan



perkembangannya dapat tercapai secara maksimal dan kelak menjadi penerus bangsa. Pendidikan anak usia dini terdiri dari jalur formal dan nonformal. Jalur formal terdiri dari Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Atfal, jalur non formal terdiri dari Taman Penitipan Anak dan Kelompok Bermain.

Pendidikan Anak Usia dini salah satunya adalah program pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Peran guru atau pendidik pada program pendidikan TK sangat penting dalam membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, untuk materi atau bahan dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Strategi yang dapat dilakukan pendidik dalam membantu menstimulasi anak salah satunya adalah melalui bermain sambil belajar.

Anak belajar dengan caranya sendiri, dan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini serta anak akan merasa hidup dengan bermain. Menurut Sudono (2001:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun



mengembangkan imajinasi pada anak. Sehingga pendidik harus mengembangkan suatu permainan yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Andriana (2011) “permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak terutama jika orang tua terlibat dalam kegiatan bermain melalui suatu permainan”.

Anak bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya, dan pikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Sehingga dengan bermain akan menciptakan kesenangan pada anak. Tidak hanya kesenangan yang dapat diciptakan melalui bermain namun juga sikap kerjasama, saling menghargai dan selalu optimis serta mengembangkan aspek perkembangan.

Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan. Keuntungan bermain menurut Andriana (2011:48) adalah 1) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, karena dengan bermain anak dapat menggerakkan seluruh bagian tubuh; 2) Meningkatkan daya kreativitas, karena dengan bermain anak dapat menuangkan imajinasinya dengan bentuk bermain misalnya imajinasi sebagai penjual ikan dan anak akan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya menjadi ikan; 3) Mendapat kesempatan untuk menemukan



arti dari benda-benda yang ada disekitar anak, misalnya anak ketika mengeksplorasi benda-benda yang ada di dapur, anak akan belajar mengenai sendok dan cara menggunakan sendok tersebut; 4) Mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan anak, dengan melakukan eksplorasi melalui kegiatan bermain maka kemampuan kognitif anak akan berkembang.

Dalam mengembangkan aspek kognitif atau intelektual harus melalui kegiatan bermain. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Dienes (dalam Harmini dkk,2005) yang percaya bahwa konsep-konsep matematika dapat dipelajari seperti halnya tahap perkembangan intelektual Piaget yaitu dengan cara : 1) bermain bebas yang merupakan bermain secara spontan dan atas kemauan anak sendiri misalnya dalam lingkungan rumah anak yang langsung bermain boneka atau bermain mobil-mobilan; 2) permainan, alat yang dapat digunakan sebagai stimulus untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu dengan permainan lego; 3) mencari kesamaan sifat, hal ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya melalui kegiatan rekreasi, sehingga anak bisa mengamati langsung bagaimana ciri-ciri hewan. Dan dari kegiatan tersebut anak bisa mencari kesamaan sifat dari masing-masing hewan: 4) representasi 5) simbolisasi, 6) formalisasi.



Cara mengembangkan aspek kognitif yang salah satunya adalah penyajian matematika adalah sebagai berikut: 1) penyajian wujud nyata, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara membawa benda atau media real untuk digunakan sebagai alat belajar matematika misalnya belajar mengenai konsep besar-kecil dengan membawa buah yang ukurannya besar dan kecil (jeruk dan anggur); 2) penyajian wujud gambar, hal ini dapat dilakukan ketika tidak memungkinkan benda riil dibawa ke kelas misalnya belajar tentang bilangan dengan membilang banyaknya kaki gajah atau kaki buaya; 3) penyajian wujud diagram, hal ini dapat dilakukan dengan cara menunjukkan misalnya persentase perkembangan anak, di PAUD untuk penyajian diagram jarang digunakan untuk belajar matematika; dan 4) penyajian wujud simbol, hal ini biasanya dilakukan di PAUD dengan cara misalnya menjumlahkan dua buah apel dan satu apel, kemudian anak menggambar banyaknya apel hasil penjumlahan tersebut (Harmini dkk, 2005).

Dalam mengenalkan konsep matematika, guru perlu menciptakan pembelajaran secara bervariasi sehingga anak tertarik dan tidak merasa bosan. Hal tersebut didukung oleh Harmini, dkk (2005:31) “untuk membuat mahir keterampilan perlu latihan rutin dan dapat disertai dengan



permainan supaya menarik”. Pendapat tentang permainan juga disampaikan oleh Azharona dkk (2013:31) bahwa “permainan merupakan salah satu kegiatan yang disukai anak, karena sesuai dengan karakteristik anak”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar tidak harus duduk didalam kelas dengan mendengar guru menjelaskan namun belajar dapat dilakukan dengan bermain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2019 di TK Anak Sholeh Mojosari Kab. Mojokerto ditemui ada 6 dari 10 anak berusia 4-5 Tahun yang mengalami permasalahan pada aspek kognitif terutama pada indikator mengelompokkan benda. Hal tersebut nampak ketika nilai lembar kerja anak yang memperoleh bintang dua (kategori MB yaitu Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru). Faktor penyebabnya adalah lembar kerja anak yang kurang komunikatif bagi anak yaitu gambarnya kecil tidak lebih dari 2x2 cm setiap gambar.



1.2 Metode pemecahan masalah

Dari faktor penyebab yang telah dipaparkan, peneliti melakukan pemecahan masalah dengan kegiatan belajar sambil bermain yaitu dengan bermain peran. Bermain peran merupakan permainan simulasi yang sering dilakukan oleh anak seperti bermain peran sebagai ibu dan anak, penjual dan pembeli, dan lain-lain. Sehingga peneliti akan mencobakan dampak dari bermain peran dengan aspek kognitif (kemampuan mengelompokkan benda).

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain peran dengan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun.

1.4 Temuan Kebaruan

Efektivitas dari bermain peran telah diungkapkan dari hasil penelitian Syuaib (2014) bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan siswa mengenai bencana alam melalui pembelajaran bermain peran dan simulasi. Kemudian didukung juga oleh Worthington & Oers (2016) melalui hasil risetnya pada anak usia 3-4 tahun sebanyak 7 anak di Kota Barat Daya Inggris, menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran yang berkaitan dengan ilmu matematika meningkat sepanjang tahun, serta



menunjukkan bagaimana pengetahuan anak-anak akan budaya di rumah mendukung permainan peran ini dan mampu mengedukasi anak dalam hal matematika. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Wulandari, dkk (2016) bahwa pembelajaran *role playing* dipadu dengan *group investigation* menggunakan komik program KRPL sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap sosial pada siswa kelas IV SD Islam Mohammad Hatta Malang meningkat sebesar 15%. Kedua penelitian tersebut ada kesamaan yakni melalui bermain peran dapat meningkatkan aspek kognitif.



KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN

BENDA BERDASARKAN JENISNYA (4 -5 Tahun)

2

Tinjauan Pustaka

2.1 Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun melalui pemberian stimulasi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi segala upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dengan menciptakan lingkungan yang dapat membantu anak untuk mengeksplorasi pengalaman dan lingkungan sekitar anak. Anak mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan mengamati, meniru, mendengar serta bereksperimen dengan menggunakan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat mudah untuk menyerap ilmu pengetahuan, sehingga potensi dan kecerdasan termasuk aspek perkembangan anak penting untuk dikembangkan. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan nilai agama moral.

Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah; berfikir logis yang mencakup klasifikasi, merencanakan, mengenal pola dan mengenal sebab-akibat; dan berfikir



simbolik yang mencakup kemampuan menyebutkan, mengenal, merepresentasikan benda dan imajinasi dalam bentuk gambar serta mampu menggunakan konsep bilangan dan huruf.

Aspek bahasa meliputi memahami bahasa reseptif (memahami perintah, cerita, dan aturan), mengekspresikan bahasa (berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali, bertanya, menjawab pertanyaan, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan), dan keaksaraan, (meniru bentuk huruf serta hubungan bentuk dan bunyi huruf).

Aspek sosial emosional meliputi kesadaran diri (menyesuaikan diri dengan orang lain, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri serta memperlihatkan kemampuan diri), rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain (menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya), perilaku prososial (memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, serta berperilaku sopan).

Aspek fisik motorik meliputi motorik kasar (gerakan tubuh secara terkoordinasi, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor), motorik halus (kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk



mengeksplorasi dan mengekspresikan diri), kesehatan dan perilaku keselamatan (berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala dan berperilaku hidup sehat dan bersih).

Aspek nilai agama moral meliputi mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, menolong, sopan, hormat, sportif, dan toleran.

Untuk itu sebaiknya orang tua dan pendidik perlu memberikan kesempatan pada anak dalam mengeksplor lingkungan sekitar, menyediakan alat bermain dan permainan yang dapat memicu serta menumbuhkembangkan masa peka, memberikan pengertian secara bertahap ketika anak berada pada masa egosentris, menjadi panutan bagi anak dalam berperilaku karena anak sering meniru segala sesuatu yang ada di lingkungannya termasuk tokoh khayal atau fiksi, memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dengan temannya, memberikan anak kesempatan untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar dan membiarkan anak untuk melakukan *trial and error*.

Pendidik merupakan penanggung jawab ketika anak di sekolah untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Pasal 40 Ayat 2, kewajiban pendidik adalah 1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna,



menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; 2) mempunyai komitmen secara profesional dalam meningkatkan mutu pendidikan; 3) memberi contoh dan menjaga nama baik lembaga, profesi, kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang telah diberikan.

Agar dapat melaksanakan kewajiban sesuai dengan Undang-undang, maka pendidik harus mempunyai kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial (Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005). Kemampuan pedagogis merupakan kemampuan yang berfokus pada pengetahuan yang sesuai dengan bidang yang diampuh. Kemampuan kepribadian merupakan kemampuan yang mencakup tingkah laku serta norma agama. Kompetensi sosial merupakan kemampuan yang berhubungan dengan orang sekitar seperti komunikasi dan bergaul secara santun. Kompetensi profesional seperti menggiatkan bidang pengembangan dengan kehidupan sehari-hari dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri dan profesi.

Pendidik anak usia dini dikatakan berhasil dalam mengajar ketika guru memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menjadi manusia seutuhnya yang bisa menggunakan kemampuannya untuk memecahkan masalah, membuat suatu pelajaran menjadi berharga



dengan menerima perasaan anak dan kepribadiannya serta percaya bahwa anak dapat menciptakan suasana selama belajar, mengembangkan pemahaman empati bagi guru yang peka atau sensitif untuk mengenal perasaan anak (Catron and Allen, 1999:58).

Pendidikan anak usia dini untuk jalur formal banyak dilakukan disekolah. Sehingga sebagai orang tua dan guru hendaknya mengetahui terlebih dahulu tentang kesiapan anak memasuki dunia bersekolah. Di Indonesia banyak sekolah yang menggunakan standar masuk sekolah (Taman kanak-kanak) adalah dengan menggunakan tes baca, tulis dan hitung. Namun kesiapan masuk sekolah bukan lagi dilihat dari kemampuan spesifik, dan tanggung jawab pembelajaran anak usia dini termasuk perkembangan anak bukan hanya ditempatkan kepada anak dan orang tua namun juga tanggung jawab keluarga, profesional pendidikan anak usia dini serta pemerintah dan seluruh komponen yang ada dalam negara.

Beberapa guru pendidikan anak usia dini dan orang tua meyakini bahwa "hanya waktu yang dapat menyembuhkan semua hal termasuk kurang siapnya anak dalam memasuki dunia sekolah" (Morrison, 2016). Seiring dengan berjalannya waktu maka anak akan menjadi siap untuk berprestasi secara fisik maupun kognitifnya.



Sehingga keyakinan tersebut bermanifestasikan di banyak kebijakan sekolah yang mendukung anak tetap di kelas yang sama ketika anak ditemukan tidak siap dalam kesiapan bersekolah.

Konsep seiring dengan berjalannya waktu menghasilkan kesiapan mirip dengan konsep *unfolding* (penyingkapan) yang dipopulerkan Froebel. *Unfolding* atau konsep penyingkapan mengimplikasikan bahwa perkembangan tidak terelakkan dan pasti. Taraf optimum dalam perkembangan ditentukan oleh hereditas dan jam biologis. Froebel menyamakan anak dengan tumbuhan sedangkan orang tua dan guru adalah tukang kebun yang tugasnya adalah merawat tumbuhan. Setiap anak akan memiliki gen yang berbeda-beda, ada yang tumbuhnya cepat dan ada juga yang lambat. Sehingga sebagai orang tua dan guru (yang diibaratkan sebagai tukang kebun) tidak semestinya hanya menunggu namun harus menciptakan lingkungan yang kaya dan mendukung serta dapat membantu anak berkembang sesuai taraf dengan tepat.

Dalam menciptakan dan mendukung anak pada pendidikan anak usia dini, Negara Indonesia memiliki sebuah panduan yang berbentuk kurikulum. Standar pendidikan anak usia dini yang tercantum pada kurikulum



tersebut mencakup perkembangan fisik-motorik, nilai agama moral, bahasa, sosial emosional, kognitif dan seni.

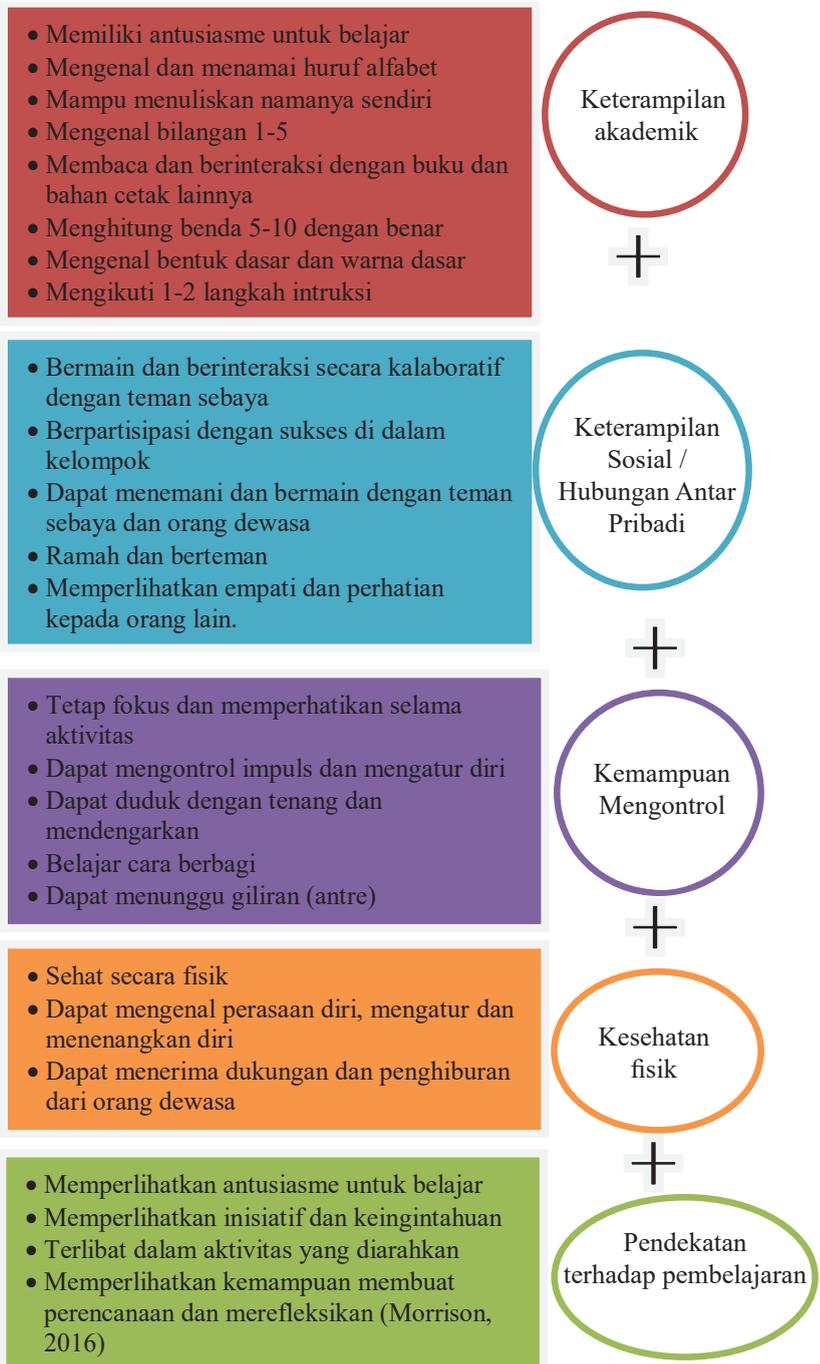
Meskipun Indonesia telah memiliki standar pendidikan anak usia dini, namun kesiapan dalam memasuki dunia sekolah pasti beragam dari anak ke anak, khususnya yang datang dari latar belakang berbeda. Beberapa ketidaksetaraan di dunia memasuki sekolah bisa jadi disebabkan oleh berbedanya cara pandang budaya terhadap keterampilan atau perkembangan anak (dianggap penting atau tidak untuk dikuasai), namun juga disebabkan oleh ketidakmampuan anak sendiri atau anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan.

Ada beberapa faktor yang penting untuk dilakukan oleh anak sebelum memasuki dunia sekolah terutama taman kanak-kanak yang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Pembentuk Kesiapan Anak Memasuki Pendidikan TK.







Apabila anak sudah memenuhi perilaku pembentuk kesiapan memasuki pendidikan TK, maka guru juga harus mengetahui bagaimana cara mendukung anak dalam pembelajaran yaitu dengan:

- a. Mengamati anak, mendengarkan anak serta mencatat perilaku anak yang sering muncul atau menjadi tipikal.
- b. Menggunakan modeling, permainan peran dan diskusi kelompok untuk membantu anak belajar dengan tepat.
- c. Menyediakan waktu untuk anak berlatih cara mengidentifikasi dan menamai perasaan-perasaan, cara mengkomunikasikan emosi dengan tepat, cara menyelesaikan masalah misalnya ketika bertengkar dengan teman (menyelesaikan dengan kata-kata yang baik bukan dengan tinju)
- d. Membantu orang tua membantu keterampilan parenting untuk membantu anak.

Dalam mendukung anak untuk mengembangkan aspek perkembangan, maka guru perlu untuk mengetahui terlebih dahulu pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu:

- a. Keinginan/inisiatif. Anak memiliki keinginan yang tinggi termasuk dalam terlibat dan berpartisipasi di beragam aktivitas yang baru dan menantang. Contohnya ketika guru membawa permainan baru



- seperti permainan bola, anak akan memiliki keinginan untuk memegang kemudian memainkan bola tersebut dengan teman-temannya.
- b. Daya tahan. Anak mampu memiliki sifat gigih/ulet dalam mengerjakan tugas atau aktivitas hingga selesai. Misalnya ketika guru memberikan kesempatan untuk anak memasukkan bola ke dalam keranjang, sehingga anak akan memiliki sifat ulet dalam menyelesaikan tugas.
 - c. Perhatian. Anak memiliki atensi dengan aktivitas-aktivitas yang diarahkan guru. Misalnya ketika guru memberikan tugas yang melibatkan anak untuk berkelompok untuk menanam tumbuhan, dan guru selalu memberikan perhatian terhadap kegiatan anak.
 - d. Mengarahkan diri sendiri. Anak mampu menjawab masalah dengan sejumlah cara, termasuk menemukan lebih dari satu cara untuk memecahkan masalah melalui eksplorasi dan interaksi dengan teman-temannya. Misalnya ketika anak belajar memasukkan air ke dalam botol, maka anak akan memiliki banyak cara bagaimana cara agar air bisa masuk dalam botol, dapat menggunakan gelas sebagai pembantu, tangan, langsung mencelupkan



kedalam air atau yang lainnya, dan ketika anak memiliki kesulitan biasanya temannya akan membantu mencari solusi.

- e. Menyelesaikan masalah. Anak mampu menyelesaikan masalah lewat sejumlah cara, dan menemukan lebih dari solusi, eksplorasi dan interaksi dengan teman-temannya.
- f. Kreatif. Anak mampu mendekati tugas dengan fleksibilitas, imajinasi dan temuan baru yang semakin meningkat.

Dalam pembelajaran, peran guru pada anak usia dini bukan sebagai pentransfer ilmu namun sebagai fasilitator sehingga yang pertama adalah guru harus memahami karakteristik anak usia dini. Menurut Hartati (2005:8) karakteristik anak usia dini meliputi:

- a. Bersifat Egosentris

Anak melihat sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan anak sendiri, misalnya anak sering berebut permainan dan alat tulis dengan temannya. Sedangkan menurut Solehuddin (dalam Rusdinal,dkk,2005:17) mengungkapkan “bahwa sifat egosentris menyebabkan anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri. Sifat



egosentris yang dimiliki oleh anak berdampak pada pemikiran anak bahwa semuanya adalah miliknya”.

b. Rasa Ingin Tahu yang Besar

Anak beranggapan bahwa dunia ini penuh dengan sesuatu yang menarik dan unik. Hal tersebut yang membuat anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Misalnya saat anak memukul drum dan memukul tiang dan menghasilkan bunyi yang berbeda. Pendapat lain juga disampaikan Kartono (dalam Syaodih, 2005:13) ciri khas anak adalah “sikap fisiognomis yaitu anak belum mampu membedakan antara benda mati dan benda hidup”.

Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa atau merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani seperti dirinya sendiri. Sifat ingin tahu pada pada anak membuat anak selalu bereksperimen, selalu mencoba hal baru dan anak belum dapat membedakan antara benda mati dan hidup sehingga anak menganggap benda mati seperti dirinya.

c. Makhluk Sosial

Anak merasa senang diterima dan berada disekitar teman sebayanya, senang bekerja sama seperti membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya serta saling memberikan semangat. Anak membangun konsep



diri melalui interaksi sosial disekolah. Anak akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan bekerja sama dengan temannya.

Anak melakukan sesuatu sesuai dengan perasaannya, bersikap jujur dalam mimik wajahnya, jika anak merasa suka dalam membantu temannya, maka anak akan membantu dan begitu sebaliknya.

d. Bersifat Unik

Anak dikatakan sebagai individu yang unik karena masing-masing anak memiliki minat serta latar belakang yang berbeda-beda. Bredekamp (dalam Hartati,2005:10) mengatakan “bahwa anak memiliki keunikan tersendiri seperti minat, gaya belajar serta latar belakang keluarga”.

e. Imajinatif

Pada dasarnya anak gemar berfantasi, anak dapat bercerita melebihi pengalaman nyata sendiri dan kadang bertanya tentang hal-hal gaib atau abstrak. Hal ini disebabkan imajinasi anak melebihi apa yang dilihatnya. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Solehuddin (dalam Rusdinal,dkk, 2005:18) bahwa anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif. Oleh karena itu, mereka mampu untuk bercerita melebihi pengalamannya. Pada masa ini anak memiliki minat



terhadap benda-benda dan peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Karakteristik anak yang imajinatif ini terkadang membuat anak berbicara sendiri dan asik dengan fantasinya.

f. Mudah bosan atau konsentrasi berjangka pendek

Pada dasarnya anak sulit berkonsentrasi dalam rentang yang panjang. Anak mudah berpaling dan mencari kegiatan lain, kecuali kegiatan tersebut bervariasi, menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Menurut Berg (dalam Hartati,2005:11) disebutkan bahwa hanya dalam sepuluh menit pertama atau setelah waktu yang wajar bagi anak (usia sekitar 5 tahun) untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat anak sulit untuk memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama dan duduk dengan diam kecuali terhadap sesuatu yang menyenangkan.

Setelah mengetahui karakteristik anak usia dini, guru harus mengetahui pendekatan pada pendidikan anak usia dini yaitu:

a. Berorientasi pada anak

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus berorientasi pada anak yaitu sesuai dengan kebutuhan anak. Kebanyakan guru beranggapan



bahwa pembelajaran misalnya pengurangan dan penjumlahan merupakan hal yang mudah, namun tidak semua dianggap mudah karena ada sebagian anak yang belum dapat melakukan hal tersebut, maka harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.

b. Berorientasi pada perkembangan anak

Setiap perkembangan anak akan berbeda-beda sesuai dengan tingkatan umur anak. Perkembangan anak diawal usia akan berpengaruh pada perkembangan selanjutnya, sehingga perkembangan anak harus diberikan stimulasi dengan sebaik mungkin sesuai dengan umurnya. Misalnya pada anak usia 3 Tahun anak sudah dapat belajar konsep angka 1-5 namun apabila ada sebagian anak yang sudah melampaui batas maka dapat diajarkan konsep angka sampai dengan 10.

c. Anak usia dini belajar melalui bermain

“Bermain merupakan hal yang dekat dengan anak, bermain adalah hidup dan anak akan merasakan hidup dengan bermain” (Mayesty, 1990). “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari untuk menemukan kesenangan dan kenikmatan” (Cosby and Sawyers, 1995). Sehingga dalam



pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain.

- d. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya atau mengemukakan gagasan yang ada pada fikiran anak Sehingga guru harus memberikan kesempatan pada anak agar aktif dalam menyampaikan ide-ide yang ada difikirannya.

Pembelajaran kreatif yang memiliki daya cipta dan berkreasi. Pada anak usia dini tidak bisa dibandingkan dengan orang dewasa dalam hasil cipta dan kreasi. Cipta dan kreasi anak merupakan wujud dari imajinasi anak, misalnya anak menyusun balok yang dikreasikan menjadi mobil, menggambar bentuk geometri dan coretan anak menjadi sesuatu tidak difikirkan orang dewasa namun diciptakan anak sesuai dengan kemampuannya. Sehingga guru harus memberikan kesempatan agar anak dapat berkarya sesuai dengan usianya bukan memberikan respon negatif seperti “apa ini? kok jelek?” dan lain sebagainya.



Pembelajaran efektif adalah pembelajaran bermakna, jadi tidak hanya pengetahuan yang didapatkan oleh anak namun bagaimana cara menggunakan pengetahuan tersebut. Misalnya anak mengetahui nama buah seperti jeruk, ketika dirumah anak dapat memanfaatkan pengetahuannya misalnya diminta untuk mengambilkan jeruk oleh ibu, dan anak tersebut mengambilnya dengan benar.

Setelah mengetahui pendekatan pada pendidikan anak usia dini, maka hal berikutnya adalah menegetahui apa makna dari pembelajaran pada anak usia dini. Pembelajaran menurut Hamalik (2007) merupakan kombinasi antara unsur manusiawi (meliputi guru, anak dan tenaga pendidikan), material (meliputi papan tulis, buku dan gambar), fasilitas (seperti ruang kelas dan halaman sekolah), perlengkapan (misalnya perlengkapan audio visual dan komputer), serta prosedur (meliputi metode yang akan digunakan dalam pengajaran serta jadwal).

Ciri-ciri pembelajaran adalah adanya rencana, saling ketergantungan serta tujuan (Hamalik,2007). Rencana di PAUD biasanya tertulis pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) apabila dilihat pada setiap harinya, sedangkan saling ketergantungan



adalah hubungan antara anak dan guru dan yang lebih utama adalah menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran, pembelajaran yang dimaksud adalah sesuatu yang dilakukan tersebut merupakan keinginan dan kebutuhan serta sesuai dengan anak itu sendiri, dan tujuan merupakan sesuatu yang akan dicapai. Tujuan utama pada pembelajaran adalah agar anak belajar sedangkan guru yang bertugas untuk membuat sistem pembelajaran agar anak belajar secara efektif dan efisien.

Pembelajaran di PAUD harus disesuaikan dengan usia dan karakteristik anak usia dini serta dengan cara anak belajar. Anak merupakan individu yang mudah untuk bosan namun anak menyukai hal yang menarik dan menyenangkan sehingga di PAUD perlu menggunakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan adalah cara agar anak dapat fokus perhatiannya dalam proses pembelajaran. Ketika anak fokus perhatiannya tinggi maka hasil belajar yang dimiliki oleh anak akan meningkat dan mengaktifkan bagian *neo-cortex* (otak berfikir) pada anak.

Pembelajaran yang menyenangkan juga akan memengaruhi kreatif dan inovatif anak. Contoh kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui kegiatan



eksperimen tentang perubahan zat padat ke cair (membuat jus), atau perubahan zat cair ke padat (membuat es atau agar-agar). Dari kegiatan tersebut dapat mendorong anak untuk kreatif dan inovatif seperti memilih cetakan agar-agar yang akan digunakan dan juga bisa menaburi *topping* atau menggambar dengan coklat leleh sesuai dengan keinginan anak.

Jiwa dari pendidikan anak usia dini adalah bermain dan karena anak belajar melalui bermain. Bermain bagi anak merupakan kebutuhan, karena dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang membantu mengembangkan kemampuan dirinya (Dockett and Flear, 2000). Kemampuan yang dimiliki oleh anak akan dituangkan pada saat bermain misalnya kemampuan bercerita, anak akan bercerita kepada temannya bisa dengan cara berpura-pura sebagai guru sedang bercerita atau ibu yang sedang membacakan dongeng kepada anaknya.

Bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja. Bermain merupakan kegiatan spontan yang dilakukan oleh anak. Tanpa ada berfikir panjang apa yang akan mereka dapatkan. Hal tersebut didukung oleh Hurlock (1978) bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang timbul tanpa memikirkan hasil



akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan dari faktor luar atau kewajiban. Faktor luar misalnya adalah teman, keluarga atau keinginan orang lain serta lepas dari kewajiban karena bermain merupakan kesenangan bagi anak. Hal tersebut didukung oleh Piaget dalam Hurlock (1978) “bahwa bermain merupakan tanggapan yang berulang dan sekedar untuk kesenangan fungsional”.

Anak usia dini tidak memikirkan apa yang menjadi tujuan dalam bermain. Namun sebagai pendidik dan orang tua harus memahami tujuan bermain itu sendiri, sehingga memiliki fikiran yang tidak mengekang kegiatan bermain anak.

Tujuan bermain adalah memelihara perkembangan dan mengoptimalkan pertumbuhan anak usia dini melalui pendekatan bermain. Perkembangan yang dapat dikembangkan melalui bermain meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosional, serta fisik motorik. Sedangkan perkembangan anak meliputi kuantitatif gerak anak seperti tinggi badan, gerak motorik serta kelincahan. Hal tersebut dapat dikembangkan dan ditumbuhkan melalui kegiatan bermain misalnya bermain lompat tali, pertumbuhan anak dapat dipacu melalui



permainan tersebut dan perkembangan fisik motoriknya serta sosialnya dapat berkembang.

Bermain juga memiliki prinsip. Prinsip merupakan dasar pemikiran tentang bermain. Prinsip bermain adalah mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks, menempatkan perspektif orang lain melalui aturan dan menegosiasikan aturan bermain, menggunakan replika untuk mengganti objek nyata misal gambar gajah untuk mengenalkan hewan gajah pada anak serta menggunakan simbol untuk perkembangan berfikir abstrak dan imajinasi, mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya misalnya menggunakan aturan main *hompimpa alaiyom gambreng* untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu (Sujiono, 2013).

Permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang diri anak sendiri, orang lain dan lingkungannya (Cosby dan Sawyer, 1995). Namun harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, misalnya pada awal perkembangan kognitif anak berada pada tahap sensorimotor. Pada tahap sensorimotor anak memperlihatkan aktifitas motoriknya yang merupakan hasil



stimulasi sensoriknya. Permainan yang cocok pada tahap ini misalnya adalah boneka yang bisa mengeluarkan suara lagu yang ditaru di meja anak atau *stroller* anak yang akan membuat anak tertawa dan biasanya menggerakkan kaki dan tangannya. Tetapi apabila stimulasi tersebut terlalu banyak akan membuat perhatian anak berkurang dan akan menangis.

Pada anak yang usianya lebih besar atau sudah mampu berjalan dan berbicara, anak lebih menyukai eksplorasi dan manipulasi dengan lingkungannya. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan responsif akan memperlihatkan perilaku eksploratif yang tinggi, sehingga orang tua atau guru harus memberikan reaksi yang positif kepada anak ketika anak melakukan eksplorasi. Dan pada saat anak salah tidak boleh langsung menyalahkan anak tersebut, namun harus dibantu agar anak dapat mengetahui yang benar (Soetjiningsih, 1995).

Dalam kegiatan bermain ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: 1) ekstra energi, karena bermain membutuhkan energi dan anak yang sakit akan berkurang minatnya untuk bermain; 2) waktu, dalam bermain akan membutuhkan waktu sehingga berikan cukup waktu untuk anak bermain; 3) alat permainan, dalam menggunakan alat permainan atau memberikan alat permainan kepada anak



hendaknya disesuaikan dengan umur anak sehingga sesuai dengan karakteristik serta tahapan perkembangan anak; 4) ruangan untuk bermain tidak selamanya harus luas dan lebar, namun izinkan anak untuk bermain di halaman rumah dan dalam rumah namun tetap aman bagi anak karena dengan anak bermain di lingkungan rumah anak dapat mengeksplor dan mendapatkan pengetahuan; 5) pengetahuan cara bermain, biasanya anak bermain dengan cara coba-coba, kemudian meniru, atau diberitahu cara bermainnya; 6) teman bermain, anak harus merasa yakin dengan teman bermainnya (saudara, teman, keluarga atau orang tua), dengan bermain bersama anak akan mendapatkan pengetahuan lebih karena adanya interaksi sosial sehingga ada kesempatan untuk belajar bersama.

Anak yang baru lahir ia tidak langsung dapat bermain, namun butuh waktu yang bertahap. Mulai dari memperhatikan temannya, kemudian ikut tertawa apabila melihat temannya tertawa, setelah itu anak akan mulai mencoba dengan memegang alat mainannya dan mulai mengacak-acak permainannya sebagai tahap eksplorasi dan selanjutnya dapat menggunakan permainan tersebut.

Permainan memberikan anak-anak kesempatan menemukan makna dari benda-benda yang ada disekitarnya, bergaul dengan temannya, belajar mengikuti



aturan, mengembangkan keterampilan yang akan berguna dalam hidupnya, mengembangkan intelektual dan kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat serta kreativitas. Contoh bermain yang menggunakan imajinasi salah satunya adalah bermain peran. Bermain peran merupakan bermain pura-pura yang diibaratkan suatu kejadian dan menirukan kegiatan seperti aslinya. Hal tersebut juga didukung oleh Zaini (2007:101), bermain peran adalah “aktivitas yang telah direncanakan dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga bermain peran cocok dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini”. Hal tersebut didukung pendapat Svensson and Regnell (2016) “melalui bermain peran membuat pembelajaran efektif dan meningkatkan motivasi”.

Contoh bermain peran adalah berperan sebagai penjual dan pembeli, dari permainan tersebut ada yang berperan sebagai penjual misalnya penjual buah dan pembeli. Dari kegiatan tersebut ada interaksi dan interaksi dapat mengembangkan aspek kognitif. Vygotsky (dalam Santrock, 2007:50) menyatakan “bahwa interaksi sosial dan budaya dapat menuntun perkembangan terutama pada aspek kognitif”.



Interaksi sosial dan peran aktif guru serta orang dewasa untuk mendorong anak menciptakan makna dan pemahaman baru (Brostrom,2017). Pendapat tersebut juga didukung oleh Vygotsky (dalam Ohta, 2017) yang menyatakan bahwa orang dewasa atau rekan yang lebih cakap memberikan dukungan dalam melewati Zona Pengembangan Proksimal.

Bermain peran yang dilakukan oleh anak biasanya menggunakan benda-benda yang ada disekitar. Hal tersebut dapat mendukung anak untuk mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek kognitif, karena anak belajar menggunakan benda-benda nyata dan belum bisa berfikir secara abstrak. Misalnya, anak bermain peran sebagai penjual buah, maka anak menggunakan tanaman-tanaman yang ada disekitar untuk dijadikan media dalam bermain peran. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Sulyandari, dkk (2016) menunjukkan bahwa anak usia TK membutuhkan visual dalam aktivitas representasi. Anak-anak membutuhkan bantuan visual saat memahami konsep banyak benda, menghitung benda, memahami bilangan 1 sampai 10. Penelitian tersebut dilengkapi oleh Syuaib (2014) bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan siswa mengenai bencana alam melalui pembelajaran bermain peran dan simulasi.



Keefektifan dari bermain peran juga diungkapkan Worthington and Oers (2016) melalui hasil risetnya pada anak usia 3-4 sebanyak 7 anak di Kota Barat Daya Inggris, menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran yang berkaitan dengan ilmu matematika meningkat sepanjang tahun, serta menunjukkan bagaimana pengetahuan anak-anak akan budaya di rumah mendukung permainan peran ini dan mampu mengedukasi anak dalam hal matematika. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Wulandari, dkk (2016) bahwa pembelajaran *role playing* dipadu *group investigation* berbantuan komik program KRPL sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap sosial pada siswa kelas IV SD Islam Mohammad Hatta Malang meningkat sebesar 15%. Kedua penelitian tersebut ada kesamaan yakni melalui bermain peran dapat meningkatkan aspek kognitif.

Bermain peran merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi antara anak dengan anak lainnya. Interaksi ini merupakan salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan seperti yang telah diungkapkan oleh Vygotsky, melalui interaksi akan memperoleh pengetahuan.



2.2 Kemampuan Kognitif (Mengelompokkan Benda)

Kognitif adalah suatu proses berfikir yang meliputi kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut Piaget (dalam Musbikin, 2010:56) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif anak pra-sekolah berbeda dengan anak usia selanjutnya.

Tahapan perkembangan kognitif anak usia lahir sampai usia 2 tahun berada pada tahap sensorimotor yaitu berfikir dalam pola visual (*skemata*), menggunakan indra untuk mengeksplorasi objek (telinga untuk mendengar dan menyimak, mata untuk melihat, hidung untuk mencium, dan mulut untuk merasakan), belajar mengingat ciri fisik sebuah objek misalnya ibu yang berambut kriting, mengaitkan objek dengan tindakan dan peristiwa namun tidak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan serta kejadian misalnya menggelindingkan bola namun tidak menggunakan bola sebagai mobil pura-pura. Tahapan perkembangan kognitif berdasarkan usianya untuk yang lebih rinci dapat dilihat pada tabel 2.1.



Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Sensori Motor

Lahir-1 tahun	1-4 bulan	4-8 bulan	8-12 bulan	12-18 bulan	18-24 bulan
<ul style="list-style-type: none"> refleks bawaan-menghisap, menggenggam, menangis, menelan pengalaman yang mendukung refleks menjadi lebih efisien (seperti jumlah isapan yang dibutuhkan untuk mendapatkan nutrisi mulai memodifikasi refleks untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Perilaku difokuskan ke tubuh sendiri adaptasi yang dipelajari refleks secara bertahap diganti dengan tindakan yang diinginkan (misalnya meletakkan tangan berulang- 	<ul style="list-style-type: none"> meningkatkan kesadaran dan respons kepada orang dan objek yang ada di lingkungan kemampuan untuk menginisiatifkan aktivitas memulai permainasan objek 	<ul style="list-style-type: none"> pegetahuan tentang hubungan sebab-akibat meningkatkan kebebasan untuk merespon orang dan benda suka mainan dorong tarik pencari aktif benda-benda yang menyembunyi 	<ul style="list-style-type: none"> eksperimentasi aktif lewat coba-coba (mengarah ke penemuan baru) banyak waktu dihabiskan untuk bereksperimen sangat ingin tahu pemahaman awal tentang ruang, waktu dan kausalitas 	<ul style="list-style-type: none"> pengembangan hubungan sebab-akibat dimulainya kecerdasan representasi terlibat dalam perilaku imitatif simbolik egosentrik dalam pikiran dan perilaku
Tahap 1: Tindakan refleksif	Tahap 2: reaksi sirkuler primer	Tahap 3: reaksi sirkuler sekunder	Tahap 4: koordinasi skema sekunder	Tahap 5: reaksi sirkuler tersier/ eksperimen	Tahap 6: kecerdasan representasi

Sumber: Morrison (2016:453)

Tahap 1 tindakan refleks (lahir-1 bulan) biasanya bayi akan banyak melakukan genggam karena



menggenggam merupakan skema primer sensorimotoris bayi. Sejak lahir, refleks menggenggam terdiri atas mengatupkan jari-jari disekitar objek yang diletakkan di tangan. Kemudian ketika lebih matang dan berpengalaman akan menjadi koordinasi dengan tatapan, membuka tangan, menarik jari-jari dan melepas genggamannya intensional.

Tahap 2 reaksi sirkuler primer (1-4 bulan) merupakan modifikasi terhadap tindakan refleks pada tahap 1. Perilaku sensorimotorik yang sebelumnya tidak muncul di pengulangan perilaku namun pada tahap ini akan muncul yaitu kebiasaan menghisap jempol tangan atau mengindikasikan koordinasi tangan mulut, melacak objek bergerak dengan mata, dan menggerakkan kepala menuju sumber suara.

Tahap 3 reaksi sirkuler sekunder (4-8 bulan) biasanya bercirikan tindakan-tindakan berulang yang dimaksudkan untuk mendapatkan respons yang sama dari sebuah objek atau seseorang seperti ketika anak menggoyang-goyangkan mainan berkali-kali untuk mengulangi bunyi yang terdengar. Perulangan adalah ciri semua reaksi sirkuler dan disebut sekunder karena reaksi itu dimunculkan dari suatu sumber di luar tubuh bayi. Hal tersebut juga biasanya anak lakukan dengan membanting mainan kemudian terdengar bunyi yang membuat anak



tertarik, maka anak akan mengulang kegiatannya yaitu membanting mainan kemudian mengeluarkan bunyi.

Tahap 4 koordinasi skema sekunder (8-12 bulan) adalah tahapan ketika anak merasa bahwa ada tujuan dalam perilakunya, misalnya anak menyingkirkan bola yang menghalangi bonekanya yang akan diambil oleh anak.

Tahap 5 reaksi sirkulasi tersier/eksperimen (12-18 bulan) merupakan klimaks dari periode sensorimotorik yang ditandai dengan mulainya perilaku cerdas sesungguhnya dan eksperimentasi. Pada tahapan ini anak mulai berkeinginan untuk berjalan sehingga anak akan lebih banyak menjangkau benda-benda yang ada disekitar. Misalnya anak yang berjalan dan mengambil beberapa benda, kemudian dipukul ke tembok dan mengambil benda lain untuk dipukul ke tembok lagi.

Tahap 6 kecerdasan representasional merupakan tahap transisi dari sensorimotorik menuju kepemikiran simbolik. Pada pemikiran representasional anak akan menggunakan sensorimotorik untuk memecahkan permasalahan melalui kegiatan eksperimentasi dan percobaan serta memprediksi hubungan sebab-akibat. Anak juga mengingat kejadian atau tindakan orang lain untuk menguji tindakannya seperti anak melihat orang tuanya menuang susu dari botol ke gelas dan anak dapat meminum



susu tersebut kemudian apabila anak menemukan botol susu maka anak akan mencoba untuk menuangkan susu tersebut dalam gelas.

Pada tahap representasional, anak mulai menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya untuk direpresentasikan menjadi sesuatu yang ada dalam imajinasinya. Hal tersebut sering disebut sebagai permainan simbolik. Misalnya balok kayu direpresentasikan sebagai mobil, guling menjadi bayi, kasur sebagai kapal, sapu sebagai gitar dan lain sebagainya.

Hal yang penting untuk diingat yang terkait perkembangan bayi adalah:

- a. Usia kronologis yang berkaitan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif adalah sebuah tafsiran. Jadi, tujuan yang paling utama adalah fokus pada perilaku anak karena akan memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang perkembangan anak dan mengetahui bagaimana cara memandu pendidikan dan pengasuhan yang tepat sesuai dengan usia perkembangannya.
- b. bayi dan batita tidak berfikir seperti orang dewasa karena anak mengetahui dunia dengan melakukan tindakan dan kesempatan yang membuat anak aktif.
- c. bayi dan balita mengkonstruksi aktif kecerdasannya sendiri. Aktifitas yang dilakukan oleh anak dengan



benda atau dengan orang lain dapat menstimulasi kognitif dan mengarah kepada pengembangan skema mental anak.

- d. konsep kausalitas atau sebab-akibat tidak dimiliki anak sejak lahir, namun konsep tersebut bisa berkembang hanya ketika anak melakukan suatu tindakan kepada lingkungan
- e. ketika bayi atau batita menuju tahap satu ke tahap berikutnya maka hal tersebut merupakan perkembangan.

Untuk tahap perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, yakni anak berfikir secara simbolik. Secara umum, tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Salkind, 2009:326) adalah anak berfikir secara simbolik dan bahasa sudah mulai jelas untuk menggambarkan objek dan kejadian namun belum logis dalam cara berfikir. Anak juga belajar menduga efek dari suatu tindakan misalnya memencet tombol piano agar bisa mengeluarkan bunyi. Anak juga mudah terkecoh dengan benda yang bentuknya tinggi, anak beranggapan air yang ditaruh dalam botol yang tinggi lebih banyak dari pada yang ada di gelas padahal volume air tersebut sama.

Sedangkan menurut Morrison (2016) ciri tahap praoperasional adalah anak belum mampu berfikir oprasional yang merupakan tindakan mental yang



dibalikkan seperti “Anak menuang susu dalam botol ke dalam gelas, namun anak belum dapat berfikir bagaimana jika susu dalam gelas dimasukkan kembali ke botol?” anak juga berpusat pada satu pikiran atau satu ide saja dan mengesampingkan pikiran-pikiran lain misalnya dalam pikiran anak ingin bermain maka anak akan bermain meskipun waktunya makan, anak masih egosentris yaitu semua benda atau orang-orang terdekat adalah miliknya seperti anak akan menganggap mainan temannya sebagai mainannya sehingga apabila temannya mengambil maka anak akan menangis atau marah.

Pada tahap praoperasional, ada beberapa cara untuk pengajarannya menurut Morrison (2016) yaitu:

- a. Menyediakan bahan-bahan konkret bagi pembelajaran untuk membantu anak melihat dan mengalami konsep dan prosesnya. Misalnya ketika guru menanyakan buah yang disukai anak sebaiknya guru harus membawa macam-macam buah yang sering dilihat oleh anak, sehingga anak dapat langsung menyentuh, meraba, mencium, mencicipi atau juga bisa mengklasifikasikan buah-buahan tersebut.
- b. Menggunakan aktivitas-aktivitas yang menggunakan tangan untuk memberikan kesempatan pada anak terlibat aktif dalam pembelajaran. Misalnya berikan anak ruang



yang luas untuk anak mengeksplor lingkungan sekolah misalnya minta anak untuk memetik bunga yang ditemui disekitar halaman sekolah. Hal tersebut dapat memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi dan mulai mengumpulkan serta mengorganisasi data objek yang anak temukan. Dari kegiatan tersebut anak dapat belajar seperti bentuk, warna, termasuk cara anak dalam memetik bunga.

- c. Memberikan anak banyak pengalaman yang beragam. Dunia anak adalah bermain, melalui kegiatan bermain guru dapat menciptakan berbagai macam kegiatan atau aktivitas. Misalnya melalui kegiatan bermain peran anak dapat melakukan kegiatan berpura-pura mengendarai motor, berjualan, atau membeli sesuatu. Kegiatan bermain juga dapat dilakukan di luar ruangan seperti bermain melewati papan titian, jungkat-jungkit, seluncuran dan berlari-lari. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya meningkatkan motorik kasar, namun juga motorik halus melalui kegiatan mewarnai, menggunting, meronce manik-manik, dan menyusun *puzzle*.
- d. Memberikan penyanggaan tugas dan perilaku yang tepat. Pada tahap praoperasional anak belajar melalui modeling. Misalnya anak melihat kegiatan menulis yang dilakukan oleh orang tuanya atau guru. Bagaimana cara



menulis, apa yang dibutuhkan ketika akan menulis dan melihat gerak tangan orang yang sedang menulis. Melalui eksplorasi tersebut, anak biasanya akan mencontoh kegiatan menulis yang telah dilakukan oleh orang tua sesuai dengan kemampuannya misalnya dengan melalui coretan-coretan dan cara memegang pensilnya (walaupun kadang masih banyak anak yang kurang tepat).

- e. Menyediakan lingkungan yang kaya literasi untuk menstimulus minat dan perkembangan bahasa serta literasi. Kemampuan bahasa erat hubungannya dengan kognitif. Melalui bacaan misalnya buku cerita, gambar, koran serta majalah maka secara tidak sengaja kemampuan kognitif anak akan berkembang. Sebagai pendidik, hendaknya memberikan ruang baca bagi anak terutama untuk anak pada tahapan baca pemula adalah menyediakan buku cerita yang banyak menggunakan gambar sehingga anak dapat mengerti apa yang ada pada buku tersebut.
- f. Melibatkan anak dalam proyek yang dipilih oleh anak sendiri. Proyek dapat berupa kontruksi atau gambar yang diciptkana oleh anak. Misalnya dalam kegiatan yang dipilih oleh anak adalah menyusun balok menjadi rumah maka biarkan anak untuk mengkonstruk balok tersebut



sesuai dengan apa yang ada dipikiran anak. Jangan menyalahkan misalnya “kok begini” namun sebaiknya tanyakan “ini apa?” maka anak akan mencoba menjelaskan apa yang telah anak ciptakan.

Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah (Santrock, 2007:50), hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak. Menurut (Billett, 2017) kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sejalan dengan pendapat Billett, Wong (2017) berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi. Misalnya dalam berinteraksi dengan anak-anak, orang tua cenderung mengadopsi pendekatan yang langsung dan jelas untuk membantu anak-anak belajar matematika. Di sisi lain, Morrison (2012:230) berpendapat bahwa budaya memengaruhi pengalaman yang menjadi dasar penguasaan pengetahuan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rahmat (2017) bahwa proses budaya mencakup tahap pembelajaran anak untuk memahami perilaku anak itu sendiri dengan menyelesaikan masalah secara kalaboratif dengan orang lain yang memiliki pengetahuan luas.



Kemampuan pemecahan masalah pada usia prasekolah, khususnya usia 4 tahun menurut Woodward, dkk (2016) terdiri atas (1) menyusun 10 kepingan *puzzle jigsaw* boneka beruang, (2) menyusun kata (misal bunga) menggunakan huruf magnet pada papan tulis magnet, (3) menyusun lego berbentuk kastil, dan (4) memasukkan benang ke dalam lubang manik-manik. Sedangkan menurut *Whashington Kindergarten Inventory of Developing Skills*, anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik pada aspek kognitif dan matematika, antara lain (1) dapat menghitung 1-10, (2) dapat mengenal jumlah hingga lima benda secara instan, (3) dapat meminta saran dan menggunakan solusi tersebut, (4) dapat mengelompokkan objek sesuai dengan karakteristiknya, dan (5) dapat merencanakan dan kemudian menggunakan gambar, konstruksi, gerakan dan dramatisasi untuk mewakili gagasan.

Beaty (2013) mengungkapkan pengembangan konsep yang muncul secara sistematis melalui beberapa program pengembangan kognitif pada anak usia dini yaitu: 1) Bentuk adalah salah satu konsep paling awal yang harus dikuasai dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan untuk anak membedakan berbagai benda dengan berbagai bentuk yang berbeda; 2) Warna, benda yang memiliki bermacam warna lebih baik dikembangkan



dengan cara memperkenalkan warna satu persatu kepada anak; 3) Ukuran yaitu cara membandingkan suatu benda dengan benda yang lain; 4) Pengelompokkan yaitu usaha mengklasifikasikan suatu ke dalam berbagai cara misalnya menurut bentuk, warna, dan lainnya; 5) Pengurutan adalah kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut aturan tertentu.

2.3 Bermain Peran dan Mengelompokkan Benda

Bermain peran yang akan dilakukan dalam permainan ini adalah menggunakan peran sebagai penjual dan pembeli, serta sebagai pemancing dan penjaga kolam pancing. Pada kegiatan bermain peran ini anak akan melakukan klasifikasi/ mengelompokkan benda yaitu buah (jeruk, rambutan, apel, naga).

Kemampuan yang akan dikembangkan merujuk pada permasalahan yang ada di TK Anak Sholeh kec. Mojosari Kab. Mojokerto dan berdasarkan *Whashington Kindergarten Inventory of Developing Skills* serta Beaty (2013) bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun adalah dapat mengklasifikasi benda atau mengelompokkan benda.



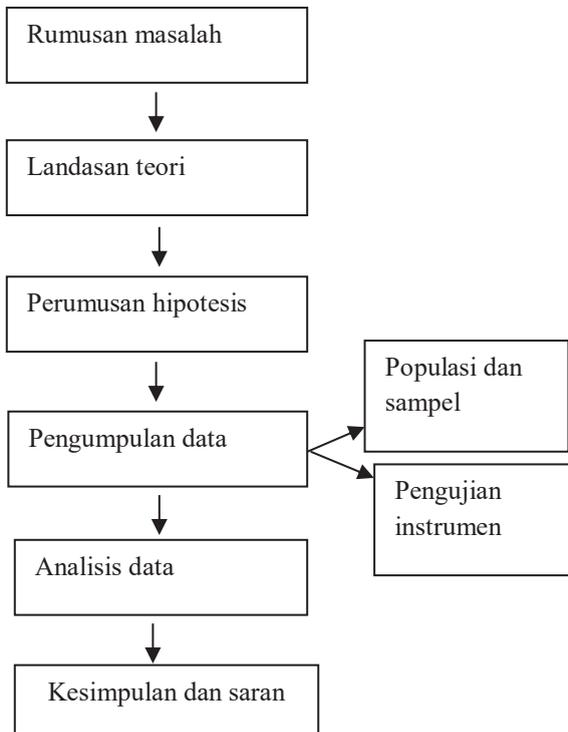
KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN

BENDA BERDASARKAN JENISNYA (4 -5 Tahun)

3

Metodelogi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Proses penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2012) dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Proses Penelitian Kuantitatif

Pada penelitian ini menggunakan bentuk desain pre-eksperimental dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Desain *pretest* dilihat ketika sebelum diberikan perlakuan sedangkan *posttest* dilihat setelah diberikan



akurat karena peneliti membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre test	Variabel terikat	Post test
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 =Kemampuan mengelompokkan benda sebelum tindakan

O_2 =Kemampuan mengelompokkan benda setelah tindakan

X= Perlakuan (bermain peran)

Penentuan sampel menggunakan teknik *nonprobability* sampling dengan teknik sampling kuota. Sampling kuota merupakan penentuan sampel dengan menggunakan semua anggota populasi sehingga sampel pada penelitian ini sebanyak 10 anak.

Instrumen yang digunakan yaitu bentuk *nontest* dengan menggunakan observasi aktivitas anak ketika mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya. Indikator yang digunakan yaitu dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Indikator Observasi Kegiatan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya.

Kompetensi dasar	Dimensi kognitif	Indikator	Kisi-kisi penilaian
3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan,	C2	1. Mengelompokkan 4 buah	Ketepatan dalam mengelompo



tanaman,	berdasarka	kkan buah
cuaca, tanah,	n namanya	berdasarkan
air,		jenisnya
batubatuan,		
dll)		

Untuk penilaian kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya, peneliti menggunakan *rating scale* dari angka 1 sampai 4. *Rating scale* merupakan data mentah berupa angka kemudian ditafsirkan dalam bentuk kualitatif. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya

No	Pertanyaan/ Pernyataan	Interval Jawaban
1.	Buah apa saja yang kamu beli? Coba kelompokkan!	4: Anak dapat mengelompokkan 4 buah berdasarkan jenisnya 3: Anak dapat mengelompokkan 3 buah berdasarkan jenisnya 2: Anak dapat mengelompokkan 2 atau 1 buah berdasarkan jenisnya 1: Anak tidak dapat mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan indikator mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya. Dalam mengumpulkan data, ada 4 tahap langkah yang perlu dilakukan yaitu:

- a. Tahap persiapan yaitu menyusun instrumen, mempersiapkan perizinan, pengumpulan data, observasi sekolah, serta validasi angket.



- b. Tahap pelaksanaan yaitu mengambil data di sekolah yang dijadikan tempat observasi serta melakukan kegiatan pembelajaran anak yaitu dengan bermain peran dan melakukan penilaian berdasarkan observasi dengan menggunakan pedoman observasi.
- c. Tahap pengelolaan dan hasil analisis data yaitu menyusun dan mengolah data pada lembar observasi yang menggunakan penilaian *rating-scale* yang disesuaikan dengan analisis data yang digunakan.
- d. Tahap menulis laporan yaitu melaporkan hasil analisis hasil penelitian yang dilakukan.

Analisis data yang digunakan menggunakan uji *wilcoxon* dengan mencari rank terlebih dahulu. Untuk pengambilan keputusan pada uji *wilcoxon* menggunakan tingkat kesalahan 5% atau 0,05 jika:

- a. $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak
- b. $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima.

4

Hasil Dan Pembahasan

Pada kegiatan *pre-test*, guru melakukan pembelajaran seperti biasanya yaitu menggunakan buku latihan atau lembar kerja anak. Pada saat *pre-test*, guru menggunakan materi mengelompokkan benda berdasarkan pasangannya. Kegiatan yang dilakukan oleh anak yaitu mengelompokkan gambar buah yang ada dilembar kerja anak dengan cara melingkari buah yang sama. Dari kegiatan tersebut menghasilkan hasil belajar yang terdapat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Belajar (*Pre-Test*) Mengelompokkan Benda

Nama	Nilai
A	3
B	2
C	2
D	1
E	3
F	2
G	1
H	2
I	2
J	3

Keterangan nilai:

- 4: mewakili kategori berkembang sangat baik (BSB)
- 3: mewakili kategori berkembang sesuai harapan (BSH)
- 2: mewakili kategori mulai berkembang (MB)
- 1: mewakili kategori belum berkembang (BB)

Setelah memperoleh data pada saat *pre-test*, peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data *post-*



test. Pada saat *post-test*, peneliti bekerja sama dengan guru yaitu guru melakukan proses pembelajaran menggunakan bermain peran yaitu sebagai penjual dan pembeli buah kemudian anak yang berperan sebagai pembeli mengelompokkan buah berdasarkan jenisnya, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2. Sedangkan peneliti bertugas sebagai peneliti langsung (mutlak) yaitu yang melakukan penilaian, merancang kegiatan, membuat instrumen penilaian serta mengolah data.



Gambar 4.1 Bermain Peran Penjual & Pembeli Buah



Gambar 4.2 Mengelompokkan Buah

Dari kegiatan *post-test* memeproleh data yang dapat dilihat pada tabel 4.2



Tabel 4.2 Hasil *Post-Test* Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya

Nama	Nilai
A	3
B	3
C	1
D	3
E	2
F	2
G	2
H	3
I	3
J	4

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh, kemudian diolah menggunakan uji *wilcoxon* dengan mencari rank terlebih dahulu. Hasil pengujian *wilcoxon* dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Uji Wilcoxon

X ₁ (Lembar kerja)	X ₂ (Bermain peran)	Beda X ₂ -X ₁	Rank	Tanda Rank	
				+	-
3	3	0	1,5		
2	3	+1	6	+6	
2	1	-1	6		-6
1	3	+2	10	+10	
3	2	-1	6		-6
2	2	0	1,5		
1	2	+1	6	+6	
2	3	+1	6	+6	
2	3	+1	6	+6	
3	4	+1	6	+6	
Jumlah				40	-12

Dari tabel pengujian *Wilcoxon* tersebut diolah sebagai berikut:

Diketahui: $W_{hitung} = 12$

$\alpha = 0,05$

$W_{tabel} = 3$



Untuk menguji apakah hipotesis diterima atau tidak, peneliti mencocokkan dengan rumus:

- a. $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak
- b. $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima.

Dari data yang telah diketahui, maka hipotesis diterima dengan rincian W hitung atau T hitung lebih besar dari T tabel atau W tabel.

Berdasarkan dari hasil uji *wilcoxon* bahwa hipotesis diterima, jadi bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan mengelompokkan benda di TK Anak Sholeh Kec. Mojosari Kab. Mojokerto. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah diungkapkan oleh Yuaib (2014) bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan siswa mengenai bencana alam melalui pembelajaran bermain peran dan simulasi. Kemudian didukung juga oleh Worthington and Oers (2016) melalui hasil risetnya pada anak usia 3-4 sebanyak 7 anak di Kota Barat Daya Inggris, menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran yang berkaitan dengan ilmu matematika meningkat sepanjang tahun, serta menunjukkan bagaimana pengetahuan anak-anak akan budaya di rumah mendukung permainan peran ini dan mampu mengedukasi anak dalam hal matematika. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh



Wulandari, dkk (2016) bahwa pembelajaran *role playing* dipadu *group investigation* berbantuan komik program KRPL sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap sosial pada siswa kelas IV SD Islam Mohammad Hatta Malang meningkat sebesar 15%.

Peningkatan aspek kognitif (kemampuan mengelompokkan benda) pada saat *pre-test* ke *post-test* dipengaruhi oleh bermain peran, hal tersebut dikarenakan kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang dekat dengan anak dan menarik pada anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Cosby and Sawyer (1995) menyatakan bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang diri anak sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Peningkatan aspek kognitif (kemampuan mengelompokkan benda) juga dipengaruhi oleh interaksi yang dilakukan melalui kegiatan bermain peran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wong (2017) ada perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi) dan pendapat (Cohrssen and Church, 2017) menunjukkan “bahwa tindakan kolaboratif saat anak⁶⁶ anak dan guru berbicara selama kegiatan belajar memberikan bukti pemahaman konsep matematika terhadap anak”.



KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN

BENDA BERDASARKAN JENISNYA (4 -5 Tahun)

5

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa bermain peran berpengaruh terhadap aspek kognitif terutama pada kemampuan mengelompokkan benda. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji *wilcoxon* dengan sampel sebanyak 10 anak dan menggunakan taraf kesalahan 5% (0,05) yang menghasilkan T hitung sama dengan 12 sehingga ditemukan T tabel sama dengan 3 sehingga T hitung lebih besar dari T tabel.

Saran dari penelitian ini yaitu agar guru disekolah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan di sekolah yang mengalami permasalahan yang sama dengan penelitian ini. Untuk peneliti selanjutnya agar dijadikan pertimbangan dan rujukan untuk melakukan penelitian yang sejenis dan apabila menggunakan penelitian tentang bermain peran disarankan untuk lebih memahami langkah-langkah dari bermain peran itu sendiri.



KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN

BENDA BERDASARKAN JENISNYA (4 -5 Tahun)

Daftar Pustaka

- Andriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Azharona, R., Widijoto, H., W, RetnoT. 2013. *Pengembangan Permainan Sirkuit Warna Warni Ceria Menggunakan Bahan Bekas Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak*. *Jurnal PAUD Kajian Teori & Praktik Pendidikan AUD*. 1(1):31—37.
- Beaty, J J. 2013. *Obervasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Billett, S. (2017). Developing Domains of Occupational Competence : Workplaces and Learner Agency, 47–66. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41713-4>.
- Brostrom, S. 2016. A Dynamic Learning Concept in Early Years' Education: A Possible Way To Prevent Schoolification. *International Journal of Early Years Education*, 25 (1), 1-14. DOI: 10.1080/09669760.2016.1270196.
- Catron, C E., Allen J. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Modell* (Ed). New Jersey: Prentice Hall.
- Cohrssen, C., & Church, A. (2017). Children's Knowledge-in-Interaction. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-1703-2>.
- Cosby, R & Sawyers J K. 1995. *Play in The Lives of Children*. Whasington DC: NAEYC.
- Docket, S & Fleer M. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood-Bending the Rules*. Sidney: Harcourt.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harmini, S. Roebyanto, G. Winarni, E S. 2005. *Model Bermain Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Cacah Dikelas III SDN Tlogomas II Kota Malang*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15 (1):29—48.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Hurlock, E B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga



- Mayesty, M. 1990. *Creative Activities for Young Children (Ed): Play, Development, and Creativity*. Newyork: Delmar Publishers Inc.
- Morrison, G S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Morrison, G S. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Musbikin, I. (2010). No Title. In *Buku Pintar PAUD* (p. 35). Jogjakarta: Laksana.
- Ohta, A S. 2017. Sociocultural Theory and Second/Foreign Language Education. *Encyclopedia of Language and Education*, 57-68. DOI: 10.1007/978-3-319-02246-8_6.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Rahmat, F. 2017. Mathematics for Young Children: A Literature Review. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 58, 207-211.
- Rusdinal & Elizar. 2005. *Pengelolaan Kelas di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Salkind, N J. 2009. *Teori-teori Perkembangan Manusia*. Bandung: Nusa Media.
- Santrock, J W. (Ed). 2007. *Perkembangan Anak* (Volume 1). Jakarta: Erlangga.
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sulyandari, A K., Subanji., Mulyati, Sri. 2016. Proses Representasi Simbol Matematika Pada Proses Bermain Anak TK. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 11 (1). 2083-2089. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/7778/3572>.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Soetjningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Svensson, R B., Regnell, B. 2016. Is Role Playing in Requirements Engineering Education Increasing Learning Outcome?.



- Requirements Engineering*, 1-15. DOI: 10.1007/s00766-016-0248-4.
- Syaodih, Ernawulan. 2005. *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syuaib, M Z. 2014. Pengaruh Strategi Pembelajaran Simulasi Vs Bermain Peran dan Sikap Siswa terhadap Pengetahuan dan Kesiapsiagaan tentang Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 1(2),177-189. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/4051>.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Whasington Kindergarten Inventory Of Developing Skills*. 2013. Characteristics of Children Entering Kindergarten. Dari <http://www.k12.wa.us/WaKIDS/Assessment/default.aspx>.
- Wong, R K S. 2017. Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children's Mathematics Development?. *Early Mathematics Learning and Development*, 2, 165-178. DOI: 10.1007/978-981-10-2553-2_10.
- Woodward, L J., Lu, Z., Morris, A R. & Healey, D M. 2016. Preschool Self Regulation Predicts Later Mental Health and Educational Achievement in Very Preterm and Typically Developing Children. *The Clinical neuropsychologist*, 31 (2), 1-20. DOI: 10.1080/13854046.2016.1251614.
- Worthington, M., Oers, B V. 2016. Pretend Play and The Cultural Foundations Of Mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*. 24 (1), 51-66. DOI: 10.1080/1350293X.2015.1120520.
- Wulandari, V C P., Muhdhar, M H I A., Suhadi. 2016. Pembelajaran Role Playing Dipadu Group Investigation Berbantuan Komik Program KRPL Sebagai Upaya Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Sosial. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 6 (1). 1191-1195. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6473/2752>.
- Zaini, H. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.