

Elvi Yulianti¹
 Indra Jaya²
 Delfi Eliza³

Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin* *Course* Pasaman Barat

Abstrak

Bermain peran (*role playing*) merupakan aktivitas yang penting di Taman Kanak-kanak untuk pengenalan literasi numerasi. Bermain peran (*role playing*) memperkaya kosa kata anak melalui komunikasi, tindakan dan gerak-gerik, dengan menggunakan alat peraga. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat pada kelas B2 dan B3 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan *role playing* dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Jumlah anak kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 12 orang anak pada masing-masing kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Role Playing* terhadap pengenalan literasi numerasi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk *quasy eksperiment* dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan tes pengetahuan dan perbuatan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*). Berdasarkan perhitungan uji *t (t-test)* diperoleh t_{hitung} sebesar 2,667 dan t_{tabel} sebesar 2,074 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 22$. Maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* berpengaruh dalam pengenalan literasi numerasi pada anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

Kata kunci: *role playing, literasi numerasi*

Abstract

Role playing is an important activity in kindergarten for the introduction of numeracy literacy. Role playing enriches a child's vocabulary through communication, action and movement, using props. This research was carried out in the *Twin Course Pasaman Barat* Kindergarten in class B2 and B3 as the experimental class and the control class. The experimental class uses *role playing* and the control class using the lecture method. The number of children in the control class and experimental class is 12 children in each class. This study aims to determine the effect of *Role Playing* on introduction of children's numeracy literacy. This study uses a quantitative approach in the form of *quasy experiment* with data collection techniques that are using tests of knowledge and actions. Then the data is processed by a difference test (*t-test*). Based on the calculation of *t test (t-test)* obtained t_{count} of 2.667 and t_{table} of 2.074 at the real level $\alpha = 0.05$ and $dk = 22$. Then it can be concluded that *role playing* has an effect on the introduction of numeracy literacy in children in *Twin Course West Pasaman*.

Keywords: *role playing, numeracy literacy*

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang,
 Email: elviyulianti996@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang,
 Email: indrajaya.unp@gmail.com

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang,
 Email: deliza.zarni@gmail.com

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia yang penting dalam rentang kehidupan manusia. Pada masa ini disebut dengan masa peka karena mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah kemampuan literasi. Menurut Kemendikbud tahun (2017: 3) tentang Gerakan Literasi Nasional, Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pengenalan literasi bagi anak Taman Kanak-kanak (*early literacy*) di Indonesia diketahui masih rendah. Berdasarkan data statistik UNESCO, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi terendah dari total 61 negara. Di samping itu, terjadi penyimpangan praktek literasi, yaitu penerapan sistem belajar membaca, menulis, dan berhitung dengan cara formal dan jauh dari kondisi yang ramah anak. Eliza (2017: 285) mengatakan “*The emergent literacy development is very sensitive to children because they seek strength rather than weaknesses that children have*”. Menurut Eliza perkembangan literasi yang muncul sangat sensitif kepada anak-anak karena mereka mencari kekuatan daripada kelemahan yang dimiliki anak-anak.

Seiring dengan perubahan waktu, literasi mencakup dalam berbagai bidang ilmu, seperti literasi sains, literasi ilmu sosial, literasi media, dan sebagainya. Salah satu literasi yang penting untuk anak usia dini yaitu literasi numerasi.

Berdasarkan penelitian K. Lukie, dkk (2013: 252) bahwa keterlibatan orang tua dalam kegiatan literasi numerasi di rumah berkaitan dengan prestasi sekolah anak. Pengalaman di rumah sebelum bersekolah penting untuk memahami bagaimana perkembangan numerik anak. Berdasarkan penelitian Mardiah penggunaan permainan peran (*role playing*) jual beli memberi pengaruh terhadap kemampuan berhitung (numerasi) di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Padang. Berdasarkan analisis data yang diperoleh yaitu rata-rata dari hasil tes kelas eksperimen sebesar 82,5, sedangkan kelas kontrol sebesar 72. Dari pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,121 dan t_{tabel} sebesar 2,085 pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dan $dk = 20$. Selanjutnya berdasarkan penelitian Yulimarni kegiatan bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kemampuan berhitung (numerasi) anak di Taman Kanak-kanak Aisyiah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan masih rendah. Pada siklus I rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat tetapi belum maksimal. Sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat dan mencapai rata-rata tingkat keberhasilan berdasarkan kriteria penilaian.

Dari hasil pengamatan awal peneliti di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat terlihat bahwa rendahnya pengetahuan anak dalam literasi numerasi termasuk mengenal angka. Hal ini dikarenakan kurang menariknya kegiatan yang dilakukan dan media yang digunakan oleh guru yang mengajar di sekolah tersebut. Kegiatan numerasi pada anak dikenalkan langsung dengan angka-angka yang abstrak dan masih sulit dicerna oleh anak. Selain itu, kegiatan yang sering dilakukan yaitu menulis dan mewarnai angka pada majalah saja. Anak juga kurang antusias saat mengikuti kegiatan literasi numerasi. Media yang digunakan cenderung media visual dan bersifat monoton sehingga anak mudah bosan. Selain itu, kualitas guru juga masih rendah dalam mengenalkan literasi numerasi pada anak.

Upaya meningkatkan pengenalan literasi numerasi pada anak hendaknya dilakukan sedini mungkin agar kompetensi literasi numerasi pada anak dapat meningkat. Salah satu cara untuk pengenalan literasi numerasi adalah dengan *role playing*. *Role playing* mendorong pertumbuhan kemampuan bahasa dan literasi ketika

anak memainkan peran yang akan memperkaya kosa kata anak melalui komunikasi, tindakan dan gerak-gerik, dengan menggunakan alat peraga (Rowell, 2010: 16). Pentingnya menggunakan *role playing* sebagai strategi untuk membimbing anak-anak dalam meningkatkan kecerdasan pribadi mereka (Wee, dkk, 2016: 125).

Alasan peneliti memilih *role playing* adalah untuk meningkatkan pengenalan literasi numerasi pada anak. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk menstimulasi pengenalan literasi numerasi anak melalui kegiatan *role playing* di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh *Role Playing* terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi experimental*. Populasi penelitian ini yaitu Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat. Taman Kanak-kanak ini berada di bawah pimpinan ibuk Azwarna, S.PdI. Jumlah murid sebanyak 50 siswa terbagi dalam empat kelas dimana kelas pertama adalah kelas B1 dengan jumlah 15 orang anak dan kelas kedua adalah kelas B2 yang berjumlah 12 orang anak, kelas ketiga adalah kelas B3 dengan jumlah 12 orang anak dan kelas keempat adalah kelas A yang berjumlah 11 orang.

Pengambilan sampel berdasarkan daerah populasi yang ditetapkan dan yang menjadi sampel penelitian ini ialah kelas B2 dan kelas B3 dimana kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas B3 sebagai kelas kontrol dengan pertimbangan jumlah anak, dimana anak kelas B2 dan kelas B3 jumlah dan umurnya sama, serta direkomendasikan oleh guru dari kedua kelompok dan kepala Taman Kanak-kanak *Twin Course*.

Adapun instrumentasi penelitian sebagai berikut:

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
1	Anak mampu mengenal simbol angka pada uang mainan				
2	Anak mampu menyebutkan simbol angka pada uang mainan				
3	Anak mampu menggunakan bahasa simbol angka pada saat transaksi jual beli				
4	Anak mampu mencontoh simbol angka yang ada pada uang mainan				
5	Anak mampu menulis simbol angka				

Sumber: Kemendikbud tahun 2017 tentang Gerakan Literasi Nasional

Untuk melakukan penilaian, peneliti membuat tes yaitu berupa indikator-indikator yang akan dicapai anak. Peneliti memberikan skor untuk setiap indikator yang sudah peneliti tentukan dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang peneliti gunakan.

Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu tes pengetahuan dan perbuatan. Untuk teknik analisis data penelitian, peneliti membandingkan perbedaan dua nilai rata-rata sehingga dilakukan uji t (*t-test*). Akan tetapi, sebelum itu dilakukan uji normalitas dan homegenitas terlebih dahulu. Untuk melihat apakah data kelas sampel bersifat homogen atau tidak homogen maka dilakukanlah uji bartlett. Setelah itu baru dilakukan analisis data dengan mencari perbandingan menggunakan *t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, data yang dideskripsikan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (B2) dan kelas kontrol (B3). Berikut nilai hasil *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengenalan Literasi Numerasi di kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Pre-test*)

Variabel	Kegiatan	
	Eksperimen B2	Kontrol B3
N	12	12
Nilai tertinggi	80	75
Nilai terendah	50	55
Jumlah nilai	790	765
Median	60,5	61,5
Rata-rata	65,83	63,75
SD	9,75	6,80
SD ²	95,06	46,24

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 12 anak, memperoleh hasil nilai tertinggi 80 dan hasil nilai terendah 50 dengan keseluruhan nilai 790, nilai mediannya 60,5, nilai rata-rata 65,83, standar deviasi 9,75 serta nilai varians 95,06. Sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 12 anak dengan nilai tertinggi 75, nilai terendah 55 dengan keseluruhan nilai 765, median 61,5 nilai rata-rata 63,75, standar deviasinya 6,80 serta nilai variansnya 46,24. Deskripsi tabel 1 menunjukkan bahwa pengenalan literasi numerasi di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Post-test* Pengenalan Literasi Numerasi pada Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Kegiatan	
	Eksperimen B2	Kontrol B3
N	12	12
Nilai tertinggi	100	90
Nilai terendah	75	65
Jumlah nilai	1050	945
Median	82,1	71,5
Rata-rata	87,5	78,75
SD	8,77	6,49
SD ²	76,91	42,12

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 12 anak memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75 dengan jumlah keseluruhan nilai 1050, nilai mediannya 82,1, nilai rata-rata 87,5, standar deviasi 8,77 serta varians 76,91.

Sementara pada kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 65 serta secara keseluruhan nilai yaitu 945, median 71,5, rata-rata nilai 78,75, standar deviasi 6,49, serta nilai variansnya 42,12. Jadi, dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil pengenalan literasi numerasi anak pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

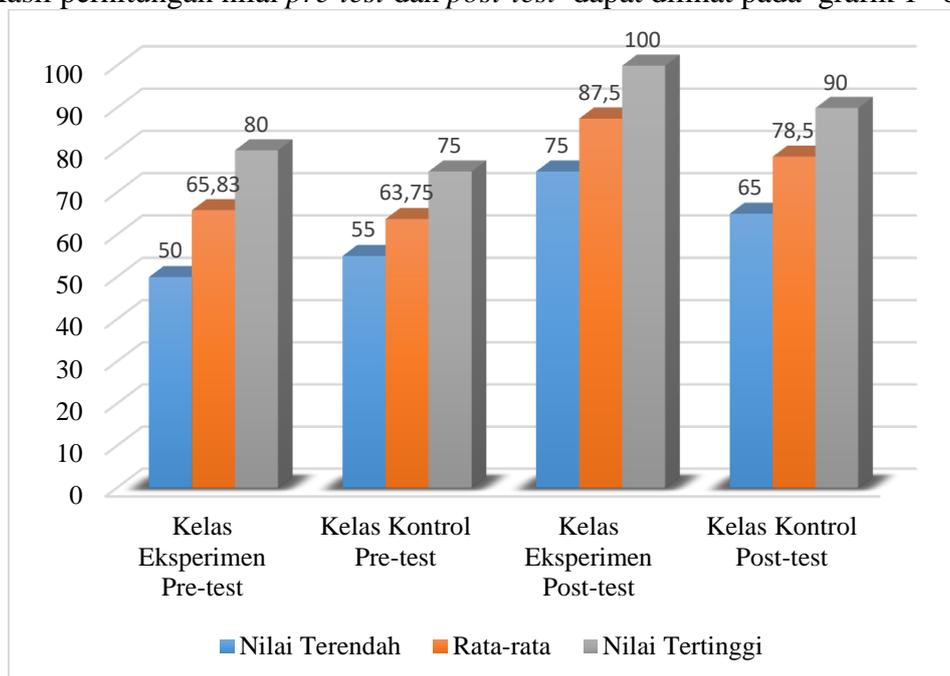
Untuk menarik kesimpulan hasil penelitian, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*t-test*). Berikut hasil uji hipotesis dengan menggunakan *t-test*:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Pengujian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelompok	N	Hasil Nilai Rata-rata	t_{hitung}	T_{tabel} $\alpha=0,05$	Keputusan
1	Eskperimen	12	87,5	2,667	2,074	Tolak H_0
2	Kontrol	12	78,75			

Berdasarkan T_{tabel} tersebut, taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), df 22 yaitu **2,074**. Dengan begitu, diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} (**2,667 > 2,074**). Karena H_a diterima dan H_0 ditolak, maka bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengenalan literasi numerasi anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat.

Hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik 1 berikut:



Grafik 1. Perbandingan Data Hasil Pre-test dan Post-test Pengenalan Literasi Numerasi Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Grafik 1 diatas menunjukkan bahwa pengenalan literasi anak kelas eksperimen lebih berhasil daripada kelas kontrol sebab kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 87,5 sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,5, ini berarti nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Jadi, bisa disimpulkan bahwa bermain *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi anak.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti, maka anak sudah mengenal lambang bilangan yang ada pada uang mainan yaitu 1000, 2000, 5000, 10.000, dan 20.000. hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian peneliti sesuai dengan penelitian terdahulu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti terlihat hubungan hasil *pre-test* dan *post-test* dimana hasil rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 65,83 dan rata-rata kelas kontrol 63,75. Setelah diberikan *treatment* terlihat hasil *post-test* pengenalan literasi numerasi anak pada kelas eksperimen melalui *role playing* lebih berkembang dengan rata-rata 87,5 sedangkan pada kelas kontrol melalui kartu angka memperoleh rata-rata 78,5. Dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbandingan pada hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pengenalan literasi numerasi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa *treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen melalui *role playing* lebih meningkatkan pengenalan literasi numerasi anak dibandingkan dengan kelas kontrol melalui metode bercakap-cakap. Perbedaan signifikan antara pengenalan literasi numerasi anak kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa *role playing* lebih berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi anak.

Berdasarkan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana pengaruh *role playing* terhadap pengenalan literasi numerasi anak telah terbukti bahwa *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi anak. Hal ini dikarenakan kegiatan *role playing* tersebut menarik bagi anak. Penggunaan *role playing* dengan kegiatan jual beli buah-buahan, anak akan bermain berdasarkan perannya masing-masing yaitu sebagai penjual dan pembeli dan anak memperagakan baik bahasa maupun perilaku seperti tokoh tersebut di kehidupan yang sesungguhnya. Dalam kegiatan *role playing* untuk pengenalan literasi numerasi anak, peneliti mengambil pasar-pasaran dimana dalam kegiatan pasar-pasaran yang akan dimainkan yaitu sebagai penjual dan pembeli buah-buahan.

Menurut Moyles dalam Loizou dkk (2017: 2) *role playing* adalah berlakunya peran dengan skenario tertentu, antara sekelompok anak-anak, dan untuk periode waktu yang berkelanjutan, yang mengacu pada tema pribadi, sosial, dan kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkah *role playing* menurut Gmitrova dalam Loizou (2017: 2) berikut: pertama-tama guru memilih tema permainan pura-pura yang paling disukai terkait dengan tujuan pendidikan, kemudian menggunakan intervensi langsung yang menunjukkan kepada anak-anak bagaimana melakukan peran utama dari skenario permainan, dan akhirnya melalui intervensi tidak langsung, bergabung dengan permainan anak-anak untuk mendukung dan meningkatkannya.

Menurut Eliza (2017: 285) literasi adalah kolaborasi interaksi sosial yang mengikuti aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan anak. Literasi tidak hanya mengajarkan anak fungsi sosial tetapi juga mengubungkan keasyikan dan kepuasan sehingga dapat meningkatkan keinginan anak untuk terlibat dalam kegiatan literasi. Numerasi menurut Kemendikbud (2017: 3) adalah kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk menginterpretasi informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling kita. Jadi, dapat disimpulkan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari melalui kolaborasi interaksi sosial yang menyenangkan.

Dengan kegiatan *role playing* untuk mengembangkan literasi numerasi anak ini, anak-anak bermain menggunakan alat-alat yang telah disiapkan, seperti meja, kursi, buah-buahan mainan, uang mainan, kantong plastik, buku dan pena, serta skenario.



Gambar 1. Alat-alat bermain *role playing*

Adapun langkah-langkah bermain peran yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Guru menjelaskan tema



Gambar 3. Guru mengenalkan angka yang ada pada uang mainan pada anak



Gambar 4. Pembagian kelompok penjual dan pembeli



Gambar 5. Guru menjelaskan langkah langkah *role playing*



Gambar 6. Anak bermain *role playing*

1. Guru menjelaskan tema hari ini yaitu: **Buah-buahan** dan menetapkan aturan main dalam bermain jual-beli buah-buahan. Alat-alat yang disediakan yaitu meja, kursi, buah-buahan mainan, uang mainan, kantong plastik, buku dan pena.

2. Guru mengenalkan angka yang ada pada uang mainan pada anak.

3. Anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok penjual dan kelompok pembeli.

4. Guru menjelaskan langkah-langkah *role playing*.

5. Anak bermain sesuai perannya

Selanjutnya skenario yang dimainkan saat *role playing* adalah sebagai berikut: Bermain peran dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan dimana kegiatan ini dinamakan Pasar Minggu. Dalam kegiatan ini anak akan berperan sesuai dengan perannya masing-masing yang sudah ditetapkan. Anak akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok penjual dan kelompok pembeli. Kelompok penjual terdiri dari tiga orang anak dan kelompok pembeli terdiri dari tiga orang pembeli. Anak yang berperan sebagai penjual adalah Aqila, Ningsih, Naura. Sedangkan anak yang berperan sebagai pembeli adalah Abdi, Wulan, Kayla. Berikut contoh percakapan bermain pasar-pasaran:

Tema: Pasar Minggu

Buah-buahan mengandung banyak zat yang bermanfaat bagi tubuh. Buah-buahan banyak dijual di pasar. Ada berbagai macam buah yang dijual di pasar, seperti pisang, apel, salak, jeruk, jambu, dan lain sebagainya. Tiga orang anak akan membeli buah-buahan tersebut di pasar.

Percakapan I

Aqila: "Ayo silakan beli..... silakan beli buahnya....."

Abdi: "Permisi buk, saya mau buah apel. Kira-kira berapa satu buk?"

Aqila: "Rp. 3000,00 (tiga ribu rupiah) satu pak. Kalo beli 2 harganya Rp. 5000,00 (lima ribu rupiah)"

Abdi: "Saya beli Rp. 5.000,00 (lima ribu rupiah) ya pak"

Aqila: "Baik pak. Ini buahnya pak (sambil memberikan 2 buah apel)".

Abdi: "Ini pak uangnya (Memberikan uang Rp. 20.000,00)"

Aqila: "Ini buk kembaliannya (Memberikan uang kembalian Rp. 15.000,00)"

Abdi: "Terimakasih pak!"

Aqila: "Terimakasih kembali. Besok-besok belanja di sini lagi ya pak! (senyum)"

Abdi: "Baik pak! (senyum)"



Gambar 7. Anak melakukan tawar-menawar buah-buahan

Percakapan II

Ningsih: “Ayo pak, buk. Dipilih-dipilih buahnya. Buahnya manis, dijamin tidak rugi membelinya”

Wulan: “Buk, apa betul buahnya manis?”

Ningsih: “Boleh dicicipi buk. Silahkan! ”

Wulan mencicipi buah jambu milik pedagang tersebut.

Wulan: “Harga satu onggok buah jambu nya berapa buk?”

Ningsih: “Rp. 4000, 00 (empat ribu rupiah) buk!”

Wulan: “Kalau Rp. 3000, 00 (tiga ribu rupiah) saja satu, bagaimana buk? Soalnya saya beli kemaren di tempat lain harganya segitu”

Ningsih: “Tidak bisa buk. Soalnya ini buahnya bagus dan manis”

Wulan: “Kalau saya beli 3 onggok Rp.10.000,00 (sepuluh ribu rupiah), bagaimana buk?”

Ningsih: “Baik buk!”

Wulan: “Ini uangnya buk. (memberikan uang Rp. 20.000,00)”

Ningsih: “Ini uang kembaliannya buk! (memberikan uang Rp. 10.000,00)”

Wulan: “Terima kasih buk! (mengambil uangnya)”

Ningsih: “Sama-sama”



Gambar 8. Anak memberikan uang kepada penjual

Percakapan III

Naura: “Beli lah pak, beli lah buk, buahnya manis dan segar”

Kayla: “Pak, saya mau beli buah jeruk?”

Naura: “Silahkan dipilih buk, rasanya manis buk! ”

Kayla: “Harga satu buah jeruk nya berapa pak?”

Naura: “Rp. 2000, 00 (dua ribu rupiah) buk!”

Kayla: “Kalau saya beli 3 Rp. 5000, 00 (lima ribu rupiah), bagaimana pak?”

Naura: “Tidak bisa buk. Soalnya ini buahnya bagus dan manis”

Kayla: “Ayolah pak, kan saya sudah berlangganan sama bapak!”

Naura: “Baik buk!”

Kayla: “Ini uangnya pak. (memberikan uang Rp. 10.000,00)”

Naura: “Ini uang kembaliannya buk! (memberikan uang Rp. 5.000,00)”

Kayla: “Terima kasih Pak! (mengambil uangnya)”

Naura: “Sama-sama”



Gambar 9. Anak mengembalikan uang kembalian kepada pembeli

Kegiatan ini sangat disukai anak karena menjadikan proses pembelajaran seperti bermain bagi anak, tidak membosankan sebab kegiatan *role playing* bisa mengekspresikan keinginannya saat bermain.

Berdasarkan penelitian peneliti, hasil pengenalan literasi numerasi anak lebih berkembang pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol dimana banyak anak yang mendapatkan nilai baik sesuai dengan rubrik penilaian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *role playing* berpengaruh terhadap pengenalan literasi numerasi anak di Taman Kanak-kanak *Twin Course* Pasaman Barat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil perhitungan rata-rata nilai kelas eksperimen (B2) lebih tinggi 87,5 dibandingkan kelas kontrol (B3) 78,5. Berarti dapat dikatakan bahwa pengenalan literasi numerasi di kelas eksperimen melalui *role playing* memberikan pengaruh signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode bercakap-cakap.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Eliza, Delfi. (2017). Emergen Literacy Based on Wordless Picture Book to Introduce Minangkabau Cultural Value and Identity for Early Childhood. *International Conference of Early Childhood Education*. Vol. 169. Hal. 284-288
- Ivanna K. Lukie et al. (2013). The Role of Child Interests and Collaborative Parent-Child Interactions in Fostering Numeracy and Literacy Development in Canadian Home. *Early Childhood Educ J*. DOI 10.1007/s10643-013-0604-7.
- Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Sekretariat TIM GLM Kemendikbud.
- Loizou, Eleni. (2017). Towards Play Pedagogy: Supporting Teacher Play Practices with a Teacher Guide about Socio-Dramatic and Imaginative Play. *European Early Childhood Education Research Journal*, DOI: 10.1080/1350293X.2017.1356574, 784-795
- Rowell, phillip. (2010). The world is a child's stage-dramatic play and children development. *The magazine of National Childcare Accreditation Council*. Issues 36 Desember, page 16-18
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril. (2010). *Statistika*. Padang: Sukabina Press
- Wee, Su-Jeong, dkk. (2016). Children's Understanding of Racial Diversity through Role-Play: A Case Study of Kindergarteners in South Korea. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*. Vol. 10, Page 125-149