

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah sebuah anugerah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Anak adalah generasi penerus bangsa, anak ini merupakan harta yang paling berharga yang harus di jaga, sayangi, dan di beri perhatian khusus, ini bertujuan agar tercipta seorang generasi yang beriman, bertakwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta yang bertanggung jawab.

Anak adalah harta yang paling berharga sekaligus cobaan untuk orangtuanya. Allah berfirman dalam Al-Quran Surat Al-Anfal ayat 28:

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا آمَاؤُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ٢٨

Wa'lamuuu annamaaaa amwaalukum wa awlaadukum fitnatunw wa annal laaha 'indahuuu ajrun aziim

Artinya "Dan katahailah hartamu dan anak anakmu itu hanyalah sabagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar." (Al-Anfal : 28)

Usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Taman kanak-kanak PAUD dan TK merupakan tempat belajar dan bermain bagi anak usia dini. Taman Kanak-kanak juga lembaga pendidikan formal sebelum memasuki Sekolah Dasar. Sebagaimana yang disebutkan dalam UU SISDIKNAS (2003) Pasal I (14) menyatakan bahwa pendidikan. Anak Usia Dini adalah suatu upaya

pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Menurut Masganti usia dini merupakan masa keemasan *the golden age* dalam rentang kehidupan manusia. Pada periode keemasan ini sangat menentukan dan berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Stimulus atau rangsangan yang tepat dapat membuat anak menjadi pribadi yang mandiri, dapat bersosialisasi dengan baik, dapat mengembangkan ide, cepat beradaptasi dengan lingkungan dan bersemangat untuk mempelajari hal hal yang baru. Perkembangan utama pada masa ini berkisar pada penguasaan dan pengendalian dengan lingkungan atau yang biasa di sebut dengan penjelajah. Di samping itu usia dini merupakan masa anak menjadi cukup peka yang menjadi peniru ulung atau imitator dalam lingkungannya.²

Peran orang tua dan pendidik pada dasarnya mengarahkan anak anak sebagai generasi unggul, karena potensi anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya, tanpa bantuan orang tua. Anak memerlukan lingkungan yang subur yang segala di ciptakan untuk itu, yang memungkinkan potensi anak tumbuh secara optimal. Orang tua memegang peranan penting

¹ H. Isjoni, *model pembelajaran anak usia dini*. (Bandung: Alfabeta,2011), 11

² Masganti Siti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Depok : Kencana, 2017),218.

menciptakan lingkungan tersebut guna memotivasi anak agar lebih siap dalam menghadapi tantangan dimasa depan.³

Perkembangan anak usia dini di Indonesia, anak usia dini di tunjukan kepada anak usia 0-6 tahun.⁴ Aspek perkembangan anak usia dini menurut peraturan Menteri Pendidikan Republik dan Kebudayaan Republik Indonesia no.137 tahun 2013 adalah: (1) nilai agama dan moral (2) fisik motorik (3) kognitif (4) Bahasa (5) sosial emosional dan (6) seni. Ke enam aspek ini harus berkembang secara optimal agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya. Tugas orang tua dan pendidik memberi stimulasi dan mafasilitasi semua kebutuhan anak agar melangkah ke aspek perkembangan yang selanjutnya.

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu di stimulasi ialah perkembangan sosial emosional, perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain, manusia adalah makhluk sosial sehingga tidak akan bisa terlepas dengan orang lain, demikian seorang anak pasti membutuhkan bantuan dan pertolongan yang lain pula.⁵Perkembangan sosial emosional yang ideal untuk anak usia dini yaitu kemampuan anak untuk sepenuhnya mengelola dan mengekspresikan emosi baik positif maupun negatif. Anak-anak juga dapat belajar secara aktif dengan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar anak dan

³ Akhmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Perkembangan Dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: kharisma putra utama,2011),16

⁴ Ibid,

⁵ Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 50

menjelajahi lingkungan anak. Adapun standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang tercantum pada permendikbud tahun 2014 nomor 137 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan Sosial Emosional	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
A. Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati hatian kepada orang yang belum di kenal , (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri Sendiri dan Orang Lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan haknya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan , aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku Prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespons secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain. 5. Menggunakan cara yang di terima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelsaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif bersama teman 7. Menunjukkan sikap toleran

	8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
--	--

Namun, kenyataannya di lapangan berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan data bahwa kemampuan sosial emosional anak sebagian besar masih rendah penyebab lain yang melatar belakangi sosial emosional anak rendah ialah orang tua atau pendidik terkadang berharap anak memiliki perkembangan yang sama dengan temannya, perkembangan sosial emosional anak yang berada di Tk Kusuma ada anak yang tidak mau mendengarkan guru saat menjelaskan pembelajaran, ada anak yang saling ngebully temannya, ada yang masih memilih-milih teman saat hendak bermain, dan ada anak masih merasa takut dan minder untuk berada dengan teman sekitarnya. Pendidik sering kali menyamakan harapan pada setiap anak, sehingga stimulasi yang diberikan pada anak disamakan. Dalam memahami perkembangan anak, pendidik perlu memahami mungkin saja perkembangan anak yang satu dengan yang lain berbeda hal ini disebabkan karena faktor yang memengaruhi perkembangan anakpun berbeda. Adapun faktor dalam penghambat perkembangan sosial emosional anak yaitu kurangnya pola makan yang baik, sehingga dapat mengganggu perkembangan sosial emosional anak, tidak adanya bimbingan belajar yang baik, rendahnya motivasi belajar untuk anak, kurangnya kegiatan belajar yang menarik

untuk anak sehingga ada anak yang tidak mau bermain dan ada anak yang memilih-milih teman.

Menurut Tokan metode bermain peran adalah sebagai variasi metode pembelajaran, hal ini penting untuk menghilangkan pembelajaran yang monoton dan mengurangi kejenuhan anak. Guru mencari masalah-masalah yang berhubungan dengan masalah sosial untuk dimainkan/dipentaskan oleh anak di depan kelas.⁶ Metode ini dapat mengembangkan kreativitas anak, meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri, mengembangkan bakat, dan meningkatkan kemampuan anak untuk menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan. Peran guru disini adalah sebagai fasilitator, motivator, dan pengendali suasana kelas agar tetap kondusif sehingga siswa yang memainkan peran dapat mendapatkan pengalaman suksesnya sebagai bagian terindah dalam hidupnya. Dengan menggunakan metode ini, guru akan memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk dapat membangkitkan rasa percaya diri pada anak didik, dapat memotivasi anak didik, dan dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari metode *role playing* atau seringkali disebut (bermain peran) adalah agar penanaman dan pengembangan aspek nilai dan sikap anak akan mudah dicapai, permainan ini melatih: yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap anak dalam satu skenario. Kedua, melatih anak untuk menjadi orang lain dan

⁶ Tokan, P. R. I., *Manajemen Penelitian Guru Untuk Pendidikan Bermutu*. (Jakarta: Grasindo, 2016), 20.

merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya. Sehingga anak diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata.

Salah satu strategi yang dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun yaitu melalui metode bermain peran *market day*, *market day* merupakan kewirausahaan dimana para ahli berpendapat antara lain: 1.Kewirausahaan adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya memanfaatkan peluang yang dihadapi setiap hari 2.Konsep kewirausahaan merujuk pada sifat, watak, dan ciri-ciri yang melekat pada seseorang yang mempunyai kemauan keras untuk mewujudkan gagasan motivasi ke dalam dunia usaha yang nyata dan dapat mengembangkannya dengan tangguh. 3.Kewirausahaan pada hakikatnya adalah kemampuan kreatif dan inovasi yang dijadikan dasar kiat dan sumber daya untuk menciptakan peluang agar meraih sukses dalam berusaha atau hidup.⁷ Pentingnya bermain peran *market day* bagi anak-anak usia dini selain meningkatkan kewirausahaan sejak dini juga mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik.

Kegiatan bermain peran dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain peran *market day* yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun. Kegiatan bermain peran *market day* dalam penelitian ini dilakukan karena kegiatan ini dapat melatih sosial emosional, melatih bahasa,

⁷ Rananda, Rika, *Buku panduan guru Kewirausahaan dengan market day*. (Padang: Universitas Negeri Padang, 2022), 11.

melatih kognitif dan fisik motorik. Hubungan *market day* dengan kemampuan sosial emosional anak yaitu bisa mengembangkan kemandirian anak, sifat jujur anak serta bisa memiliki rasa empati yang tinggi antar sesama teman, sehingga *market day* bisa dikatakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak, oleh karena itu dengan kegiatan *market day* sangat berhubungan dengan peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Jadi tujuan diadakanya *market day* adalah menumbuhkan jiwa kewirausahaan, memahami dunia bisnis, melatih kreativitas dan inovasi pada anak. *Market day* juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, meningkatkan kemampuan komunikasi anak dan melatih kecerdasan bisnis anak. Orang tua dapat memanfaatkan kegiatan *market day* untuk menunjukkan dukungannya atas proses pendidikan anak-anaknya, sementara guru dan sekolah dapat memanfaatkan wahana *market day* untuk memperkuat soliditas komunitas sekolah. Jika *market day* berlangsung dengan optimal, maka sekian banyak manfaat untuk kepentingan pendidikan di sekolah, dan bisa sekaligus diraih.

Berdasarkan penjelasan di atas, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai masalah tersebut dengan mengangkat judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Peran *Market day* Di Tk Kusuma Nusa Pamekasan.

B. Kajian Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada kelompok B di TK Kusuma Nusa Pamekasan?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui bermain peran pada kelompok B di TK Kusuma Nusa Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus kajian di atas, maka kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui bagaimana bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada kelompok B di TK Kusuma Nusa Pamekasan
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan sosial emosional anak setelah melalui bermain peran pada kelompok B di TK Kusuma Nusa Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu

a. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan keilmuan, sehingga dapat memperkaya

khazanah keilmuan dan kepustakaan, khususnya yang berkaitan dengan pentingnya metode bermain peran *market day*, dan diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan informasi untuk penelitian selanjutnya.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak-pihak tertentu antara lain:

1. Bagi Anak

hasil penelitian ini untuk memudahkan anak dalam memilih peran yang diinginkan ketika bermain di sentra main peran.

2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan pengetahuan bagaimana menjadi guru yang menyenangkan bagi anak mengingat peneliti adalah calon lulusan sarjana pendidikan anak usia dini yang tentunya akan mengabdikan diri dalam pendidikan anak.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Yang Diteliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan tentang bagaimana seharusnya peran seorang guru TK dalam menstimulasi anak menjadi anak yang tumbuh dan berkembang menjadi sangat baik serta dapat dijadikan sebuah kajian tekstual penambah wawasan untuk menciptakan iklim belajar dalam proses interaksi pembelajaran bermain peran yang ideal.

4. Bagi IAIN Madura

Dapat menjadi kontribusi terhadap khazanah serta sebagai salah satu sumber kajian bagi kalangan mahasiswa baik sebagai bahan pengetahuan maupun materi perkuliahan dan juga kepentingan penelitian sebagai pertimbangan penelitian.

E. Ruang Lingkup

1. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti yaitu adalah anak usia 5-6 tahun di Tk Kusuma Nusa Pamekasan.
2. Metode bermain peran *market day* meliputi kegiatan jual beli untuk memasarkan atau menjajakan barang dagangannya di hari-hari tertentu kegiatan *market day* juga merupakan aktifitas kewirausahaan, dimana anak-anak di ajarkan bagaimana memasarkan produk kepada teman, guru ataupun orang luar, kegiatan *market day* biasanya berbentuk bazaar atau pasar yang di selenggarakan oleh pihak sekolah.
3. Sosial emosional diukur melalui tingkat pencapaian perkembangan oleh indikator yang tepat oleh permendikbud no.137 tahun 2014 pada aspek sosial emosional.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa istilah yang akan didefinisikan oleh peneliti agar nantinya para pembaca dapat memahami istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini,

agar pembaca memiliki persepsi serta pemahaman yang sama dan sejalan dengan penulis.

1. Kemampuan sosial emosional adalah seluruh sifat individu yang berwujud gerakan tubuh dan ucapan lisan dengan perpaduan akal dan perasaan dengan membimbing pikiran dan tindakan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik alam maupun orang di sekitarnya. Kemampuan sosial emosional yang berada di Tk Kusuma Nusa Pamekasan sebagian masih rendah, ada anak yang masih memilih-milih teman, tidak mau menaati aturan, tidak mendengarkan guru saat menjelaskan proses pembelajaran, kurangnya empati terhadap teman dan di lingkungan sekitar.
2. Bermain peran *market day* adalah salah satu bentuk pembelajaran dimana anak ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu seperti anak tersebut berperan sebagai penjual dan pembeli selain itu kegiatan *market day* bertujuan menumbuhkan dan menciptakan interaksi antar anak, juga dapat memberikan pengalaman yang tidak dapat dilupakan oleh anak-anak di Tk Kusuma Nusa Pamekasan.
3. Anak Usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas, anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar, penguasaan bahasa anak terlihat sudah sistematis, anak sudah paham melakukan berbagai permainan dan sudah bisa bergiliran dengan teman sebayanya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan penelusuran terhadap penelitian karya-karya ilmiah yang relevan dengan permasalahan yang sudah di bahas sebelumnya dan dijadikan bahan kajian karya ilmiah selanjutnya dengan memiliki permasalahan yang sama atau hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan “Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui bermain peran market day di Tk Kusuma Nusa Pamekasan” Sebagai berikut:

1. Latifah Wulandari, yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B PPT Kuncup Harapan Surabaya" sebagaimana yang telah disebutkan dalam penelitiannya bahwa dari tujuan penelitian tersebut adalah Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif bersifat mengumpulkan data dan observasi. Hasil dari penelitian Latifah Wulandari mengatakan bahwa Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B PPT Kuncup Harapan Surabaya. Hal ini dibuktikan bahwa dalam proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan berbagai media yang bervariasi sebagai suatu cara dalam memotivasi anak dalam pembelajaran

di sekolah diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan kegiatan lain yang lebih kreatif dan inovatif.⁸

Persamaan penelitian dengan penelitian di atas sama-sama meneliti tentang meningkatkan sosial emosional anak melalui bermain peran. Sedangkan perbedaan kedua ini adalah peneliti di atas menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan peneliti mengambil penelitian tindakan kelas (PTK), dan peneliti mengambil di lokasi Tk Kusuma Nusa Pamekasan sedangkan peneliti di atas melakukan penelitian di kelompok B PPT kuncup harapan Surabaya. Peneliti membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui bermain peran *market day* di Tk Kusuma Nusa Pamekasan, sedangkan peneliti di atas membahas tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran.

2. Sopiah dan Evy Fitria, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 9, No.2, Januari 2019, dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun Di Tk. Nurussyakirin Sindang Jaya Kabupaten Tangerang" adapun hasil penelitian ini yaitu (1) dengan menggunakan metode proyek dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional di Tk. Nurussyakirin Sindang Jaya Kab. Tangerang, hal ini dapat dilihat pada peningkatan kemampuan sosial emosional dari kondisi awal 42 % , pada kondisi awal ke siklus 1 meningkat sebesar 56 %, pada siklus 1 ke siklus II meningkat sebesar 75 %, dan pada siklus II ke

⁸ Wulandari, Latifah, "*Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran pada kelompok b ppt kuncup harapan surabaya*". (Disertasi, Universitas Surabaya, Surabaya, 2018), 11.

siklus III meningkat sebesar 100 % .(2) berdasarkan kesimpulan diatas bahwa metode proyek dapat di terapkan dalam kegiatan pembelajaran, dan sebagai guru mampu menggunakan berbagai metode dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) salah satunya metode proyek serta orangtua harus mengerti dan memahami gaya belajar dan karakteristik anak. untuk mengembangkan potensi anak dalam tahapan perkembangan anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasah dan meningkatkan kreatifitas atau kemampuan salah satunya kemampuan sosial emosional agar lebih maksimal.⁹

Persamaan penelitian dengan penelitian diatas sama membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional, sama-sama melakukan metode penelitian tindakan kelas. Serta sama-sama meneliti anak Usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya ini adalah menggunakan metode yang berbeda dimana metode diatas menggunakan Metode Proyek, sedangkan peneliti menggunakan metode bermain peran market day.

3. Aulia Sari dan Anita Chandra Dewi Sagala, 2014, "UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA TAMPINGAN KABUPATEN KENDAL". Sebagaimana yang telah disebutkan dalam penelitiannya bahwa dari tujuan penelitian tersebut adalah meningkatkan kecerdasan sosial emosional melalui bermain peran penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data

⁹ Sopiah dan Evy Fitria, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun Di Tk.Nurussyakirin Sindang Jaya Kabupaten Tangerang*", Jurnal PAUD, Vol.9, No.2, 2019. 13

tersebut yaitu observasi dengan lembar observasi kecerdasan emosi anak, wawancara dengan pedoman wawancara untuk guru/teman sejawat, serta dokumentasi dengan foto-foto kegiatan dan rekaman video saat bercerita. Hasil dari penelitian Aulia Sari dan Anita Chandra Dewi Sagala mengatakan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak pada kelompok B TK Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal tersebut ditandai dari ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan kecerdasan emosi anak, yakni pada kondisi awal baru mencapai 7,69%, kemudian pada siklus I anak melakukan bermain peran tanpa menggunakan alat peraga mengalami peningkatan dengan kategori baik mencapai yaitu 42,31%. Dalam pelaksanaan siklus I indikator penelitian belum tercapai, oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II yaitu anak melakukan bermain peran menggunakan alat peraga dan mengalami keberhasilan dengan kategori baik mencapai 88,5%. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 80% anak meningkat kecerdasan emosinya setelah mengikuti proses pembelajaran melalui bermain peran, yang ditandai dengan aktivitas anak dalam kriteria baik di lembar observasi. Peningkatan kecerdasan emosi anak dalam bermain peran yang dimaksud terdiri atas ketepatan memainkan peran anak sudah baik, rasa percaya diri anak dalam bermain peran, rasa tanggung jawab terhadap tugasnya, dan anak dapat mengendalikan amarahnya seperti sabar dalam

memerankan perannya. Aspek-aspek tersebut secara umum dalam kondisi yang baik.¹⁰

Persamaan penelitian dengan penelitian di atas sama-sama membahas tentang upaya meningkatkan kecerdasan emosi anak melalui bermain peran, Sama-sama melakukan metode penelitian PTK (penelitian tindakan kelas). Sedangkan perbedaannya kedua ini adalah peneliti melakukan penelitian yaitu upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui bermain peran *market day* di Tk Kusuma Nusa Pamekasan, sedangkan peneliti di atas melakukan penelitian yaitu upaya meningkatkan kecerdasan emosi anak melalui bermain peran pada kelompok B Tk Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal.

Keterbaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada metode bermain peran *market day* dimana bermain peran *market day* memiliki ciri khas dibandingkan dengan bermain peran pada umumnya keunikan bermain peran *market day* anak-anak terlibat aktif dalam memainkan perannya anak akan merasa senang menjadi sosok pribadi diri sendiri, bermain peran *market day* menjadi momen yang paling menyenangkan untuk anak karena selain menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini, anak dapat merasakan sensasi bermain peran sesungguhnya anak dapat merasakan sebagai peran penjual pembeli anak dapat membedakan macam-macam sayur, buah-buahan, ikan dan lain sebagainya melalui bermain peran *market day*.

¹⁰Aulia Sari dan Anita Chandra Dewi Sagala, "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal". Jurnal UPGRIS, Vol.2, No. 2, 2013. 46