

# **Pengaruh Bermain *Market Day* Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang**

**Usnia<sup>1</sup>, Setiyo Utoyo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: [usnia2002@gmail.com](mailto:usnia2002@gmail.com), [setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id](mailto:setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id)

## **Abstrak**

Bermain "market day" dapat membantu anak-anak kecil mengembangkan keterampilan sosial mereka, menurut artikel ini. Kami ingin mengetahui seberapa besar dampak "hari pasar" terhadap keterampilan sosial anak-anak TK Darul Falah. Penelitian ini menggunakan strategi kuantitatif berdasarkan desain kuasi-eksperimental. Total ada 52 siswa dalam penelitian ini; 12 siswa dari B3 dan 12 siswa dari B4 menjadi sampel. Metode analisis data meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta metode pengumpulan data, seperti survei, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menunjukkan temuan berikut: nilai Sig (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ , menurut hasil uji-t yang diperoleh menggunakan program SPSS 26. Temuan di atas menunjukkan bahwa siswa anak usia dini di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang mendapat manfaat dari bermain hari pasar dalam hal keterampilan sosial mereka.

**Kata kunci:** *Market Day, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini*

## **Abstract**

Playing "market day" can help young children develop their social skills, according to this article. We wanted to find out how much impact "market day" has on the social skills of Darul Falah Kindergarten children. This study used a quantitative strategy based on a quasi-experimental design. There were a total of 52 students in this study; 12 students from B3 and 12 students from B4 were the samples. Data analysis methods included normality and homogeneity tests, as well as data collection methods, such as surveys, observations, and documentation. Data analysis showed the following findings: the Sig value (2-tailed) was  $0.000 < 0.05$ , according to the t-test results obtained using the SPSS 26 program. The above findings indicate that early childhood students at Darul Falah Kindergarten Lubuk Buaya Padang benefit from playing market day in terms of their social skills.

**Keywords :** *Market Day, Social Ability, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Anak dianggap berada pada masa awal kanak-kanak sejak lahir hingga berusia enam tahun, sebagaimana yang dikemukakan oleh Yuliani Sujiono (2014). Pada masa ini, karakter, kecerdasan, dan kepribadian anak sedang berkembang hingga mencapai potensi penuhnya. Karena perkembangan mental dan fisiknya yang cepat, anak-anak tampak berpindah dari satu fase kehidupan ke fase kehidupan lainnya selama tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Tahun-tahun pembentukan seseorang ditandai oleh periode perubahan yang cepat dan signifikan (Yulsyofriend, 2013). Secara fisik dan dalam hal kemampuan, setiap anak adalah unik. Keunikan kepribadian seperti narsisme, kurang fokus, imajinasi yang kuat, dan ketertarikan dengan dunia fantasi umum terjadi pada awal masa bayi (Suryana, 2013). Kepercayaan diri yang sehat, kecenderungan untuk meniru perilaku orang-orang di sekitarnya, dan kapasitas untuk memikul tanggung jawab terhadap orang lain merupakan beberapa ciri perkembangan yang ditunjukkan oleh anak-anak antara usia lima dan enam tahun. Saat mereka dewasa, anak-anak belajar bekerja sama dengan baik dengan orang lain dan mandiri (Marrison, 2012:2520).

Papalia (2018) berpendapat bahwa interaksi sosial anak merupakan bagian penting dari perkembangannya. Kemampuan psikososial anak, atau kompetensi emosional dan sosial, dibentuk oleh kepribadiannya dan interaksi yang dijalinnya dengan orang lain. Oleh karena itu, sangat jelas bahwa kecerdasan emosional dan kecerdasan sosial merupakan dua sisi mata uang yang sama. Keterampilan sosial mengacu pada kapasitas seseorang untuk terlibat dalam interaksi yang bermanfaat dengan orang lain. Berinteraksi dengan pihak luar memerlukan sosialisasi, yang didefinisikan sebagai proses belajar bagaimana bertindak dengan cara yang dapat diterima secara sosial, mengambil peran yang sesuai untuk kelompok sosialnya, dan mengembangkan keyakinan yang dapat diterima oleh kelompok sosialnya (Perdina et al., 2019). Menurut penelitian Puspitasari dan Al Baqi (2022), keterampilan sosial awal anak merupakan upaya untuk memahami cara berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan standar sosial yang ditetapkan. Menurut Hurlock (2011:251), kemampuan untuk beradaptasi dan akhirnya menjadi bagian penting dari suatu kelompok difasilitasi oleh keterampilan sosial. Demi penerimaan sosial, individu harus mengubah perilakunya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial perlu distimulasi agar anak lebih mudah berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar anak. Dengan memenuhi keterampilan sosial anak, antara lain bekerja sama, bertanggung jawab, disiplin, berbagi, saling membantu, dan bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan hasil observasi di TK Darul Falah Lubuk Buaya, lebih dari separuh anak masih kurang keterampilan sosial dengan teman dan lingkungan sosial anak, salah satu contohnya adalah ketika anak bermain dengan teman, tetapi banyak yang masih bermain sendiri padahal sudah diarahkan untuk bermain berkelompok. Menurut Ardini dan Anik (2018), bermain merupakan kegiatan berpura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat untuk bersenang-senang sehingga anak dapat memproyeksikan harapan atau konflik pribadi. Kurangnya kegiatan

bermain berkelompok menjadi salah satu faktor yang menghambat anak untuk bekerja sama (Prabadri & Fidesrinur, 2021). Untuk itu penulis menggunakan permainan market day untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

Market day merupakan suatu upaya yang kompleks untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelompok dalam rangka regulasi guna menjamin mutu dan aksesibilitas sarana belajar (Uswatun, 2019). Market day dapat berupa pembagian tugas sebagai pembeli dan penjual yang tidak dapat dipisahkan dari semua pihak sekolah (guru, anak, orang tua) dan tidak menutup kemungkinan pembeli berasal dari luar sekolah (Uswatun, 2019). Untuk memainkan permainan ini, anak-anak akan dibagi menjadi dua kelompok, kelompok 1 menjadi pembeli dan kelompok 2 menjadi penjual, dalam memainkan permainan ini anak-anak dituntut untuk bekerja sama, bertanggung jawab, dan saling membantu.

Dengan adanya kegiatan *market day* ini, anak-anak diharapkan teredukasi sejak dini bagaimana cara berjualan yang baik, anak-anak akan terbiasa dengan konsep kejujuran misal dalam timbangan, takaran, barang mana yang baik dan mana yang rusak (Suharyoto, 2017). Berdasarkan uraian diatas, penulis memilih istilah tersebut karena peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana bermain market day mempengaruhi kemampuan sosial anak “ Pengaruh Bermain *Market Day* Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak- Kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang”

## **METODE**

Salah satu jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian eksperimen. Teknik eksperimen didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang mengendalikan dampak faktor-faktor lain untuk membuktikan hubungan kausal antara dua variabel atau lebih (Nawawi 2012 dalam Jakni 2016:68). Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen untuk menguji hubungan antara aktivitas pasar dengan variabel independen dan dependen.

Sebanyak 52 anak terdaftar di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang yang menjadi populasi penelitian. Dari 24 anak yang disurvei, 12 berpartisipasi dalam eksperimen dan 12 berperan sebagai kontrol. Informasi dikumpulkan dari catatan, pengamatan, dan hasil tes. Metode analisis data digunakan setelah pemeriksaan normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis yang diperlukan. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar persyaratan. Data kemudian dianalisis menggunakan uji-t dalam program SPSS 26.0. Tahapan proses penelitian; persiapan, pelaksanaan, dan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Mengkaji pengaruh bermain market day terhadap keterampilan sosial anak dibandingkan dengan kelompok kontrol yang bermain balok. Berdasarkan data yang diolah, kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kelompok kontrol juga memiliki skor rata-rata pra-tes sebesar 8,7 dan skor

rata-rata pasca-tes sebesar 17,41, sedangkan kelompok eksperimen memiliki skor pra-tes sebesar 8,7 dan skor pasca-tes sebesar 22. Sebagai langkah awal, Anda harus melakukan uji kenormalan. Hasil penelitian mengikuti distribusi normal. Saat menganalisis data, digunakan SPSS 26.0.

**Table 1. Uji Normalitas Hasil Pre-Test Dan Post-Test**  
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pre-tes Eksperimen	.206 .170		12	.931	12	.386
Pre-test Kontrol	.270 .016		12	.873	12	.072
Post-test Eksperimen	.219	12	.115	.939	12	.487
Post-test Kontrol	.197 .200		12	.880	12	.087

Kelas eksperimen memiliki skor uji normalitas pra-tes sebesar 0,170 untuk Kolmogorov Smirnov Sig, sedangkan kelas kontrol memiliki level 0,016. Kelompok eksperimen lulus uji normalitas pasca-tes dengan Kolmogorov Smirnov Sig sebesar 0,115, sedangkan kelompok kontrol gagal dengan Sig sebesar 0,200.

Perhitungan sebelumnya menggunakan sig menunjukkan bahwa nilai sig-nya lebih dari 0,05. Homogenitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan kriteria kedua yang harus dipenuhi.

**Table 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 26.0**

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil Pre-test			
Levene Statistik	dfl	df2	Sig
.428	1	22	.520

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil Post-test			
Levene Statistik	dfl	df2	Sig
2.996	1	22	.097

Nilai signifikansi sebesar 0,520 dihasilkan oleh uji Homogenitas pada tabel hasil pra-uji menggunakan SPSS 26.0. Data ini lebih signifikan daripada 0,05 ( $0,520 > 0,05$ ). Selain itu, pengujian pasca-uji menggunakan SPSS 26.0 menunjukkan nilai signifikansi

sebesar 0,097, yang lebih besar daripada nilai kritis 0,05 (yaitu,  $0,097 > 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa data tersebut konsisten. Penelitian dapat dilakukan pada kedua kelompok karena keduanya serupa.

**Table 3. Uji Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 26.0**

Group Statistik					
	kelas	N	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean
Hasil post-test	Post-test Eksperimen	12	21.9167	1.08362	.31282
	Post-test Kontrol	12	17.4167	1.44338	.41667

Rata-rata mean N-gain kelas eksperimen untuk post-test adalah 21.9167 sedangkan kelas kontrol 17.4167, selain itu, table berikut hasil analisis signifikansi atau tidaknya perbedaan antara kedua kelas.

**Table 4. Independent Sampel Tets Menggunakan SPSS 26.0**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	2.996	.097	8.637	22	.000	450.000	.52102	341.947	558.053
	Equal variances not assumed			8.637	20.410	.000	450.000	.52102	341.457	558.543

Nilai signifikan (sig) pada uji Levene untuk kesamaan varians adalah  $0,000 > 0,05$ , seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Berdasarkan statistik N-gain, tampaknya kelas kontrol dan kelas eksperimen secara statistik setara. Penelitian tentang dampak simulasi "market day" terhadap keterampilan sosial anak TK di Drul

Falah Lubuk Buaya Padang memerlukan lebih banyak perdebatan sehingga temuannya dapat lebih dipahami dan dibedakan.

Pada usia enam bulan, bayi mulai menunjukkan tanda-tanda kesadaran sosial, khususnya terhadap ibu dan anggota keluarga lainnya, dan keinginan untuk terlibat dalam percakapan dengan orang asing mulai muncul. Seiring bertambahnya usia, anak-anak mulai memahami bahwa ekspresi wajah yang berbeda menyampaikan emosi yang berbeda, seperti kebahagiaan (senang mendengar suara keras) atau kesedihan (marah) (Aulina, 2015). Terlibat dalam suatu kegiatan berulang kali demi kesenangan daripada pencapaian tujuan tertentu dikenal sebagai bermain (Nurdiani, 2013). Karena berpura-pura menjadi pembeli dan penjual sangat menyenangkan bagi anak-anak dari segala usia, para peneliti dalam penelitian ini menggunakan kegiatan ini di TK Darul Falah untuk membantu anak-anak membangun keterampilan sosial mereka. Anak-anak didorong untuk berperan sebagai pedagang dan pembeli dalam kegiatan bermain "Market Day". Mereka akan terlibat dalam transaksi yang realistis, menggunakan uang sebagai alat tukar (Prasetyaningsih, 2016). Oleh karena itu, bermain di hari pasar memerlukan kerja sama tim, akuntabilitas, saling membantu, dan interaksi yang bersahabat, seperti dijelaskan di atas.

Penelitian ini menghasilkan hasil yang beragam dari kelompok eksperimen dan kontrol. Baik mata kuliah eksperimen maupun kontrol memperoleh nilai rata-rata 8,7 pada pra-tes; hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media dan permainan yang digunakan oleh instruktur di kedua kelompok kurang menarik dalam hal menumbuhkan keterampilan sosial siswa.

Setelah mengumpulkan data post-test, dua kelompok secara acak diberi perlakuan: satu kelompok memainkan permainan hari pasar, sementara kelompok lainnya memainkan permainan blok. Setelah perlakuan, kedua kelompok mengikuti post-test mereka; kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 22 poin, sementara kelompok kontrol memperoleh skor 17,41. Temuan yang diperoleh dari uji-t yang diberikan setelah perlakuan di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan program SPSS 26.0 menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) dalam uji varians Levene adalah 0,00 <0,05. Penelitian menemukan bahwa keterampilan sosial anak-anak meningkat atau tetap relevan setelah berpartisipasi dalam kegiatan "market day". Kelompok eksperimen menggunakan permainan market day, sedangkan kelompok kontrol mengandalkan permainan blok. Hal ini menunjukkan bagaimana keterampilan sosial anak-anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang dipengaruhi oleh permainan hari pasar.

## **SIMPULAN**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki tingkat keterampilan sosial yang lebih tinggi saat bermain pasar hari dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang bermain balok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 8,7 pada tes awal, dan kelompok kontrol melakukan hal yang sama. Pada tes akhir, kelompok eksperimen memperoleh skor 22 dan kelompok kontrol 17,41, yang mendukung kesimpulan peneliti. Dapat disimpulkan dari temuan uji-t aplikasi PSS 26.0

bahwa nilai signifikansi adalah  $0,00 < 0,05$ . Hasil untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sangat berbeda. Jadi, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  benar dan  $H_o$  salah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak-anak TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang ditingkatkan melalui bermain market day.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anik Lestaringrum.2017.Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Kediri : CV.Adjie Media Nusantara.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–69. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- Jakni. 2016. Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung. Alfabeta
- Marriso, G.S 2012.Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini PAUD.Jakarta:Indeks.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2), 85–93.
- Papalia, D E. 2008. *A Chill's Word*, New York : McGraw-Hills Publishing Company
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Prasetyaningsih, A. (2016). Membentuk Jiwa Kewirausahaan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan “Market Day.” *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 2(2), 88–102. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/220>
- Puspitasari, R. N., & Al Baqi, S. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13294>
- Suryana Dadan 2013.Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktek Pembelajaran )Padang:UNP Press.
- Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 15–17. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2861>
- Uswatun, Hasanah. 2019. Upaya Menumbuhkan Jiwa Enterpreneueship Melalui Kegiatan Market day Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1.1, 8-19.
- Yuliani Nirani Sujiono,2014. Metode Pengembangan Kongnitif.Jakarta: Universitas Terbuka
- Yulsyofrend 2013.Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini.Padang :Sukabina Press