

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN PEMBELI DAN PENJUAL UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI EKONOMI DAN SOSIAL ANAK TK B

*The Application Of The Buyer-Seller Role-Play Method To Enhance Economic And Social
Interaction Among Kindergarten B Students*

**Choirul Huda¹, Lina Andriyani², Villia Jayanti Kusumaningrum³, Azania Syafira
Handani⁴, Wasih Anggraeni⁵, Nadhifa Bunga Aunilah⁶, Endah Andayani^{7*}**

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia^{1,2,3,4,5 6,7}

**Corresponding Author: endahandayani@unikama.ac.id*

Article Submission:
16/06/2026

Article Revised:
27/06/2026

Article Accepted:
28/06/2026

Article Published:
30/06/2026

ABSTRACT

This study aims to examine the application of the buyer-seller role-playing method in enhancing the economic and social interactions of children in the TK B class. The study was conducted because there are still children who are not very active in communicating, do not yet understand simple buying and selling activities, and have difficulty cooperating with their peers, as well as to introduce the concept of the market in their surrounding environment. The research method used was a two-cycle classroom action research study with Kindergarten B children as the subjects. Learning activities were carried out through market games, in which children took on the roles of buyers, sellers, and cashiers using play money, imitation goods, and simple teaching aids. The activities were carried out in several stages, ranging from the introduction of the concept of buying and selling, the assignment of roles, practice transactions, to the evaluation of the activities. Data collection techniques included observation, documentation, and assessment of the children's development. The results showed that the role-playing method was effective in improving the children's social interaction skills—such as communication, cooperation, confidence in speaking, and mutual respect—with a significant increase from 23% in the “developing” category in Cycle I to 72% in the “proficient” category in Cycle II. In addition, the children began to understand simple economic concepts such as buying, selling, bargaining, and using money as needed, as indicated by an increase in the “proficient” category from 0% in Cycle I to 80% in Cycle II. This increase in quantitative data strengthens the evidence that the buyer-seller role-playing method is effective in optimally enhancing the economic and social interactions of Kindergarten B students. The learning environment becomes more active, enjoyable, and participatory. Thus, the buyer-seller role-playing method is effective in optimally enhancing the economic and social interactions of Kindergarten B students.

Keywords: Economic Interactions, Role-Playing Methods, Social Interactions

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran pembeli dan penjual dalam meningkatkan interaksi ekonomi dan sosial anak kelompok TK B. Penelitian

dilakukan karena masih terdapat anak yang kurang aktif berkomunikasi, belum memahami kegiatan jual beli sederhana, kurang mampu bekerja sama dengan teman, sekaligus untuk mengenalkan konsep pasar di lingkungan sekitarnya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas 2 siklus dengan subjek anak TK B. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan pasar-pasaran, di mana anak berperan sebagai pembeli, penjual, dan kasir menggunakan media uang mainan, barang tiruan, serta alat peraga sederhana. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahap, mulai dari pengenalan konsep jual beli, pembagian peran, praktik transaksi, hingga evaluasi kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, seperti komunikasi, kerja sama, keberanian berbicara, dan sikap saling menghargai, dengan peningkatan signifikan dari 23% pada kategori berkembang di Siklus I menjadi 72% pada kategori cakup di Siklus II. Selain itu, anak mulai memahami konsep ekonomi sederhana seperti membeli, menjual, menawar, dan menggunakan uang sesuai kebutuhan, yang ditunjukkan oleh peningkatan kategori cakup dari 0% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Peningkatan data kuantitatif ini memperkuat bukti bahwa metode bermain peran pembeli dan penjual efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi ekonomi dan sosial anak TK B secara optimal. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Dengan demikian, metode bermain peran pembeli dan penjual efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi ekonomi dan sosial anak TK B secara optimal.

Kata Kunci: Interaksi Ekonomi, Interaksi Sosial, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

PAUD merupakan fondasi awal karakter, kognitif, dan sosial-emosional anak sebelum memasuki pendidikan formal (SD). Pada masa ini, anak berada pada periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan moral. Kondisi ideal yang diharapkan dalam sistem pendidikan nasional, sebagaimana tertuang dalam standar kurikulum yang berlaku, adalah terciptanya lingkungan belajar berbasis bermain yang mampu menstimulasi perkembangan sosial-emosional serta pengenalan konsep kognitif dasar secara holistik (Nurhayati, 2022). Pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya, yaitu belajar sambil bermain. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini adalah kemampuan interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, serta memahami perasaan orang lain. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial dalam PAUD adalah hubungan timbal balik antara anak dengan teman sebaya, guru atau lingkungan sekitar untuk membangun keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama. Hal ini merupakan fondasi penting untuk mengembangkan empati, berbagi, serta kemandirian emosional melalui bermain dan belajar (E.Wijaya,2024).

Kemampuan interaksi sosial anak usia dini meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, dan memahami perasaan orang lain Menurut (Wahyuni dan Erdiyanti, 2020). Aspek penting interaksi sosial di PAUD : (1) Dalam bermain bersama, anak belajar untuk memberi, menerima, dan menyelesaikan konflik. (2) Menanamkan sikap menghargai kepada teman, mau berbagi, disiplin dan antri. (3) Anak belajar mengungkapkan perasaan, mendengarkan, dan memahami simbol-simbol komunikasi. (4) Guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung untuk eksplorasi sosial anak (Sulistiyani, 2023). Selain interaksi sosial, anak usia dini juga perlu dikenalkan pada konsep ekonomi sederhana. Pengenalan ini meliputi kegiatan jual beli, mengenal uang, serta memahami peran sebagai pembeli dan penjual. Pembelajaran ekonomi sejak dini penting untuk menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, serta kemampuan mengambil keputusan sederhana. Kegiatan ekonomi sederhana seperti jual beli dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan sosial anak secara bersamaan. Karakteristik utama interaksi ekonomi di PAUD: (1) Mengenalkan konsep nilai uang, harga, dan pertukaran barang. (2) Anak belajar menjadi penjual dan pembeli menggunakan uang mainan dan barang permainan. (3) Mengembangkan motorik halus saat memegang uang/barang dan keterampilan sosial saat berinteraksi. (4) Menanamkan jiwa kewirausahaan, kejujuran, dan kesabaran.

Kemampuan yang harus dimiliki guru ataupun pendidik agar perkembangan anak usia dini dapat terdorong dan meningkat saat proses pembelajaran adalah penguasaan berbagai metode pembelajaran. Guru harus mampu memahami situasi dan kondisi kegiatan serta menghindari berbagai hal yang dapat menyebabkan anak usia dini merasa bosan dikarenakan dalam masa tersebut mereka masih (Wirabumi 2020). Guru harus memiliki strategi belajar mengajar yang tepat, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik (Yuwanita dkk., 2020). Berdasarkan Permendikdasmen No. 1 Tahun 2026, proses pembelajaran tidak lagi hanya fokus pada aspek kognitif semata. Pendidikan di Indonesia kini diarahkan untuk dilakukan secara holistik dan terpadu melalui empat pilar utama: olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olahraga. Pembelajaran harus berlandaskan pada tiga prinsip utama yaitu berkesadaran, bermakna, menggembirakan. Konteks pendidikan saat ini sangat menekankan pada kemampuan adaptasi. Pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara optimal dengan memperhatikan karakteristik anak yaitu belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan

pembelajaran berbasis bermain menjadi sangat penting dalam proses pendidikan anak usia dini (Hasanah & Purnama, 2024).

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK B, ditemukan bahwa dari 16 anak, sebanyak 77% anak masih berada pada kategori awal perkembangan (kurang) dalam hal interaksi sosial, yang ditunjukkan oleh rendahnya kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan keberanian berbicara. Selain itu, pada aspek pemahaman konsep ekonomi sederhana, 50% anak belum mampu memahami kegiatan jual beli, seperti peran sebagai pembeli dan penjual, proses transaksi, serta penggunaan uang dalam bermain. Temuan ini mengindikasikan bahwa masih terdapat permasalahan dalam interaksi sosial dan pemahaman ekonomi anak yang memerlukan intervensi pembelajaran yang tepat, seperti melalui metode bermain peran pembeli dan penjual. Anak-anak diharapkan dapat mengetahui dan mengenal nilai-nilai kemandirian, kerja sama, dan pemahaman sederhana mengenai nilai barang serta transaksi melalui aktivitas yang bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan anak dan memberikan pengalaman langsung kepada anak yaitu bermain peran (role play). Metode ini merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dalam memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu.

Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta memahami lingkungan sosialnya melalui pengalaman langsung. Metode bermain peran terbukti efektif dalam perkembangan kemampuan sosial emosional anak karena adanya interaksi antar individu secara langsung (Musthofiyyah, 2025). Metode bermain peran juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengalami, mempraktikkan, dan memahami konsep melalui aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada learning by doing. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini. Dalam penelitian Muslikhah (2025), ditemukan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keberanian anak dalam berinteraksi sosial secara signifikan. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan keterampilan sosial emosional anak, seperti kerja sama, empati, dan kemampuan berkomunikasi (Harianja dkk., 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya

untuk mengoptimalkan penerapan metode bermain peran, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan adalah bermain peran pembeli dan penjual melalui simulasi market day di kelas. Kegiatan ini dapat dirancang dengan menggunakan media sederhana seperti uang mainan, barang dagangan, dan alat peraga lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada aspek sosial atau kognitif secara terpisah, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan secara simultan pengembangan interaksi sosial dan pemahaman ekonomi sederhana anak melalui metode bermain peran pembeli dan penjual dalam satu kegiatan market day yang terstruktur. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dua siklus yang dilengkapi dengan data kuantitatif persentase peningkatan dari siklus ke siklus, sehingga memberikan bukti empiris yang lebih terukur mengenai efektivitas metode tersebut.

Pada penelitian ini, bermain peran pada kegiatan market day dan anak-anak akan berperan sebagai pembeli dan penjual. Dari sisi ekonomi, kegiatan ini membantu anak mengenal nilai mata uang dan konsep jumlah (berhitung) melalui pengalaman nyata yang konkret, sehingga literasi keuangan dasar dapat terbangun sejak dini (Tyas dkk., 2022). Pada konsep sosial, pembagian peran sebagai kasir, penjual, atau pembeli melatih anak untuk mematuhi aturan kelompok dan meningkatkan kemampuan bekerja sama demi mencapai tujuan bersama dalam permainan (Noviani dkk., 2025). Dalam konteks jual beli, anak belajar berkomunikasi, memahami peran sosial, serta mengembangkan kemampuan berbahasa.

Melalui kegiatan jual beli, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar tentang proses transaksi, seperti menawarkan barang, menawar, dan melakukan pembayaran. Dalam konteks pembelajaran ekonomi sederhana, kegiatan market day memungkinkan anak untuk memahami proses jual beli secara langsung, seperti memilih barang, melakukan transaksi, serta berinteraksi dengan orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa bermain peran jual beli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep bilangan dan transaksi sederhana (Suliyani, 2022). Selain itu, kegiatan bermain peran jual beli juga dapat menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak sejak dini. Anak belajar tentang tanggung jawab, kejujuran, serta pentingnya bekerja sama dalam kegiatan ekonomi. Dalam penelitian Rahmasari (2024), kegiatan bermain peran jual beli terbukti mampu menstimulasi kemampuan sosial dan ekonomi anak secara bersamaan melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual. Melalui kegiatan market day, anak

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami peran orang lain. Selain itu, anak juga dapat memahami konsep ekonomi sederhana melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional anak secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian tentang penerapan metode bermain peran pembeli dan penjual dalam meningkatkan interaksi ekonomi dan sosial anak TK B menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PAUD yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengintegrasikan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan interaksi ekonomi dan sosial pada anak TK B (usia 5-6 tahun). Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 9 Kota Malang dengan melibatkan 16 anak (7 laki-laki dan 9 perempuan) sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi foto dan video, serta penilaian perkembangan anak yang dikombinasikan dengan catatan anekdot.

Penelitian ini menggunakan desain PTK dengan model siklus Kemmis dan McTaggart, yang mencakup lima tahapan utama : Identifikasi masalah dan studi awal, perencanaan intervensi, pelaksanaan tindakan melalui intervensi bermain peran, observasi dan dokumentasi aktivitas secara berkelompok, dan evaluasi serta refleksi untuk mengadaptasi langkah selanjutnya (Purnama dkk., 2020; Camović & Bećirović-Karabegović, 2025).

Subjek penelitian adalah anak-anak di TK B yang berusia antara 5 dan 6 tahun, yang terdiri dari 16 anak dengan distribusi 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Setting penelitian dilaksanakan di ruang kelas dan area bermain anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 9 Kota Malang, yang telah disesuaikan untuk mendukung kegiatan bermain peran. Karakteristik anak usia dini dengan perkembangan pesat memerlukan pendekatan yang sensitif dan responsif terhadap kebutuhan individual, baik dari segi sosial, emosional, maupun kognitif (Novianti, 2012; Keough, 2025).

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan siklus PTK yang meliputi identifikasi masalah, perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Kegiatan inti yang dilakukan adalah simulasi transaksi jual beli melalui bermain peran, dimana anak-anak bergiliran sebagai pembeli dan penjual. Siklus ini dijelaskan secara mendetail sebagai

berikut:

Identifikasi Masalah dan Studi Awal: Pada tahap awal, guru melakukan studi pendahuluan dengan mengamati dinamika interaksi sosial dan ekonomi yang terjadi selama kegiatan bermain bebas. Pengamatan awal menunjukkan bahwa anak-anak cenderung bermain secara paralel dengan minimnya interaksi dalam konteks ekonomi, sehingga kurang memahami konsep jual beli sederhana. Studi awal ini juga mencatat bahwa anak-anak memerlukan peningkatan dalam kemampuan komunikasi dan negosiasi (Novianti, 2012).

Perencanaan Intervensi: Berdasarkan studi awal, guru menyusun rencana intervensi dengan tujuan meningkatkan interaksi ekonomi dan sosial melalui kegiatan bermain peran. **Tindakan dan Implementasi Bermain Peran:** Pada tahap tindakan, intervensi dilakukan dengan melibatkan anak-anak dalam simulasi transaksi jual beli. Setiap anak diberi kesempatan untuk berperan sebagai pembeli atau penjual secara bergantian. **Observasi dan Dokumentasi:** Observasi dilaksanakan secara menyeluruh selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan teknik-teknik berikut: (1) Catatan Anekdote: Guru mencatat momen-momen penting yang mengindikasikan perubahan dalam pola interaksi ekonomi dan sosial anak (Novianti, 2012); (2) Running Records: Pengamatan terus-menerus untuk mengidentifikasi pola-pola interaksi dan dinamika kejiwaan anak selama bermain peran (Gould, 2024); (3) Dokumentasi Visual: Foto dan video direkam untuk mendokumentasikan aktivitas bermain peran sebagai bukti visual perkembangan kemampuan interaksi sosial dan ekonomi yang diperoleh.

Evaluasi dan Refleksi: Tahapan evaluasi dilakukan oleh guru dan melibatkan diskusi reflektif bersama anak-anak. Guru meninjau kembali catatan dan dokumentasi guna mengidentifikasi keberhasilan serta kendala yang muncul. Guru juga berdiskusi bersama antara guru dan anak mengenai pengalaman bermain peran, dimana anak-anak diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari dan bagaimana perasaan mereka selama interaksi berlangsung. Berdasarkan evaluasi, guru merancang perbaikan dan penyesuaian langkah intervensi pada siklus berikutnya untuk mengoptimalkan perkembangan interaksi sosial dan ekonomi anak (Camović & Bećirović-Karabegović, 2025).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, penilaian langsung perkembangan anak yang dikombinasikan dengan catatan anekdot, serta dokumentasi secara visual. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif dengan pendekatan persentase. Data yang diperoleh dari lembar observasi perkembangan anak pada setiap siklus dianalisis dengan menghitung persentase

capaian anak pada setiap kategori penilaian, yaitu Awal Perkembangan (AP), Berkembang (B), dan Cakap (C). Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan adalah:

$$p = \frac{\text{Jumlah anak yang mencapai kategori cakap}}{\text{Jmlah total anak}} \times 100\%$$

Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan tindakan dengan target minimal 75% anak mencapai kategori Cakap (C) pada aspek interaksi sosial dan interaksi ekonomi. Apabila target tersebut telah tercapai, maka tindakan dinyatakan berhasil dan siklus dapat dihentikan. Sebaliknya, jika target belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan rencana tindakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Untuk memperkuat data kuantitatif, data kualitatif dari catatan anekdot dan dokumentasi visual digunakan sebagai data pendukung dalam menganalisis proses dan dinamika perkembangan anak selama kegiatan bermain peran berlangsung. Analisis data dilakukan secara komparatif antar siklus untuk melihat tren peningkatan kemampuan anak dari siklus I ke siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini, dianalisa dengan menggunakan metode PTK. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional yang diperoleh dari instrumen observasi. Indikator penilaian perkembangan anak dibagi menjadi tiga tingkatan, dimulai dari tingkatan pertama yaitu Awal Perkembangan (AP) yang ditujukan bagi anak yang baru bisa melakukan aktivitas jika didampingi dengan bimbingan penuh dari guru. Tingkatan kedua adalah Berkembang (B), di mana anak sebenarnya sudah mulai mampu melakukan aktivitas secara mandiri namun sesekali masih membutuhkan sedikit arahan atau bimbingan guru. Sementara itu, tingkatan tertinggi yaitu Cakap (C) menggambarkan kondisi ketika anak sudah sepenuhnya mandiri dan mampu melakukan aktivitas tersebut secara konsisten tanpa memerlukan bantuan atau bimbingan guru lagi.

Berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi pada saat pelaksanaan kegiatan Market day didapatkan data dari hasil rekapitulasi kemampuan anak usia dini di TK ABA 9 Malang dalam mengenal interaksi sosial dan interaksi ekonomi dari siklus I dan siklus II. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan secara dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus memiliki tema yang sama Market day yang membedakan adalah pemahaman anak-anak terhadap peran penjual dan pembeli, serta aturan yang terdapat pada proses didalamnya.

Tabel 1. Hasil Refleksi dan Perbaikan di Setiap Siklus (Interaksi Ekonomi dan Sosial)

Siklus 1	Siklus 2
Refleksi 1: Menyediakan 5 jenis produk (buah, sayur, bumbu dapur, kue snack dan mainan) dengan harga yang berbeda membuat beberapa anak yang berperan menjadi penjual kewalahan ketika melayani pembeli, karena jumlah dan harga terbilang banyak bagi anak	Perbaikan Refleksi 1: Mengurangi jumlah produk yang di jual, awalnya terdapat 5 jenis produk dengan harga yang berbeda beda dikurangi menjadi 4 jenis produk dengan begitu masing masing anak bertanggung jawab terhadap produk yang dijualnya
Refleksi 2: Ada beberapa anak yang berebut produk yang dibelinya, sehingga proses kegiatan <i>Market day</i> kurang kondusif dikarenakan ada anak yang seharusnya bergiliran menjadi saling berebut. Sehingga sedikit menghambat proses kegiatan <i>Market day</i>	Perbaikan Refleksi 2: Membuat aturan baru dalam kegiatan <i>Market day</i> yaitu tidak boleh berebut produk dan belajar tertib mematuhi aturan dengan antri dan membuat antrean.
Pada siklus I: Melakukan demonstrasi di awal kegiatan kepada anak dengan mempraktikkan interaksi ekonomi yaitu cara membayar menggunakan uang mainan dan menunjukan dengan menjelaskan arti dari setiap desain yang terdapat pada uang mainan tersebut	Pada siklus II: Sudah memenuhi target, kemampuan anak mengenal interaksi ekonomi telah berhasil mengalami peningkatan persentase dari 50 % menjadi 80 %. Sedangkan pada interaksi sosial anak berkembang menjadi 72 % dan masih ada 1 anak yang tidak mengalami peningkatan

(Sumber : Hasil Temuan Peneliti)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penerapan metode bermain peran pembeli dan penjual pada anak TK B, diperoleh data mengenai peningkatan interaksi sosial dan interaksi ekonomi anak dari Siklus I ke Siklus II. Pembahasan ini bertujuan untuk menjelaskan perubahan yang terjadi serta mengaitkannya dengan teori yang relevan. Peningkatan Interaksi Ekonomi Anak.

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek interaksi ekonomi anak. Pada Siklus I, kemampuan interaksi ekonomi anak berada pada kategori awal perkembangan sebesar 50% dan kategori berkembang sebesar 50%, sedangkan belum terdapat anak yang mencapai kategori cakap. Hal ini menunjukkan bahwa pada awal kegiatan, anak masih belum memahami secara maksimal konsep peran sebagai pembeli dan penjual, proses transaksi sederhana, serta pengenalan uang dan barang. Anak masih cenderung bingung dalam menjalankan peran dan belum mampu melakukan transaksi secara mandiri. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan

yang sangat signifikan. Sebanyak 80% anak mencapai kategori cakap, 20% pada kategori berkembang, dan tidak ada lagi anak yang berada pada kategori awal perkembangan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain peran pembeli dan penjual, anak dapat memahami konsep ekonomi sederhana secara lebih konkret dan bermakna. Anak tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mengalami langsung proses transaksi jual beli dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata seperti pasar.

Hasil ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam kegiatan bermain peran, anak secara aktif terlibat dalam proses jual beli, sehingga konsep ekonomi sederhana lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, metode bermain peran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir, kemampuan berhitung sederhana, serta pemahaman nilai uang dan barang secara lebih nyata.

Peningkatan Interaksi Sosial Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap peningkatan interaksi sosial anak. Pada Siklus I, kemampuan interaksi sosial anak masih didominasi oleh kategori awal perkembangan, yaitu sebesar 77%, sedangkan kategori berkembang sebesar 23%, dan belum terdapat anak yang mencapai kategori sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada awal kegiatan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, berani berbicara, serta memahami aturan dalam kegiatan bermain peran. Hal ini dapat disebabkan karena anak belum terbiasa dengan aktivitas yang menuntut interaksi sosial secara aktif dalam konteks pembelajaran. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penerapan metode bermain peran yang lebih terstruktur, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 72% anak berada pada kategori cakap, 27% pada kategori berkembang, dan hanya 1% yang masih berada pada kategori awal perkembangan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran pembeli dan penjual mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga anak lebih mudah terlibat dalam interaksi sosial.



Gambar 1. Dokumentasi Siklus I



Gambar 2. Dokumentasi Siklus II

Anak menjadi lebih berani berbicara, mampu bekerja sama dengan teman, serta mulai memahami aturan permainan dengan lebih baik. Hasil ini sejalan dengan teori Bandura (dalam social learning theory) yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses observasi dan imitasi terhadap lingkungan sosialnya. Dalam kegiatan bermain peran, anak meniru perilaku orang dewasa seperti pembeli dan penjual, sehingga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan sosial mereka melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Selain itu, teori Vygotsky juga mendukung hasil ini, di mana perkembangan sosial anak terjadi melalui interaksi sosial dan bantuan teman sebaya dalam zona perkembangan proksimal (ZPD). Melalui kegiatan bermain peran, anak saling berinteraksi dan belajar satu sama lain sehingga kemampuan sosial mereka berkembang lebih optimal.

Keterkaitan Interaksi Sosial dan Ekonomi

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dan interaksi ekonomi anak saling berkaitan dan berkembang secara bersamaan. Ketika anak mampu berinteraksi dengan baik, maka kemampuan mereka dalam memahami peran ekonomi juga meningkat. Dalam kegiatan bermain peran pembeli dan penjual, anak tidak hanya belajar tentang transaksi jual beli, tetapi juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, bergiliran, serta menghargai teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran mampu mengintegrasikan aspek sosial dan ekonomi secara simultan. Dengan demikian, metode bermain peran pembeli dan penjual terbukti efektif dalam meningkatkan kedua aspek tersebut secara bersamaan pada anak TK B.

Temuan Penelitian Secara Umum

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II baik pada interaksi sosial maupun interaksi ekonomi anak. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik anak yang belajar melalui bermain, pengalaman langsung, dan interaksi sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus mengenai penerapan metode bermain peran pembeli dan penjual pada anak kelas B di Tk Aisyah Bustanul Athfal 9 Malang, dapat disimpulkan bahwa metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan interaksi ekonomi anak usia dini.

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain peran pembeli dan penjual terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan interaksi ekonomi anak TK B secara simultan. Pada aspek sosial, metode ini mampu mendorong anak untuk lebih aktif berkomunikasi, berani berbicara, bekerja sama, serta memahami aturan dalam bermain peran. Sementara itu, pada aspek ekonomi, anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep jual beli, proses transaksi, serta penggunaan uang melalui pengalaman langsung yang konkret dan bermakna. Peningkatan kedua aspek ini terjadi secara konsisten dari siklus I ke siklus II, yang mengindikasikan bahwa kegiatan bermain peran yang terstruktur dan kontekstual memberikan dampak positif yang nyata terhadap perkembangan anak. Dengan demikian, metode bermain peran pembeli dan penjual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif di PAUD yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik, terutama dalam aspek sosial, komunikasi, dan pemahaman

ekonomi sederhana.

Secara keseluruhan, peningkatan pada interaksi sosial dan interaksi ekonomi menunjukkan bahwa metode bermain peran pembeli dan penjual memberikan pengalaman belajar yang nyata, menyenangkan, dan kontekstual bagi anak. Anak tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran pembeli dan penjual efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan interaksi ekonomi anak TK B. Metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal, terutama dalam aspek sosial, komunikasi, dan pemahaman konsep ekonomi sederhana.

Sebagai implikasi praktis, hasil penelitian ini merekomendasikan agar guru PAUD dapat mengintegrasikan kegiatan market day secara terencana dan berkelanjutan dalam kurikulum harian, dengan memperhatikan variasi peran, media pembelajaran yang menarik, serta penyesuaian tingkat kesulitan sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Selain itu, orang tua juga dapat mendukung pengembangan interaksi sosial dan ekonomi anak melalui kegiatan bermain peran jual beli sederhana di lingkungan rumah, misalnya dengan mengajak anak berbelanja di pasar tradisional atau bermain toko-tokohan bersama keluarga. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain peran tidak hanya terbatas di sekolah, tetapi juga dapat menjadi pengalaman belajar yang berkesinambungan antara guru, anak, dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Camović, D., & Bećirović-Karabegović, J. (2025). The application of action research in kindergarten: Analysis of the professional development model of preschool educators for the Reggio-inspired educational practice. *European Journal of Educational Research*, 14(1), 335–348. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.14.1.335>
- Eyworks. (2024, 10 Mei). *The Importance of Role-Play in the Early Years*. Retrieved from situs eyworks.
- Gould, R. (2024, 26 November). *Observation Techniques in Early Childhood Education That Matter*. American Military University.
- Hajerah. (2025). Penerapan metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional peserta didik. *U-Journal of Community Services*, 2(4). <https://doi.org/10.29303/ujcs.v2i4.161>

- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1234–1245.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Tarim*, 5(1), 45–55.
- Keough, K. L., PhD. (2025). *The Power of Pretend Play for Children*. Child Mind Institute.
- Kusumawati, S. A. R. (2022). Metode bermain peran sebagai upaya pengembangan keterampilan sosial anak usia dini. *AL-IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 45–56.
- Miyati, I., & Aryani, R. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 4918–4927.
- Muslikhah. (2025). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 78–86.
- Musthofiyyah, R. (2025). Metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 12–20.
- Nirwana, N. (2023). Peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran. *ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, dan Sastra*, 1(2), 53–67.
- Noviani, E., Fahlevi, F., Nurhalimah, Y., et al. (2025). Implementasi pendekatan bermain dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di TK Islam Al-Fitriyah. *Didik*, 1(1). <https://doi.org/10.55123/didik.v1i1.16>
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Educhild: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 1(1), 22–29.
- Nurhayati, F. (2022). Dampak kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 212. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.212>
- Nurhayati, S., & Millenia, D. (2024). Fostering entrepreneurial values in early childhood education: A case study of craft-making and role-playing activities in Bandung. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 12(2). <https://doi.org/10.21043/thufula.v12i2.28642>
- Purnama, S., Hardiyanti Pratiwi, M., Prima Suci Rohmadheny, R., & Purnama, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (ISBN: 978-602-446-433-2)
- Rahmasari, A. (2024). Pendampingan kegiatan bermain peran jual beli pada anak usia dini. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 101–110.

- Ramadhanti, F. T. A., Suryani, L., & Wulandari, D. (2025). Pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Tarim*, 6(1), 22–30.
- Rofiah, S. H. (2022). Pengembangan keterampilan sosial anak melalui model role playing “Market Day” di RA Fitri Mulia Gebang – Patrang - Jember. *Childhood Education*, 3(2), 80–93. <https://doi.org/10.53515/cji.2022.3.2.80-93>
- Sofiana, L., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2025). Upaya meningkatkan karakter wirausaha anak usia 5-6 tahun melalui bermain peran jual beli di TK Al-Ikhlas Tembung. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1665>
- Suliyani, T. (2022). Bermain peran jual beli dalam menstimulasi kemampuan anak usia dini. *PAUD Teratai: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 56–63.
- Tyas, W. M., Kusumaningtyas, N. W., & Nursyamsiyah, S. (2022). Dampak kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*.
- Veraksa, N., Veresov, N., Sukhikh, V., & Plotnikova, V. (2025). Observing and assessing role play in early childhood: Evaluation of the Play Matrix tool. *Frontiers in Psychology*, 16, 1614161. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1614161>