

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap individu tentunya membutuhkan pendidikan baik pendidikan secara formal, non formal ataupun informal, pendidikan merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan diri sehingga akan mampu menerima perubahan yang terjadi di dalam kehidupan (Rahman et al., 2022). Oleh karena itu sebaiknya pendidikan dilaksanakan sejak dini agar setiap tahap perkembangan akan tercapai dengan baik yang mana sejalan dengan pengertian pendidikan anak usia dini pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diperuntukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dimulai sejak anak lahir sampai enam tahun, karena pada masa itu anak berada pada masa *Golden Age* (masa keemasan) dimana semua aspek perkembangannya akan berkembang dengan pesat. Anak usia dini merupakan individu yang sensitif terhadap rangsangan, sehingga akan baik perkembangannya jika distimulasi dari sejak kecil, yang tentunya setiap anak memiliki karakter yang berbeda meskipun terdapat beberapa kesamaan dalam pola umum perkembangannya tetapi setiap anak memiliki keunikan masing-masing (Agusniatih, 2019). Sehingga pemberian stimulus dan kemampuan menangkap dan menerima semua pembelajaran akan berbeda pada setiap anak, maka dari itu dibutuhkan program dan kegiatan pendidikan yang menarik dan menyenangkan karena pada hakikatnya anak-anak belajar dengan bermain, sehingga anak lebih merasa senang dan lebih mudah disisipi materi belajar, karena dengan suasana yang menyenangkan anak tidak akan sadar bahwa dalam keadaan bermain sebenarnya anak sedang belajar (Erzad, 2018).

Terdapat banyak sekali metode yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini salah satunya adalah metode bermain peran melalui kegiatan *market day*. Metode bermain peran merupakan permainan yang dilakukan untuk meniru atau memerankan tokoh, benda ataupun suatu peran yang ada di sekitar anak (Saputra, 2018). Sedangkan *Market day* merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh suatu lembaga dalam simulasi penjualan dan pembelian dimana anak akan memerankan suatu tokoh penjual dan pembeli pada hari yang telah ditentukan (Nur et al., 2022). Tujuan dilaksanakannya kegiatan *market day* ini diantaranya adalah untuk mengajarkan, memperkenalkan kekreativan, pemecahan masalah, sosialisasi, interaksi, berbagi kepada orang lain dan membuat keputusan sendiri (Herlina et al., 2019). Selain itu *market day* juga merupakan kegiatan pembelajaran entrepreneur dimana anak diajarkan bagaimana cara memasarkan produk kepada teman, guru dan orang tua murid yang berkontribusi dalam kegiatan tersebut.

Kegiatan *market day* ini berbentuk bazar atau pasar yang diselenggarakan oleh sekolah dan biasanya melibatkan segenap komponen sekolah bahkan pihak luar yang ingin berkontribusi dalam kegiatan tersebut (Herlina et al., 2019). Penerapan kegiatan *market day* dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan *soft skill* atau keterampilan sosial anak seperti keterampilan berwirausaha, kreatif, berani, bertanggung jawab, cakap, teliti, mandiri, tidak mudah putus asa dan kemampuan berkomunikasi (Sulistyowati et al., 2016). Kegiatan *market day* juga dapat mendukung anak bagaimana cara berjualan yang baik, anak akan terbiasa dengan konsep jujur, menumbuhkan jiwa entrepreneur, melatih kreativitas dan inovasi selain itu juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak juga meningkatkan kemampuan komunikasi (Yuanita, 2017).

Hal tersebut dapat terealisasikan jika perkembangan pada anak dapat berkembang dengan baik, perkembangan sosial yang baik akan dapat dicapai dan didukung bila anak memiliki keterampilan sosial yang baik, keterampilan sosial akan terbentuk dari proses pembiasaan yang dilakukan ketika masa kanak-kanak (Putri, 2015). Pembiasaan proses membentuk keterampilan sosial anak dapat

dilakukan melalui kegiatan bermain peran atau *role playing*, dikarenakan kegiatan bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran sosial yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh (Tarigan, 2017).

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan menggunakan cara yang dapat diterima oleh lingkungan juga menghindari sikap ataupun perilaku yang dapat ditolak oleh lingkungan (Pujiati, 2013).

Keterampilan sosial juga termasuk keterampilan yang harus dikembangkan karena berkaitan dengan hubungan antar anak yang merupakan salah satu keterampilan hidup atau *life skill* yang harus diterapkan sejak dini pada anak. Selain itu menyadari bahwa manusia sebagai makhluk sosial tentunya mempunyai hubungan sosial yang baik dengan orang lain sangatlah penting, seseorang yang tidak punya kesempatan untuk melakukan hubungan sosial akan berbeda dengan seseorang yang dibiarkan bebas melakukan hubungan sosial. Karena anak yang dibiarkan bebas melakukan hubungan sosial akan lebih bisa memilih dan melakukan perilaku yang sesuai dan akan diterima oleh lingkungan (Pujiati, 2013). Tentunya dalam menembangkan keterampilan sosial anak guru atau pendidik perlu menerapkan strategi tertentu dan menyesuaikannya dengan karakteristik anak. Seperti yang telah dipaparkan di atas bahwa anak umumnya menyukai kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan maka dari itu diperlukan kegiatan yang bersifat bermain seperti kegiatan *market day* (Isnaini, 2019).

Dari paparan materi yang telah disampaikan di atas penulis menduga adanya hubungan antara kegiatan *market day* dengan keterampilan sosial anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di RA At-Taqwa, terlihat bahwa ada sebagian besar anak yang terlibat sangat aktif dalam aktivitas *market day*, sementara beberapa lainnya cukup menunjukkan keterlibatan. Selain itu, ada sebagian anak yang sudah menunjukkan kemajuan dalam keterampilan sosial mereka, sedangkan beberapa anak masih memerlukan bimbingan tambahan untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa anak yang sering mengganggu temannya dengan sengaja berteriak di dalam kelas, juga terdapat beberapa anak yang tidak mau berbagi. Komunikasi dan

interaksi dengan teman sebayanya juga kurang terjalin dengan baik, dimana anak lebih nyaman sendiri saat bermain atau mengerjakan sesuatu, lalu terdapat beberapa anak yang memang memiliki sifat pemalu dan tidak mudah berteman, hal ini dilihat dari anak yang masih ditemani orang tua saat di dalam kelas maupun saat jam istirahat. Selain itu, kegiatan yang paling sering dilakukan ketika pembelajaran yaitu mengerjakan LKA (lembar kerja anak) sehingga kurang menekankan pengembangan keterampilan sosial seperti kegiatan bermain kelompok atau kemampuan bersosialisasi.

Permasalahan yang ditemukan dalam observasi ini kemudian akan ditindaklanjuti oleh peneliti untuk mencari tahu apakah ada hubungan antara aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan *market day* dengan keterampilan sosial anak usia dini. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada anak usia dini kelompok B dengan judul **“Hubungan antara Aktivitas Anak Dalam Mengikuti Kegiatan *Market Day* dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan *Market Day* di Kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana keterampilan sosial Anak Usia Dini di Kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan *Market Day* dengan keterampilan sosial Anak Usia Dini di Kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan *Market Day* di Kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung
2. Keterampilan sosial pada Anak Usia Dini di Kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung

3. Hubungan antara Aktivitas anak dalam Mengikuti kegiatan *Market Day* dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di Kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini melalui kegiatan *market day*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada sekolah dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan pembelajaran yang menarik.

- b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dan menyenangkan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak.

- c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baik serta memberikan pengetahuan yang baru mengenai cara melakukan penelitian yang baik khususnya yang berkaitan dengan keterampilan sosial anak dan lebih khusus lagi yang menggunakan kegiatan pembelajaran *Market Day*.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Pada tingkat pendidikan anak usia dini pencapaian profil pelajar pancasila dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis projek. Untuk memastikan bahwa projek tersebut sejalan dengan tujuan membangun profil pelajar pancasila,

kemendikbudristek Nomor 031/H/KR/2024 menetapkan tema-tema proyek yang perlu diterapkan pada satuan pendidikan di seluruh Indonesia yaitu diantaranya aku sayang bumi, aku cinta Indonesia, bermain dan bekerjasama dan imajinasiku. Selain itu terdapat beberapa dimensi yang penting untuk diperhatikan dalam proyek penguatan pelajar Pancasila, dimensi ini mencakup aspek karakter yang harus dipertimbangkan sebagai upaya memperkuat pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila oleh para pelajar, dimensi karakter yang pertama adalah beriman dan bertaqwa, mandiri, bergotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif (Sulistiyati et al., 2021).

Kegiatan *Market day* merupakan salah satu kegiatan yang bersifat bermain peran, pada tema imajinasiku kegiatan *market day* ini dapat diimplementasikan, yang mana tema imajinasiku didefinisikan sebagai kemampuan untuk membayangkan gambaran tentang sesuatu yang belum pernah dialami, imajinasi juga menjadi pintu pembuka kreativitas, melalui kegiatan *market day* anak akan berimajinasi menjadi penjual, pembeli dan juga pembuat produk. Lalu dimensi kreatif pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) salah satunya akan terlihat pada saat pembuatan produk anak akan membuat produk sesuai dengan kreativitas anak. Imajinasi juga membantu perkembangan kognitif dan sosial pada anak. Oleh karena itu, pada tema imajinasiku anak distimulasi dengan serangkaian kegiatan yang bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan memperkuat imajinasinya seperti kegiatan *market day*. Dengan diimplementasikannya kegiatan *market day* pada P5 ini diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam kurikulum pada pendidikan anak usia dini yang pada saat ini masih dalam tahap transisi menerapkan kurikulum merdeka.

*Market day* berasal dari bahasa Inggris yang berarti *Market* adalah pasar dan *Day* adalah hari, sehingga *market day* berarti hari pasar. *Market day* merupakan jenis kegiatan bermain peran yang dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan baik karena *market day* merupakan salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan peran tertentu atau menirukan cara tingkah laku (Agustina, 2021).

Zultiar, (2017) dan hanik, (2021) mengemukakan pendapat mengenai *Market Day* yang dijadikan sebagai indikator oleh penulis dalam melaksanakan aktivitas kegiatan *market day* diantaranya:

1. Membeli produk
2. Memasarkan produk
3. Menggunakan uang sebagai alat pembayaran

Selain itu *market day* merupakan kegiatan pembelajaran enterpreuneur, dalam kegiatan *market day* siswa akan diajarkan mengenai bagaimana cara membeli dan memasarkan suatu produk kepada teman, guru ataupun kepada pihak yang lain (Zultiar et al., 2017). Selain itu kegiatan *market day* juga dapat meningkatkan kecerdasan berhitung permulaan pada anak (Zulkarnain et al., 2020). Pada saat kegiatan akan terdapat transaksi jual beli dimana anak akan memperoleh sesuatu secara nyata dari transaksi jual beli yang dilakukannya menggunakan uang sebagai alat pembayaran (Hanik et al., 2021).

Akan ada dua komunikasi yang berlangsung dari kedua belah pihak saat kegiatan berlangsung penjual akan menawarkan produknya sedangkan pembeli akan memilih apa yang diinginkannya, sehingga pembeli akan merasakan secara nyata bahwa uang yang ia punya dapat dibelikan makanan dan penjual dapat merasakan secara nyata bahwa produknya dapat terjual dan menghasilkan uang Prasetyaningsih dalam Agustina, (2021).

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan *Market Day* merupakan kegiatan hari pasar atau bazar dalam kegiatan tersebut anak yang berperan sebagai penjual akan memasarkan produknya kepada pihak sekolah ataupun pihak luar yang ingin berkontribusi dalam kegiatan *Market Day* tersebut. Melalui kegiatan *Market Day*, anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan baik kemampuan sosial, entrepreneur maupun berhitung permulaan. Produk yang dipasarkan merupakan produk yang diproduksi oleh siswa secara berkelompok atau bersama orang tua, tentu saja produk yang diproduksi harus memiliki nilai jual dan memiliki manfaat bagi pembeli.

Maka dari itu penulis mengacu pada beberapa pendapat untuk menentukan indikator pada variabel aktivitas mengikuti kegiatan *Market Day*

yaitu diantaranya indikator memasarkan produk dari pendapat Zultiar, (2017) yang mengemukakan bahwa “*Market Day* merupakan aktifitas pembelajaran enterpreneur, dimana anak diajarkan bagaimana memasarkan produk kepada teman, guru ataupun pihak luar”. Juga indikator membeli produk dan menggunakan uang sebagai alat pembayaran dari pendapat Hanik, (2021) yang mengemukakan bahwa “Dalam kegiatan *Market Day* anak diajak untuk memerankan sebagai penjual dan pembeli dimana ada transaksi jual beli dan anak memperoleh sesuatu secara nyata dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran”. Dalam kegiatan ini juga tidak hanya melibatkan siswa tetapi orang tua dan juga guru sehingga akan terjalin komunikasi dan interaksi dengan banyak pihak.

Interaksi yang baik akan terjalin jika anak dapat menjalin hubungan sosial yang baik dengan lingkungannya, sejalan dengan hal itu Chaplin dalam Siska, (2011) mengatakan bahwa keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku atau sikap yang diperlihatkan oleh seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain dengan ketepatan yang akan memberikan rasa nyaman bagi orang disekitarnya. Anak yang menguasai keterampilan sosial akan belajar menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku di suatu kelompok atau masyarakat, salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan anak agar dapat memiliki hubungan sosial yang baik dengan orang lain adalah keterampilan sosial (Adistyasari, 2013).

Keterampilan sosial bukan suatu kemampuan yang dibawa sejak lahir melainkan didapatkan melalui proses belajar baik belajar dengan orang tua sebagai figur utama dan terdekat dengan anak ataupun dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat (Agusniatih, 2019). Keterampilan sebaiknya diajarkan dan ditanamkan sejak kecil agar sejak kecil anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga ketika anak sudah dewasa anak memiliki keterampilan sosial yang tinggi dan mudah berinteraksi dengan lingkungannya (Fakhriyani, 2018). Gordon dalam Agusniatih, (2019) menyebutkan bahwa ada empat kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari oleh anak yaitu keterampilan yang berkaitan dengan membina hubungan dengan orang

dewasa, membina hubungan dengan teman sebaya membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sendiri sebagai individu yang berada di dalam lingkungan sosial.

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, hal ini berkaitan dengan bagaimana kemampuan yang dimiliki individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Agar seseorang dapat melakukan kegiatan bermasyarakat dengan baik, maka dibutuhkan latihan dan pengetahuan, agar nantinya dapat mempunyai keterampilan sosial yang tinggi (Fakhriyani, 2018). Keterampilan sosial secara umum secara umum dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku yaitu pertama, perilaku yang bersifat intrapersonal atau perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial dengan tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain. Kedua, yaitu perilaku yang bersifat interpersonal atau perilaku yang berhubungan dengan orang lain, seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain, dan ketiga perilaku yang berhubungan dengan akademis seperti mematuhi peraturan dan mematuhi guru (Istianti et al., n.d.).

Dari pengertian yang dikemukakan oleh Fatimah dalam Setiawan, (2017) berpendapat bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk mengatasi permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat, akan siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Dengan demikian keterampilan sosial bukan merupakan keterampilan yang dibawa sejak lahir tetapi merupakan perilaku yang dipelajari dari kehidupan sehari-hari anak. Pelajaran yang diperoleh baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar, teman sebaya, orang dewasa dan sekitarnya yang dapat mendorong anak untuk beradaptasi dengan lingkungan (Setiawan, 2017) .

Pengembangan keterampilan sosial dapat dilakukan dengan banyak cara, sesuai dengan yang sudah dipaparkan di atas bahwa keterampilan sosial dapat diperoleh dari hasil belajar, salah satu diantaranya adalah melalui proses pembelajaran dengan kegiatan *Market Day*. Keterampilan sosial anak tidak lepas

dari perkembangannya, karena keterampilan sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial anak, yang mana melalui perkembangan sosial anak akan dapat berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial ( Putri, 2015).

Menurut Minarni, (2021) indikator keterampilan sosial dikembangkan berdasarkan aspek keterampilan sosial yaitu diantaranya : Keterampilan berelasi, berkomunikasi, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain (*Relationship*), Kemampuan manajemen diri (*Self-regulation*), Kemampuan akademik, kemampuan mematuhi aturan, dan kemampuan menyatakan pendapat.

Tetapi penulis hanya mengambil tiga indikator dari lima yang telah di paparkan oleh Minarni dengan pertimbangan tiga point yang diambil adalah yang paling sesuai dan mendekati dengan keterampilan sosial itu sendiri dari kegiatan dengan market day tersebut yaitu :

1. *Relationship*
2. *Self-regulation*
3. Kemampuan akademik

Maka dari itu menurut beberapa teori diatas kegiatan *market day* mempunyai keterkaitan dengan perkembangan sosial dan memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial anak, sejalan dengan yang telah dipaparkan oleh Hidayah, (2022) bahwa kegiatan *market day* bertujuan untuk menumbuhkan jiwa sosial yang diterapkan sejak kecil agar anak terbiasa bergaul dengan orang lain. Selain itu *Market day* juga dapat sebagai salah satu alternatif untuk kegiatan sosial anak usia dini, kegiatan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dengan cara anak belajar jual beli sehingga anak dapat bersosialisasi dengan orang lain dan dapat menghargai pendapat orang lain serta mampu antri untuk mendapat giliran.

Maka dapat dirumuskan indikator kegiatan *Market Day* yaitu membeli produk, memasarkan produk, dan mengetahui uang sebagai alat pembayaran, sedangkan untuk aspek keterampilan sosial yaitu kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain (*Relationship*), Kemampuan manajemen diri (*Self-regulation*), dan kemampuan akademik. Adapun bagan alur kerangka berpikir pada penelitian ini menurut beberapa teori adalah sebagai berikut:

**Gambar 1.1 Bagan Kerangka berpikir**



## F. Hipotesis

Dari rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian, hipotesis adalah fakta yang dapat disimpulkan secara sementara. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang kebenarannya akan diuji melalui penelitian (Abdullah, 2015),

Hipotesis asosiatif merupakan hipotesis yang mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya (Mahmud, 2011). Adapun jenis penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif karena penelitian ini mengandung nilai hubungan antara dua variabel yaitu variabel X mengenai aktivitas mengikuti kegiatan *Market Day* dan variabel Y mengenai Keterampilan sosial anak usia dini. Maka berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak ada hubungan yang signifikan antara Aktivitas anak dalam Mengikuti Kegiatan *Market Day* dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

$H_a$ : Adanya hubungan yang signifikan antara Aktivitas anak dalam Mengikuti Kegiatan *Market Day* dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Pengujian hipotesis di atas dilakukan dengan membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $h_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $h_0$ ) ditolak;

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $h_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $h_a$ ) ditolak;

### G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan kegiatan *market day* dengan keterampilan sosial anak usia dini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan diantaranya yaitu :

1. Puspa Hijriati (2021) program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Penerapan Kegiatan *Market Day* Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun di TK IT Mina Aceh Besar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 indikator yang difokuskan pada penelitian tersebut diantaranya yaitu : Kesadaran diri, rasa tanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain dan perilaku prososial. Pada Indikator kesadaran diri perilaku sosial emosional yang muncul dan dominan terjadi adalah anak dapat mengendalikan diri secara wajar, karena pada saat kegiatan anak dapat mengenal perasaan sendiri juga dapat memperlihatkan emosional mereka yang senang, sedih, gembira dan marah. Pada indikator rasa tanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain perilaku sosial emosional yang muncul dan dominan terjadi adalah anak dapat mengatur dirinya sendiri sesuai dengan tugasnya masing-masing. Pada indikator perilaku prososial perilaku sosial emosional yang muncul dan dominan terjadi adalah anak dapat bermain bersama teman sebayanya, anak mampu bekerjasama dengan teman maupun

guru dan anak juga mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang dirasakan anak. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *market day* sedangkan untuk perbedaannya terletak pada variabel y dan jenis penelitian yang digunakan. Variabel y pada penelitian ini adalah kemampuan sosial emosional dan menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan variabel y peneliti adalah keterampilan sosial dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

2. M. Hery Yuli Setiawan (2017) Mahasiswa PG-PAUD FKIP, Universitas Slamet Riyadi dengan judul “ Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak, melatih anak untuk bersosialisasi, dapat bekerjasama dengan baik bersama teman, memiliki sikap empati terhadap sesama, melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan melatih persaingan sehat, jujur, dan suportif. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel y, variabel y pada penelitian ini yaitu keterampilan sosial, variabel y peneliti juga sama-sama mengenai keterampilan sosial. Sedangkan untuk perbedaannya pada penelitian ini metode yang digunakan adalah studi kepustakaan sedangkan metode yang peneliti gunakan adalah metode kuantitatif juga pada variabel x yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan kooperatif sedangkan yang digunakan peneliti adalah aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan *Market Day*.
3. Franita Dian Asmara (2023) Mahasiswa Pascasarjana Universitas PGRI Semarang dengan judul “Pengaruh Kegiatan *Market Day* terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif dan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Subah). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel kemampuan bahasa ekspresif diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,03 dengan nilai minimum adalah sebesar 90 dan nilai maximum sebesar 104. Melalui uji regresi diperoleh nilai signifikan sebesar 0003 dan uji t bernilai positif yaitu 32,19 Hal ini artinya nilai yang

diperoleh anak dalam kegiatan *market day* terhadap kemampuan bahasa ekspresif sangat berpengaruh. Pada Variabel kemampuan berhitung permulaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,12 dengan nilai minimum adalah sebesar 43 dan nilai maximum sebesar 69. Melalui uji regresi diperoleh nilai signifikan sebesar 0,002 dengan uji t bernilai positif yaitu 3,304. Artinya kegiatan *market day* berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung permulaan. Persamaan pada penelitian ini adalah sama sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan model pembelajaran *market day* sedangkan untuk perbedaannya pada penelitian ini variable y nya adalah kemampuan bahasa ekspresif dan kemampuan berhitung permulaan, sedangkan variabel y penulis adalah keterampilan sosial.

