



## PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* “TOKO SEDERHANA” TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG ANAK USIA 5-6 TAHUN

<sup>1</sup>Nanik Nur Afni, <sup>2</sup>Naili Sa'ida, <sup>3</sup>Wahono

<sup>1</sup>Mahasiswa S1 PAUD Unmuh Surabaya, <sup>2,3</sup>Dosen Unmuh Surabaya

Email: <sup>1</sup>[naniknurafni03@gmail.com](mailto:naniknurafni03@gmail.com), <sup>2</sup>[nailisa'ida@um-surabaya.ac.id](mailto:nailisa'ida@um-surabaya.ac.id), <sup>3</sup>[wahono@um-surabaya.ac.id](mailto:wahono@um-surabaya.ac.id)

### Abstrak

Permasalahan yang ditemui di RA Darul Hikmah Surabaya adalah rendahnya pemahaman anak mengenai konsep dan nilai mata uang dalam transaksi sederhana. Permasalahan ini dapat diatasi dengan cara menerapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* “Toko Sederhana”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* “Toko Sederhana” terhadap kemampuan mengenali nilai mata uang pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Darul Hikmah Surabaya. Penelitian kuantitatif ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Darul Hikmah Surabaya sebanyak 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes (pretest dan posttest). Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan rubrik penilaian kemampuan menggunakan nilai mata uang (mengenali, menyebutkan, dan menggunakannya dalam simulasi jual beli). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenali nilai mata uang setelah diterapkannya metode *role playing* “Toko Sederhana”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode *role playing* “Toko Sederhana” memiliki pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya dalam mengenali nilai mata uang secara praktis.

Kata Kunci: Nilai Mata Uang, Role Playing, Usia 5-6 Tahun

### Abstract

*The problem encountered at RA Darul Hikmah Surabaya is the low level of understanding of children regarding the concept and value of currency in simple transactions. This problem can be overcome by implementing learning using the “Simple Shop” role-playing method. This study aims to determine the effect of the “Simple Shop” role-playing method on the ability to recognize currency values in children aged 5-6 years old, group B, at RA Darul Hikmah Surabaya. This quantitative study used a Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this study was 15 children aged 5-6 years old, group B, at RA Darul Hikmah Surabaya. The data collection techniques used were observation and tests (pretest and posttest). The research instruments were observation sheets and assessment rubrics for the ability to use currency values (recognizing, naming, and using them in buying and selling simulations). The results showed that there was a significant increase in children's ability to recognize currency values after the implementation of the “Simple Shop” role-playing method. The conclusion of this study is that the “Simple Shop” role playing method has a positive and effective influence in improving the abilities of 5-6 year old children in group B of RA Darul Hikmah Surabaya*

*in recognizing currency values practically. Keywords: Ages 5-6 Years, Currency Values, Role Playing*

*Keyword: Ages 5-6 Years, Currency Values, Role Playing*

## **Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan investasi fundamental karena periode ini dikenal sebagai "masa emas" (golden age), ditandai dengan perkembangan otak yang masif dan pembentukan koneksi sinaptik yang optimal (Shonkoff & Phillips, 2000). Rangsangan atau stimulasi yang tepat pada fase ini sangat menentukan kualitas perkembangan anak di masa depan. Komitmen terhadap kualitas stimulasi ini sejalan dengan regulasi nasional, di mana Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran dijalankan dengan cara yang sesuai dengan cara belajar anak, yaitu proses yang melibatkan anak dan memberi pengalaman yang menyenangkan serta bermakna. Kegiatan dapat menggunakan sumber belajar yang nyata dan ada di lingkungan sekitar anak. Konsep pembelajaran bermakna ini memiliki landasan kuat dalam teori perkembangan, di mana Jean Piaget (1952) menekankan pentingnya eksplorasi aktif dan Lev Vygotsky (1978) menyoroti peran interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) anak.

Implementasi prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di PAUD diwujudkan melalui pembelajaran berbasis bermain, yang dianggap sebagai strategi paling optimal untuk memanfaatkan golden age (Wulandari, 2021). Selain itu, peraturan terbaru mendorong penggunaan sumber belajar yang nyata dan ada di lingkungan sekitar anak. Berbagai penelitian terbaru turut memperkuat urgensi pemanfaatan lingkungan dan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan perkembangan kognitif serta kreativitas anak usia dini. Dalam konteks ini, peran pendidik bergeser menjadi arsitek lingkungan belajar dan fasilitator yang menciptakan lingkungan kaya (Rahmawati, 2022) dan mampu menerapkan pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai tahap perkembangan individu anak, sehingga setiap anak menerima stimulasi yang paling optimal (Utami, 2024). Dengan mengintegrasikan landasan kebijakan, ilmu perkembangan, dan praktik lapangan yang teruji, PAUD dapat benar-benar berfungsi sebagai pondasi yang kuat bagi tumbuh kembang anak secara holistik.

Peran guru sangat penting dalam membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Menurut Vygotsky, lingkungan sosial khususnya melalui peran guru atau orang yang lebih terampil, adalah motor penggerak utama perkembangan anak. Guru memastikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam suasana menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak, salah satunya adalah melalui bermain sambil belajar. Karakteristik belajar anak berbeda dengan orang dewasa, Moeslichatoen menjelaskan bahwa cara terbaik untuk belajar anak adalah melalui bermain sambil belajar, tetapi hal ini harus dilakukan dengan suasana yang nyaman dan anak yang aktif. Materi yang disajikan juga harus disusun secara menarik dan informatif agar anak bisa berlatih dan

belajar dalam suasana yang menyenangkan, namun tetap tidak melupakan tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Moeslichatoen, 2004).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk memperkembangkan kemampuan anak secara menyeluruh, mencakup aspek berpikir, sikap, dan gerak tubuh. Salah satu aspek kognitif yang krusial pada anak usia dini adalah kemampuan matematika dasar, seperti mengenal dan menggunakan nilai mata uang, yang tidak hanya membantu anak memahami konsep angka dan nilai, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis untuk kehidupan sehari-hari (Kurniawati dan Nurhasanah, 2022). Anak kelompok B RA (usia 5-6 tahun) berada pada tahap perkembangan di mana mereka mulai belajar konsep abstrak seperti nilai tukar dan transaksi sederhana. Namun, berdasarkan pengamatan awal pada 15 anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya diperoleh gambaran bahwa lebih dari 50% anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menggunakan nilai mata uang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretest yang didapat yaitu 70% anak mengalami kesulitan menyebutkan bentuk fisik uang. Terdapat 50% anak mengalami kesulitan menyebutkan nilai nominal uang, seperti membedakan antara pecahan Rp 1.000, Rp 2.000, Rp. 5.000,- dan Rp 10.000, serta menggunakannya dalam simulasi pembelian. Meskipun konsep matematika dasar telah diperkenalkan, masih ditemukan rendahnya kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan mata uang secara efektif. Rendahnya penguasaan ini utamanya bersumber dari sifat abstrak konsep mata uang, di mana anak-anak pada fase operasional konkret sering kesulitan memahami bahwa benda fisik seperti uang kertas atau koin mewakili nilai tukar yang berbeda dan kuantitas yang lebih besar dari tampilannya. Selain itu, minimnya pengalaman praktis bertransaksi di lingkungan sekolah, diiringi dengan metode pengajaran yang terlalu berfokus pada teori atau lembar kerja tanpa simulasi otentik, turut membatasi pemahaman anak. Situasi ini diperparah oleh keterbatasan penguasaan kosakata matematika yang esensial dalam transaksi, seperti "kembalian," "harga total," atau "cukup," yang mana kosakata tersebut sangat vital untuk memahami proses jual-beli secara menyeluruh.

Metode bermain peran/ role playing adalah cara mengajar yang memungkinkan anak berlatih mempermainkan perilaku, ucapan, dan gerakan seseorang saat berinteraksi dengan orang lain dalam situasi sosial. Metode role playing atau bermain peran merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif yang menempatkan anak dalam situasi simulasi untuk memerankan tokoh atau karakter tertentu (Hayati, 2016). Bagi anak usia dini, metode ini bukan sekadar permainan, melainkan sarana untuk mengonstruksi pemahaman mereka terhadap realitas sosial dan konsep-konsep abstrak melalui pengalaman langsung (learning by doing). Dalam perspektif konstruktivisme, metode ini sangat relevan bagi anak usia 5-6 tahun karena mereka berada pada tahap pra-operasional, di mana anak belajar paling efektif melalui simbol-simbol dan aktivitas nyata (Piaget dalam Santrock, 2017). Dengan bermain peran sebagai pedagang dan pembeli di "Toko Sederhana", konsep nilai mata uang yang bersifat abstrak diubah menjadi pengalaman konkret yang dapat diukur secara kuantitatif melalui ketepatan anak dalam menentukan harga dan melakukan transaksi.

Dalam konteks pengenalan nilai mata uang, role playing memungkinkan anak melakukan imitasi sosial terhadap aktivitas ekonomi, seperti bertransaksi di pasar atau toko,

sehingga proses kognitif dalam mengenal angka dan fungsi uang terjadi secara kontekstual dan bermakna (Lestari, 2020). Melalui interaksi yang terjadi selama bermain peran, anak tidak hanya mengasah kemampuan logika-matematika, tetapi juga mengembangkan aspek bahasa dan keterampilan sosial-emosional saat bernegosiasi sebagai penjual atau pembeli (Santrock, 2017). Implementasi "Toko Sederhana" sebagai instrumen role playing menciptakan laboratorium sosial mini bagi anak untuk mengasah literasi keuangan dasar. Literasi keuangan pada anak usia dini tidak menitikberatkan pada akumulasi kekayaan, melainkan pada pengembangan keterampilan kognitif dalam mengenali nominal angka dan pemahaman fungsional bahwa uang adalah alat tukar yang terbatas (OJK, 2022). Penelitian kuantitatif terdahulu menunjukkan bahwa stimulasi melalui bermain peran secara signifikan mampu meningkatkan skor rata-rata (mean) pemahaman konsep bilangan anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya bersifat satu arah atau hafalan (Susanti, 2019).

Secara teknis, metode role playing memberikan dampak ganda terhadap perkembangan anak. Dari sisi kognitif, anak diajak untuk melakukan operasi matematika sederhana seperti identifikasi angka pada lembaran uang dan penjumlahan harga barang. Dari sisi sosial, metode ini melatih kemampuan regulasi diri dan komunikasi interpersonal saat proses tawar-menawar atau mengantre di kasir. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawati dan Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa integrasi bermain peran dalam kurikulum PAUD terbukti efektif meningkatkan fokus dan ketelitian anak dalam memecahkan masalah praktis yang berkaitan dengan penggunaan uang di kehidupan sehari-hari.

"Toko Sederhana" dalam konteks pendidikan anak usia dini merupakan sebuah model simulasi lingkungan ekonomi mikro yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kegiatan jual-beli buatan. Dalam setting penelitian ini, "Toko Sederhana" berfungsi sebagai media eksperimen yang menyediakan berbagai replika barang, label harga yang disesuaikan dengan kemampuan berhitung anak, serta alat tukar berupa uang mainan (play money). Menurut Mulyasa (2017), penciptaan lingkungan belajar yang menyerupai realitas (simulasi) sangat efektif untuk merangsang keterlibatan aktif anak secara fisik dan mental, sehingga data mengenai perilaku kognitif anak dapat diamati secara lebih alami dan objektif.

Aktivitas di dalam "Toko Sederhana" dirancang untuk menguji sejauh mana anak mampu mengintegrasikan simbol angka dengan nilai nominal mata uang yang sebenarnya. Anak tidak hanya diminta menghafal angka 1.000, 2.000, 5.000 dan 10.000, namun mereka dihadapkan pada tantangan untuk memilih barang yang sesuai dengan jumlah uang yang mereka miliki. Melalui interaksi ini, "Toko Sederhana" menjadi sarana untuk mengukur indikator kemampuan anak dalam hal presisi pemilihan nilai uang, pemahaman konsep kembalian sederhana, dan kemampuan menunda keinginan (delayed gratification). Penelitian dari Suryana (2016) menegaskan bahwa penggunaan media konkret seperti setting toko mampu menurunkan tingkat kecemasan anak terhadap konsep matematika formal, sehingga skor pencapaian anak dalam variabel kemampuan keuangan cenderung meningkat.

Secara metodologis, penggunaan "Toko Sederhana" memberikan standarisasi dalam pengambilan data kuantitatif. Peneliti dapat mengontrol variabel dengan menyediakan jenis barang dan label harga yang sama untuk setiap subjek penelitian, sehingga perbedaan skor yang dihasilkan benar-benar merepresentasikan kemampuan masing-masing anak. Selain itu, suasana bermain yang ditimbulkan oleh "Toko Sederhana" meminimalkan risiko bias test-anxiety (kecemasan saat diuji) yang sering terjadi pada anak usia dini jika menggunakan tes tertulis tradisional. Dengan demikian, instrumen ini memiliki reliabilitas yang kuat untuk mengukur pengaruh perlakuan (treatment) terhadap variabel terikat, yaitu kemampuan mengenal nilai mata uang (Wulandari, 2018).

Untuk mengatasi tantangan ini, penerapan metode Role Playing "Toko Sederhana" mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman konkret dan membangun memori prosedural tentang aturan penggunaan uang. Metode pembelajaran yang inovatif, seperti Role Playing merupakan salah satu strategi yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya dalam kemampuan mengenal dan menggunakan uang. Melalui kegiatan Role Playing "Toko Sederhana", anak diberi kesempatan untuk terlibat dalam situasi nyata yang disederhanakan sehingga mereka dapat memahami konsep nilai uang, transaksi sederhana, serta proses jual beli. Menurut Moeslichatoen (2004), role playing memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing) yang memperkuat pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian Lestari dan Fauziah (2021) menunjukkan bahwa bermain peran meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dan pemecahan masalah, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif. Selain itu, sesuai pandangan Vygotsky (1978), interaksi sosial antara anak sebagai penjual, pembeli, atau kasir menciptakan zona perkembangan proksimal yang mendorong anak mengembangkan kemampuan berhitung sederhana, mengenali nilai uang, dan membuat keputusan. Dengan menjadikan pengalaman matematis sebagai aktivitas yang menyenangkan dalam konteks bermain, RA Darul Hikmah Surabaya dapat membangun fondasi keterampilan hidup yang kuat dan relevan, sekaligus secara efektif menjembatani pemahaman konsep abstrak mata uang dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari anak. Role playing tidak hanya mendukung aspek sosial-emosional, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk membangun konsep matematika awal melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode Role Playing "Toko Sederhana" terhadap kemampuan anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya dalam mengenal dan menggunakan nilai mata uang. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode Role Playing "Toko Sederhana" dapat meningkatkan pemahaman anak dalam memahami mengenal dan menggunakan nilai mata uang ditinjau dari nilai gain ternormalisasi. Peningkatan pemahaman murid terhadap materi pelajaran melalui metode Role Playing "Toko Sederhana" memberikan cara yang lebih efektif dan menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

## **Metode Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan ilmiah yang berlandaskan filsafat positivisme, berfokus pada pengukuran variabel secara objektif menggunakan data numerik (angka) dan analisis statistik untuk menguji hipotesis, mencari hubungan/pengaruh antar variabel, serta melakukan generalisasi hasil dari sampel ke populasi. Metode ini terstruktur, sistematis, dan bersifat objektif. Menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan praeksperimen yang bertipe satu kelompok pra-uji coba-postuji coba. Variabel yang digunakan adalah metode peran bermain "Toko Sederhana". Instrumen yang dipakai adalah one group pretest-posttest. Anak-anak diberi tes awal dan tes akhir sebelum dan setelah metode Role Playing "Toko Sederhana" diterapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Hikmah Surabaya, yang berlokasi di jalan Kebonsari Tengah No. 64-66, Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur 60233, pada semester genap 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah murid Kelompok B di RA Darul Hikmah Surabaya yang terdiri dari dua kelas dengan total 24 anak. Kelas B1 terdiri dari 15 anak dan kelas B2 terdiri dari 9 anak. Jumlah sampel yang digunakan adalah satu kelas B1 yang beranggotakan 15 anak, yang mewakili semua anak dalam kelompok B yang dipilih oleh peneliti dengan alasan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes (pretest dan posttest). Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan rubrik penilaian kemampuan menggunakan nilai mata uang (mengenal, menyebutkan, dan menggunakannya dalam simulasi jual beli).

Berdasarkan hasil uji antara nilai pretest dan posttest pasca penerapan metode Role Playing "Toko Sederhana" maka dihitung nilai gain ternormalisasi antara nilai pretest dengan nilai posttest. Aspek utama yang dijadikan penelitian adalah adanya pengaruh metode Role Playing "Toko Sederhana" terhadap kemampuan mengenali nilai mata uang ditunjukkan dengan hasil pretest dan posttest.

Penelitian ini lebih mengacu pada perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenali dan menggunakan nilai mata uang. Berdasarkan observasi awal penulis dengan wali kelas Kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya diperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B dalam mengenali nilai mata uang adalah karena selama ini belum ada materi pembelajaran mengenai pengenalan mata uang secara khusus sehingga sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami nilai tukar mata uang. Walaupun sudah pernah mengadakan market day, namun pada praktiknya anak dibantu dalam melakukan transaksi jual beli.

Minimnya partisipasi murid dalam belajar terjadi karena metode pembelajaran yang seharusnya mengutamakan murid masih didominasi oleh guru sebagai pengubah pengetahuan. Guru menggunakan cara mengajar berupa ceramah tanpa mencoba metode yang lebih baru, sehingga murid merasa jenuh dan cenderung tidak aktif. (Kanza et al., 2020). Aktivitas murid bisa ditingkatkan dengan berbagai metode, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Guru perlu lebih kreatif dalam mengajarkan materi, salah satunya dengan menggunakan cara atau sistem pembelajaran yang bisa membantu murid dengan baik dan hemat waktu. (Naila et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian ini melalui beberapa

tahapan yaitu Pretest/penilaian awal, *Treatment*/penerapan metode Role Playing “Toko Sederhana”, dan Posttest/penilaian akhir. Pretest dilakukan dihari pertama setelah guru memberikan pembelajaran mengenai mata uang, dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak mengenal nilai mata uang. Di hari kedua guru menyiapkan alat-alat peraga berupa uang mainan, barang dagangan, label harga dan wadah serta meja. Guru memberikan penjelasan mengenai tugas masing-masing peran dan membagi anak kedalam kelompok untuk berperan sebagai penjual dan pembeli. Berikutnya guru menjelaskan tentang aturan main Role Playing “Toko Sederhana”. Tahap tersebut dilakukan sebagai treatment pada hari ke-2 hingga hari ke-5. Pada tahap evaluasi/posttest dilaksanakan setelah melakukan treatment hari ke-5 dengan menggunakan lembar penilaian dengan indikator kemampuan mengenal nilai mata uang ( tabel 1).

Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* “Toko Sederhana” pada pemahaman anak kelompok B RA Darul Hikmah dalam mengenal nilai mata uang, penulis melakukan hipotesa awal (H0) bahwa metode Role Playing “Toko Sederhana” tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya sedangkan H1 menunjukkan bahwa metode Role Playing “Toko Sederhana” berpengaruh terhadap kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya.

H0 = metode Role Playing “Toko Sederhana” tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya.

H1 = metode Role Playing “Toko Sederhana” berpengaruh terhadap kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya.

Berdasarkan hipotesa awal tersebut, penulis merancang sintaks Penerapan metode Role Playing “Toko Sederhana” pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Instrumen Observasi Keterlaksanaan Metode *Role Playing* "Toko Sederhana"

No	Tahapan Sintak	Indikator Kegiatan Guru/Peneliti	Catatan
1	Persiapan (Preparation)	Guru menyiapkan alat peraga (uang mainan, barang dagangan, label harga) dan menata ruang kelas menyerupai “Toko Sederhana”.	Treatment Hari ke-1 s.d Hari ke-5
2	Memilih Peran (Selecting Participants)	Guru menjelaskan tugas masing-masing peran (penjual dan pembeli) dan membagi anak ke dalam kelompok.	Treatment Hari ke-1
3	Menyusun Skenario (Setting the Stage)	Guru menjelaskan aturan main: pembeli membawa uang, menanyakan harga, memilih barang, dan melakukan pembayaran pada penjual.	Treatment Hari ke-1
4	Pelaksanaan (Enactment)	Anak-anak memerankan peran masing-masing dan melakukan	Treatment Hari ke-2 s.d Hari ke-5

		transaksi jual-beli menggunakan uang sesuai harga barang.	
5	Observasi (Observation)	Guru/Peneliti memantau interaksi anak saat memilih uang dan menghitung barang tanpa melakukan intervensi berlebih.	Treatment Hari ke-2 s.d Hari ke-5
6	Diskusi/Evaluasi (Discussion)	Guru mengajak anak menceritakan pengalaman mereka: "Berapa harga barang tadi?" atau "Uang mana yang dipakai?"	Treatment Hari ke-2 s.d Hari ke-5
7	Berbagi Pengalaman (Sharing Experience)	Guru menyimpulkan fungsi uang dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam bertransaksi.	Treatment Hari ke-2 s.d Hari ke-5

Tabel 2. Indikator Penilaian Kemampuan Anak ( Variabel Y )

No	Indikator Kemampuan Mengenai Nilai Mata Uang	Skor (1-4)	Keterangan
1	Anak mampu menyebutkan nominal uang ( 1.000, 2.000, 5.000, 10.000).		Dilakukan Pada Hari ke-1 dan Hari ke-5:
2	Anak mampu mencocokkan uang dengan label harga barang.		
3	Anak mampu memahami konsep penjumlahan sederhana.		
4	Anak mampu memahami konsep kembalian sederhana.		

Keterangan Skor :

1. **BB (1)** : Belum Berkembang (Anak melakukan dengan bimbingan penuh)
2. **MB (2)** : Mulai Berkembang (Anak mulai memahami namun masih dibimbing)
3. **BSH (3)** : Berkembang Sesuai Harapan (Anak mampu melakukan secara mandiri)
4. **BSB (4)** : Berkembang Sangat Baik (Anak mampu melakukan secara mandiri dan membantu teman)

### Hasil Dan Pembahasan

Pembelajaran dengan metode Role Playing “Toko Sederhana” membuat anak antusias belajar. Murid belajar lebih aktif untuk mengenal nilai mata uang. Hal ini bisa dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1 Penerapan Metode Role Playing “Toko Sederhana”



Gambar 2 Penerapan Metode Role Playing “Toko Sederhana”



Gambar 3 Penerapan Metode Role Playing “Toko Sederhana”

Berdasarkan hasil uji nilai *Pretest* dan *Posttest* dapat diketahui bahwa

terjadi peningkatan pemahaman setelah penerapan metode Role Playing “Toko Sederhana” dilakukan. Ini terlihat dari hasil uji gain ternormalisasi antara skor *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Seperti yang nampak pada tabel di bawah ini :

*Tabel 3. Hasil skoring Pretest Kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya*

No.	Nama	Total Skor	Prosentase (%)
1	Responden 1	9	56,25
2	Responden 2	11	68,75
3	Responden 3	13	81,25
4	Responden 4	12	75,00
5	Responden 5	9	56,25
6	Responden 6	9	56,25
7	Responden 7	15	93,75
8	Responden 8	9	56,25
9	Responden 9	13	81,25
10	Responden 10	9	56,25
11	Responden 11	13	81,25
12	Responden 12	13	81,25
13	Responden 13	10	62,50
14	Responden 14	10	62,50
15	Responden 15	14	87,50
	<b>Rata-rata kelas</b>	<b>11,266667</b>	<b>70,42</b>

Pada Tabel 3. Hasil Skoring Pretest Kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya menunjukkan bahwa total skoring dari 4 penilaian di *Pre-test* nilai rata-rata kelas 11,266667 dengan nilai skor terendah 9 dan tertinggi 14. Jika di prosentase , maka nilai rata-rata hasil skoring *Pre-test* adalah 70,42 persen dengan prosentase nilai terendah 56,25 persen dan tertinggi 87,50 persen.

Nilai Posttest Kelompok B RA Darul Hikmah menunjukkan peningkatan dengan ditunjukkannya Nilai Gain Ternormalisasi terhadap nilai Pretest. Seperti yang tertera pada Tabel 4 di bawah ini :

*Tabel 4. Hasil skoring Posttest Kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya*

No.	Nama	Total Skor	Prosentase (%)
1	Responden 1	14	87,50
2	Responden 2	15	93,75
3	Responden 3	15	93,75
4	Responden 4	14	87,50
5	Responden 5	13	81,25

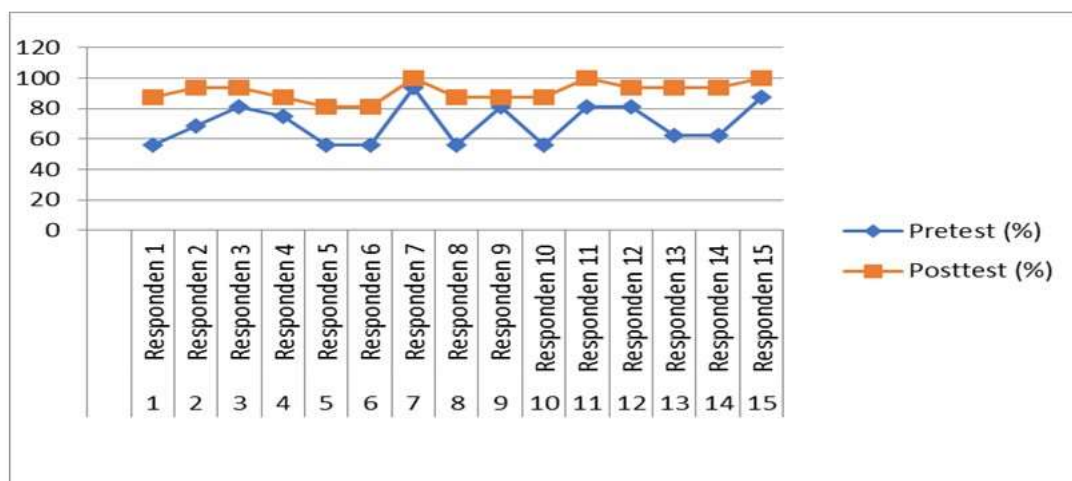
6	Responden 6	13	81,25
7	Responden 7	16	100,00
8	Responden 8	14	87,50
9	Responden 9	14	87,50
10	Responden 10	14	87,50
11	Responden 11	16	100,00
12	Responden 12	15	93,75
13	Responden 13	15	93,75
14	Responden 14	15	93,75
15	Responden 15	16	100,00
	<b>Rata-rata kelas</b>	<b>14,6</b>	<b>91,25</b>

Dari Kedua data *Pretest* dan *Posttest* tersebut diperoleh nilai perbandingan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5 berikut ini :

*Tabel 5. Perbandingan Hasil Skoring Pretest dan Posttest*

No.	Nama	Pretest (%)	Posttest (%)	Nilai (g)
1	Responden 1	56,25	87,50	31,25
2	Responden 2	68,75	93,75	25,00
3	Responden 3	81,25	93,75	12,50
4	Responden 4	75,00	87,50	12,50
5	Responden 5	56,25	81,25	25,00
6	Responden 6	56,25	81,25	25,00
7	Responden 7	93,75	100,00	6,25
8	Responden 8	56,25	87,50	31,25
9	Responden 9	81,25	87,50	6,25
10	Responden 10	56,25	87,50	31,25
11	Responden 11	81,25	100,00	18,75
12	Responden 12	81,25	93,75	12,50

13	Responden 13	62,50	93,75	31,25
14	Responden 14	62,50	93,75	31,25
15	Responden 15	87,50	100,00	12,50
	<b>Rata-rata kelas</b>	<b>70,42</b>	<b>91,25</b>	<b>20,83</b>



Grafik 1. Nilai Gain Ternormalisasi Pretest dan Posttest

Berdasarkan data tabel pretest dan posttest, untuk melihat efektivitas perlakuan, peneliti menghitung perbedaan antara nilai post-test dan pre-test:

$$\text{Efektivitas} = O2 - O1$$

**O1 = Nilai Rata-rata Pretest**

**O2 = Nilai Rata-rata Posttest**

Jika nilai O2 secara signifikan lebih baik daripada O1 (melalui uji statistik seperti Paired Sample T-Test), maka perlakuan dianggap berpengaruh.

$$\text{Efektivitas} = 91,25 \% - 70,42 \% = 20,83 \%$$

Dari Tabel 5 dapat diketahui bahwa Hasil Skoring *Posttest* Kelompok B RA Darul Hikmah menunjukkan bahwa total skoring dari 4 penilaian di *Posttest* nilai rata-rata kelas 14,6 dengan nilai prosentase 91,25 persen. Itu berarti, mengalami kenaikan sebesar 20,83 persen.

Dari Tabel 5 dihitung Nilai Gain Ternormalisasi dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{Si - Sf}{Sm - Sf}$$

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

g = N-Gain (Gain Ternormalisasi)

Si = Skor Pre-Test

Sf = Skor Post-Test

Sm = Skor Maksimal

Hasil perhitungan didapatkan Nilai Gain Ternormalisasi:

$$g = \frac{91,25 - 70,42}{100,00 - 70,42}$$

$$g = 0,704225$$

Berdasarkan Tabel 5 dan grafik 1, diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0.704225 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Metode *Role Playing* “Toko Sederhana” sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya. Peningkatan ini terjadi karena subjek penelitian merasa lebih terlibat aktif saat proses intervensi berlangsung.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum (Pretest) dan sesudah perlakuan (Posttest). Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi Metode *Role Playing* “Toko Sederhana” memberikan dampak nyata terhadap meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya. Berdasarkan uji *Pre-test* dan *Post-test* dalam penerapan *Role Playing* “Toko Sederhana” diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Rata-rata kelas mengalami peningkatan skor. Nilai rata-rata kelas saat *Pre-test* nilai rata-rata kelas 11,26667 dengan prosentase sebesar 70,42 persen.
2. Sedangkan nilai rata-rata kelas *Post-test* sebesar 14,6 dengan nilai prosentase 91,25 persen.
3. Diketahui nilai Gain Ternormalisasi terendah sebesar 6,25 dan tertinggi 31,25.
4. Metode *Role Playing* “Toko Sederhana” dapat menaikkan kemampuan mengenal nilai mata uang Anak Usia Dini Kelompok B RA Darul Hikmah sebesar 20,83 persen.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesa penulis menunjukkan bahwa efektivitas Metode *Role Playing* “Toko Sederhana” memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang anak kelompok B RA Darul Hikmah Surabaya.

### **Referensi**

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Rahmawati, A. (2022). Peran Pendidik PAUD dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kaya Stimulasi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3).
- Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. Washington, DC: National Academies Press.

- Utami, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi di Taman Kanak-Kanak untuk Optimalisasi Tumbuh Kembang. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD*, 19(1).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulandari, R. (2021). Pembelajaran Berbasis Bermain sebagai Strategi Optimalisasi Golden Age pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hayati, N. (2016). *Metode Pembelajaran Bermain Peran untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniawati, E., & Rahayu, S. (2021). Meningkatkan Literasi Keuangan Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Jual Beli. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234-1245.
- Lestari, G. D. (2020). *Strategi Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa University Press.
- Santrock, J. W. (2017). *Life-Span Development* (16th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Susanti, A. (2019). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 45-58.
- Otoritas Jasa Keuangan [OJK]. (2022). *Panduan Literasi Keuangan bagi Pendidik Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Literasi dan Edukasi Keuangan.
- Piaget, J. (dalam Santrock, 2017). *Child Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Mulyasa, E. (2017). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, R. (2018). Penggunaan Media Uang Mainan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Bermain Peran Jual Beli. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(1), 88-101.