

# Melatih Bermain Peran Berdagang Dan Berbelanja Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Wenny Murtalining Tyas<sup>1\*</sup>, Nuraini Kusumaningtyas<sup>1</sup>, Siti Nursyamsiyah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Jember

DOI:

<https://doi.org/10.32528/jiwakerta.v3i1.7977>

\*Correspondensi:

Wenny Murtalining Tyas

Email:

[wennymurtaliningtyas@unmuuhjember.ac.id](mailto:wennymurtaliningtyas@unmuuhjember.ac.id)

Published: Juni 2022



**Copyright:** © 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstrak:** Bermain peran merupakan salah satu permainan yang mampu melatih dan mengasah kecerdasan interpersonal anak. Salah satu bermain peran yang mampu melatih kecerdasan interpersonal anak adalah bermain peran pedagang cilik. Peran berdagang merupakan keteladanan Rasulullah masih berusia remaja, sifat yang rajin, jujur, pekerja keras merupakan sifat yang tercermin pada diri Rasulullah. Bermain peran ini menjadi salah satu favorit anak-anak PAUD usia (4-6 tahun), peran yang sering dimainkan adalah bermain pasar-pasaran. Meskipun permainan ini hanya mendengar celoteh anak yang tidak karuan, cidalnya, lucunya anak dalam berbicara namun banyak manfaat yang dapat diperoleh dari bermain peran menjadi pedagang cilik. Peneliti memberikan pendampingan mengenalkan mata uang mulai dari uang logan sampai pada uang kertas. Setelah memahami nominal mata uang mereka dilatih menjadi pedagang dan pembeli di minimarket, ada yang bertugas menjadi kasir, penjaga dan pembeli. Di antara manfaat yang diperoleh yaitu: asah imajinasi, terlatih berbahasa, mengenal fungsi uang, mengenal nilai benda, dan memicu jiwa wirausaha

serta mampu bekerjasama dengan orang lain.

**Kata kunci:** Bermain Peran, berdagang, berbelanja, kecerdasan interpersonal

**Abstract:** Role playing is a game that can train and hone children's interpersonal intelligence. One of the role plays that can train children's interpersonal intelligence is playing the role of small traders. The role of trading is an example of the Prophet who was still a teenager, the nature of being diligent, honest, hardworking is a trait that is reflected in the Prophet himself. Playing this role is one of the favorites of PAUD children aged (4-6 years), the role that is often played is playing markets. Although this game only hears children's gibberish, the funny thing is, the cuteness of children in talking, but there are many benefits that can be obtained from playing the role of being a little trader. Researchers provide assistance in introducing currencies ranging from coins money to paper money. After understanding the nominal currency, they are trained to become traders and buyers in minimarkets, some are in charge of being cashiers, guards and buyers. Among the benefits obtained are: sharpening imagination, being trained in language, recognizing the function of money, recognizing the value of objects, and triggering an entrepreneurial spirit and being able to cooperate with other people.

**Keywords:** Role Playing, trading, shopping, interpersonal intelligence

## Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini memiliki beragam bentuk, dari yang aktif, pasif, anak yang berani, pemalu bahkan celotehan anak ini sebagai salah satu ciri dari perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Faktor keluarga dan lingkungan serta pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak perlu di desain dengan baik dan menyenangkan (loving area), tempat yang kondusif (nourishing) di sekolah maupun rumah atau perlakuan guru, orang tua dan orang dewasa yang sesuai dan tepat dapat membantu perkembangan anak. Bermain peran seringkali dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Bermain

peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan kejadian masa kini yang penting atau situasi imajinatif. (Gunarti, 2010). Sedangkan menurut Yuliani dan Sudjiono bermain peran berfokus pada dramatisasi, tempat anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara, dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga dan kegiatan sekitarnya. (Sujiono, Nuraini Yuliani dan Sujiono, n.d.). Menurut Muhtar Latif bermain peran disebut juga bermain fantasi, imajinasi, pura-pura make believe, role play atau bermain drama yang diperankan anak-anak dengan tujuan untuk membangun kreativitas, interaksi, empati, percaya diri, serta membangun berfikir kritis dan obyektif. (Latif, 2014). Dari beberapa definisi tersebut bermain peran memberikan dampak positif untuk melatih kecerdasan interpersonal anak, melatih kreativitas anak, melatih kemandirian serta melatih berwirausaha.

Kecerdasan Interpersonal adalah seseorang mampu membangun relasi, mempertahankan relasi, serta mampu menciptakan relasi dan situasi yang menguntungkan bagi diri sendiri maupun orang lain. (Nursyamsiyah, 2020). Ada beberapa cara untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yaitu: memahami perasaan, bermain ekspresi dan mengenal perasaan (Suyadi, 2009). Sebaliknya kondisi dari orang yang rendah kecerdasan interpersonalnya akan mempunyai dampak sebagai berikut: banyak diajuhi teman, bahkan seringkali dikucilkan oleh teman-teman yang sekelasnya atau teman bermain. Hal ini kadang terjadi dikarenakan tidak bias mempercayai orang lain. (Nursyamsiyah, 2020).

Salah satu bermain peran yang mampu melatih kecerdasan interpersonal anak adalah bermain berdagang dan berbelanja pada mini market. Peran berdagang merupakan keteladanan Rasulullah masih berusia remaja, sifat yang rajin, jujur, pekerja keras merupakan sifat yang tercermin pada diri Rasulullah. Bermain peran ini menjadi salah satu favorit anak-anak PAUD usia (4-6 tahun), peran yang sering dimainkan adalah bermain pasar-pasaran. Meskipun permainan ini hanya mendengar celoteh anak yang tidak karuan, cidalnya, lucunya anak dalam berbicara menjadi motivasi dan spirit untuk terus memberikan pendampingan melalui sosialisasi berdagang dan berbelanja. Diantara manfaat yang diperoleh yaitu: asah imajinasi, terlatih berbahasa, mengenal fungsi uang, mengenal nilai benda, dan memicu jiwa wirausaha. (Hilmansyah, 2012).

PAUD Yasmin merupakan sekolah laboratorium yang berada di lingkungan Universitas Muhammadiyah Jember yang memiliki siswa beragam tingkatan, mulai TPA (Tempat Penitipan Anak), KB (kelompok bermain, dan TK. Pasca New normal merupakan tantangan bagi sekolah untuk mendorong dan memotivasi anak belajar kembali. Kemandirian, percaya diri dan aktif berinteraksi menjadi permasalahan pada anak PAUD Yasmin, karena selama ini anak seringkali bermain dengan gadget. Anak-anak cenderung pasif, kurang komunikasi, kurang kerjasama dengan teman lainnya sehingga cenderung banyak diam. Oleh karena itu peneliti bekerjasama dengan guru-guru PAUD Yasmin berinisiatif untuk membangkitkan keceriaan anak dengan berlatih bermain peran berdagang dan berbelanja di mini market. Pelaksanaan pengabdian ini difokuskan pada anak-anak TK B dengan alasan karena mereka akan segera lulus dari TK dan melanjutkan pada sekolah SD sehingga perlu dilatih mengenalkan mata uang, berkomunikasi, bekerjasama dan melatih kejujuran dalam berhitung. Program pengabdian ini sebagai salah satu solusi untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Selain motivasi belajar melatih kecerdasan anak

untuk berkomunikasi, berimajinasi, bersosialisasi, bersikap jujur, menyimpulkan dan percaya diri.

## Metode

Metode sosialisasi dan demonstrasi pertama kali dilakukan kemudian dilanjutkan dengan metode praktek pedagang cilik dan didampingi oleh guru. Peneliti bekerjasama dengan bunda Farida selaku guru TK B untuk memberikan pendampingan yang optimal serta memberikan ide-ide kreatif bagaimana berkomunikasi yang baik dalam jual beli, adab jual beli, Pemilihan ragam makanan dibutuhkan untuk menarik perhatian anak untuk bertanya, berkomunikasi, menyampaikan imajinasi, rasa makanan, menyebutkan macam-macam minuman, warna dan kegunaannya. Sehingga perlu ada perencanaan, penyediaan bahan-bahan, pelaksanaan dan implementasi jual beli.

RPPH model sentra bermain peran berbagai profesi (pedagang cilik), untuk usia 4-5 tahun, dengan KD-KD yang sudah dipilih. Penilaian yang ada bisa dikembangkan sendiri (Skala penilaian, anekdot, dan hasil karya (foto dan video anak). Pendidik sebagai model untuk kegiatan anak, dan selanjutnya anak melakukan secara mandiri sesuai kemampuan dirinya secara bebas setelah melihat demonstrasi dan pendampingan dari peneliti. Adapun proses sosialisasi dan pendampingan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: Tahapan Pertama, Sosialisasi kegiatan pada anak-anak PAUD Yasmin UM Jember, terkait dengan mata uang rupiah, tata cara bermain peran berdagang dan berbelanja. Sosialisasi terkait dengan tata cara pelaksanaan jual beli makanan dan minuman. Tahap kedua, membentuk kelompok dan menunjuk petugas pedagang makanan sekaligus menjadi kasir dan melatih mengenal dan menyebutkan macam-macam makanan dan minuman. Tahap ketiga, Menyiapkan bahan dan tempat untuk pelaksanaan bermain peran pedagang cilik di dalam kelas atau di luar halaman sekolah melihat kondisi cuaca. Tahap keempat, implementasi bermain peran pedagang cilik dengan pendampingan guru.

## Hasil dan Pembahasan

Pada masa golden age anak suka meniru bahkan mereka lebih aktif dalam setiap kegiatan. Pada kegiatan pengabdian ini berusaha melatih siswa TK B dengan jumlah 15 siswa untuk mengenal mata uang. Pengenalan mata uang ini merupakan dari pembelajaran matematika atau berhitung. Berhitung merupakan bagian dari teori matematika, teori ini sebenarnya dapat dikenalkan pada anak usia dini yaitu sejak usia lahir sampai dengan 6 tahun. Berhitung ini merupakan teori permulaan bagi anak-anak, mengenal angka dan mampu berhitung merupakan mulai dari angka 0 dan seterusnya. Angka-angka ini melekat pada pembelajaran nilai mata uang, baik uang logam maupun uang kertas. Anak usia dini dapat belajar berinteraksi melalui bermain peran (Puji, 2011). Uang dari sudut pandang ekonomi merupakan alat transaksi sebagai media pembayaran dalam bertransaksi barang atau yang lainnya dan merupakan benda yang dinilai sangat berharga dalam kehidupan. Konsep uang dalam pandangan teori yang lain yang disebutkan dalam bukunya "The Veil of Money" uang didefinisikan sebagai segala sesuatu yang umum dipergunakan sebagai alat tukar.

Pada masa golden age karakteristik anak beragam, ada yang memiliki keberanian dan ada yang masih pasif dan sebagainya. Namun banyak anak yang sudah memiliki keberanian untuk membeli sesuatu begitu juga dengan anak-anak TK Yasmin yang dibimbing oleh Bunda Farida sebagai guru pendamping walaupun masih banyak anak yang belum bisa menyebutkan nominal mata uang dengan benar. Uang dipakai ketika mereka membeli cemilan, atau snack yang mereka sukai atau terkadang makanan yang lagi viral mengikuti trend perkembangan. Cemilan yang sering dibeli dipengaruhi dari melihat youtube, Televisi dan melihat dari teman-temannya. Dalam membeli pasti anak menggunakan uang, sebagai alat transaksi. Namun terkadang mereka awalnya tidak memahami nominal mata uang. Maka peneliti melakukan sosialisasi dan memberikan pendampingan pada anak-anak untuk mengenal mata uang dari uang logam sampai pada uang kertas. Pada awalnya peneliti mengenalkan uang puluhan, tahap kedua mengenalkan uang ratusan, tahap ketiga mengenalkan uang ribuan hingga ratusan ribu. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan dengan demonstrasi peneliti terkait dengan mata uang kemudian dilanjutkan dengan game. Berikut gambar kegiatan sosialisasi nilai mata uang:



Gambar. 1 Sosialisasi Nilai mata Uang Pada Siswa TK B Yasmin

Pertemuan pertama, peneliti membawa uang logam dan uang kertas asli untuk dikenalkan pada anak-anak TK B Yasmin yang diawali dari nilai mata uang logam Rp. 50, Rp. 100, Rp. 500 dan Rp. 1000. Hasil dari pendampingan ini, semua siswa sudah banyak mengenal nilai mata uang logam ini. Kemudian peneliti melanjutkan mengenalkan mata uang kertas mulai nominal Rp. 1000, Rp. 2000, Rp. 5000, Rp. 10.000, Rp. 20000, Rp. 50000, dan Rp. 100000. Hasil dari pendampingan pengenalan mata uang kertas dari 15 anak pada awalnya masih banyak yang belum mengenal dan menyebutkan nilai mata uang, peneliti berusaha mengulang berkali-kali dengan menunjuk setiap siswa bergantian secara bergiliran untuk menyebutkan nilai mata uang. Setelah berlatih satu persatu peneliti membuat game tebak nilai mata uang, permainan ini mengasah kecerdasan interpersonal anak untuk bisa bersosialisasi. Setelah dilakukannya sosialisasi pengenalan mata uang asli anak-anak diajak bermain menggunakan uang mainan dan diharapkan mampu menunjukkan nilai mata uang sesuai dalam permainan gema. Hal ini dilakukan secara cepat dengan cara peneliti menyebutkan nominal mata uang, anak-anak mengangkat tangannya dengan memegang uang mainan. Permainan ini dilakukan untuk mengasah kecerdasan interpersonal anak, tanpa berfikir lama anak-anak mampu menjawab permainan game tersebut dengan lacer dan benar walaupun ada 1 anak yang masih perlu pendampingan khusus.

Setelah kegiatan sosialisasi dilakukan pada hari Kamis tanggal 02 Februari 2022 Peneliti bekerjasama dengan Bunda Farida selaku guru pendamping menyiapkan tempat dan makanan yang akan dijual seperti snack atau makanan ringan mencakup: wafer, biscuit, permen, susu dan air mineral. Selain makanan peneliti mendesain mini market senyaman mungkin seperti yang dirasakan

anak-anak- diluar. Selain itu, ada tempat kasir, tas belanja dan kantong plastic untuk hasil belanjaan. Pada hari sebelumnya, sekolah mengirimkan surat pada orang tua siswa TK B Yasmin memberitahukan bahwa setiap anak diwajibkan membawa uang pecahan mulai Rp.1000 sampai Rp.20000.

Pada hari Jum'at pada tanggal 3 Februari mulai jam 7.30 sebelum praktek belanja di mini market dilakukan sosialisasi teknik berbelanja agar mengenal budaya antri dan sabar mengantri. Kemudian peneliti menunjuk salah satu anak untuk menjadi kasir yaitu Ananda Cintya. Praktek berbelanja di mini market telah dimulai, anak-anak mulai bersosialisasi antar teman untuk memilih dan menanyakan makanan kesukaan yang akan dipilih. Mereka mulai berebut sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Celotehan mulai keluar dari masing-masing anak seperti: aku suka biskuit bunda, aq beli susu bunda, aq beli permen bunda, kamu beli apa abdi? Ternyata dengan bermain peran berdagang dan berbelanja di mini market mampu merangsang interpersonal anak yang biasanya diam justru mereka lebih aktif bertanya untuk menanyakan harga jumlah belanjannya. Meskipun permainan ini hanya mendengar celoteh anak yang tidak karuan, cidalnya, lucunya anak dalam berbicara namun bermain peran menjadi pedagang cilik dapat memberikan manfaat pada. Diantara manfaat yang diperoleh yaitu: asah imajinasi, terlati berbahasa, mengenal fungsi uang, mengenal nilai benda, dan memici jiwa wirausaha.(Hilmansyah, 2012).



Gambar 2. Melatih Kecerdasan Interpersonal dengan belajar berbelanja

Bermain peran ini dapat berdampak positif selain kecerdasan interpersonal, anak-anak bisa bekerjasama dengan yang lainnya, berkomunikasi, bergaul serta dapat memahami suasana hati temannya atau orang lain seperti, marah, senang, dan sedih. Selain itu praktek bermain peran, melatih kejujuran anak dalam hal menghitung dan kejujuran dalam berbelanja. Hal ini sangat penting sekali pada anak usia dini agar mereka terbiasa setiap saat dan dimanapun saja. Metode yang sama yang pernah diterapkan oleh Rasulullah yaitu metode pembiasaan dan keteladanan, semakin anak itu sering dilatih dan dibiasakan maka berdampak pula pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Anak yang diam bukan berarti dibiarkan saja, namun perlu dilatih, diasah ibarat pisau semakin sering diasah maka semakin tajam.

Bermain peran pedagang cilik dinilai sangat efektif mempengaruhi tumbuh kembang anak termasuk kecerdasan interpersonal anak. Anak perlu dilatih untuk bermain peran dalam pembelajaran seperti memainkan peran tokoh, bermain pedagang cilik dan seterusnya. Semua pembelajaran seperti ini perlu dilatih dan dibiasakan. bermain peran memberikan dampak positif untuk melatih kecerdasan interpersonal anak, melatih kreativitas anak, melatih kemandirian serta melatih berwirausaha. (Latif, 2014) Salah satu ciri-ciri anak-anak memiliki kecerdasan interpersonal diantaranya:

1. Anak mampu berinteraksi dengan orang lain serta mampu membangun relasi yang baik dengan orang baru dikenal.
2. Anak terlihat memiliki empati atau mampu memahami perilaku orang lain.
3. Anak mampu memahami apa yang diucapkan orang lain dengan baik.
4. Anak mampu mengatasi masalah yang dihadapi.
5. Anak memiliki keterampilan dalam berbicara, mendengar dan memahami dengan baik.

Dari ciri-ciri anak yang memiliki peningkatan kecerdasan interpersonal tersebut, seyogyanya anak-anak perlu dilatih bermain peran berdagang dan berbelanja. Kegiatan ini melatih anak untuk selalu bekerjasama dengan orang lain baik dalam kelompok maupun individu, berinteraksi, percaya diri, jujur serta sabra mengantri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran berdagang dan berjualan ini mampu mengasah kecerdasan interpersonal anak.

## **Simpulan**

Kegiatan pendampingan dan sosialisasi mata uang pada anak-anak TK B Yasmin dapat memberikan perubahan sikap pada anak, yang semula bersikap pasif setelah diberikan pendampingan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan dan diakhiri dengan praktek berjualan dan berbelanja di mini market celotehan anak mulai muncul beragam, mulai banyak bertanya, banyak bicara bahkan dapat mempengaruhi interpersonal anak dengan ciri-ciri mampu berkomunikasi, bekerjasama dengan teman maupun orang lain. Selain itu anak-anak mulai memahami mata nilai mata uang, kejujuran berbelanja serta sabar mengantri. Pelatihan-pelatihan model seperti sangat perlu diberikan kepada anak usia dini masa produktif dan golden age perlu diberikan pembelajaran-pembelajaran yang positif dan menarik untuk mempengaruhi tumbuh kembang anak khususnya interpersonal.

## **Ucapan Terima Kasih**

Kami Ucapkan Terimakasih Yang Sebesar Besarnya Kepada Universitas Muhammadiyah Jember dan Mitra dalam Pengabdian Ini.

## **Daftar Pustaka**

- Gunarti, W. (2010). Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Universitas Terbuka.
- Hilmansyah. (2012). Manfaat Bermain Pasar-Pasaran Bagi Si Kecil. Kompas.Com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2012/10/09/09055352/manfaat.bermain.pasar-pasaran.bagi.si.kecil>.
- Latif, M. dkk. (2014). Pendidikan Anak Usia Dini. Prenada Media Group.

- 
- Nursyamsiyah, S. (2020). *Rahasia Keluarga Mengembangkan Kecerdasan Emosional dan Interpersonal Anak* (Aminullah (ed.)). Ismaya Publishing. <http://repository.unmuhjember.ac.id/id/eprint/10847>
- Puji, L. (2011). *Setiap Anak Itu Unik*. <https://memopeace.wordpress.com/2014/10/26/cara-mengenalkan-uang-pada-anak-usia-dini/>
- Sujiono, Nuraini Yuliani dan Sujiono, B. (n.d.). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak*. PT. Indeks.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Power Books (Ihdina).