

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>

Vol 3, Tahun 2019 | Halaman 787-793

Pengembangan Kegiatan *Market Day* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B Di Tk Kartika Iv-11 Kecamatan Singosari Kabupaten Malang

Novi Herlina^{a, 1*}, Sarah Emmanuel Hayono^{b, 2}, Siti Muntomimah³

^a Universitas Kanjuruhan Malang Indonesia

¹ nopegg@gmail.com*

Informasi artikel

Kata kunci:
market day,
 kemampuan
 kognitif,
 pengembangan
 kegiatan

ABSTRAK

Proses belajar mengajar saat ini tergantung pada kegiatan yang digunakan, jika kegiatan tidak menarik maka proses pembelajaran tidak akan berjalan maksimal. Kegiatan *Market Day* adalah salah satu kegiatan yang dilakukan di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari, dimana kegiatan tersebut dilaksanakan di luar kelas sebagai salah satu kegiatan yang kreatif untuk mengenal bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak kelompok B dengan cara yang menyenangkan. Dari hasil observasi peneliti mencoba untuk mengembangkan kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran, dan mampu mengembangkan beberapa aspek dengan maksimal. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran yang ingin dikembangkan, mengetahui efektifitas, efisien dan kemenarikan, dan dampak pengembangan media pembelajaran terhadap pengembangan aspek kognitif anak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development (R&D) Borg and Gall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran, setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentase sebagai berikut: ahli produk 98,21%, ahli materi 98,33%, dan uji coba lapangan tahap I 64%, uji tahap II 90%, dan uji operasional 94% serta test uji t yang menyatakan bahwa hasil nilai signifikansi 0,01 yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini 0,05, maka H_0 dinyatakan ditolak yaitu tidak meningkat dan H_1 yaitu diterima dengan adanya peningkatan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga kegiatan ini layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran.

Copyright ©2019 Novi Herlina^{a, 1*}, Sarah Emmanuel^{b, 2}, Siti Muntomimah³ All Right Reserved

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah salah satu bentuk penyelenggaraan dalam pendidikan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif, nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik. Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam membina dan mengasah kemampuan anak mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek-aspek tersebut dapat berkembang dengan adanya proses belajar mengajar secara maksimal yang dilakukan pendidik dan anak didik (Suyadi, 2014).

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa, dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ),

kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama religius (EQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Mansur, 2011).

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Usia dini merupakan masa awal kehidupan anak dan merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang individu. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan yang meliputi: kognitif, nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan bimbingan agar seluruh potensinya berkembang secara optimal (Halimah, 2015).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari masih disajikan dalam bentuk konvensional dan belum digunakan secara maksimal. Keadaan seperti itulah yang melatar belakangi pengembangan kegiatan ajar supaya dapat berinteraksi dengan murid sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar lebih kreatif lagi dan mengembangkan seluruh aspek yang ada pada diri anak terutama dalam hal pengembangan aspek kognitif karena pada anak kelompok B di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari masih sering terbolak balik dalam menyebutkan lambang bilangan dan mengurutkan bilangan. Dalam prakteknya pengembangan kognitif di perlukan alat bantu kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan menstimulus perkembangan aspek kognitif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Kegiatan *Market Day* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B Di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah produk dikembangkan berupa alat penukaran uang dengan kartu kupon angka yang dikembangkan cara penggunaannya dan dimodifikasi menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan terutama dalam pengembangan aspek kognitif anak.

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah salah satu bentuk penyelenggaraan dalam pendidikan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif, nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik. Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam membina dan mengasah kemampuan anak mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek-aspek tersebut dapat berkembang dengan adanya proses belajar mengajar secara maksimal yang dilakukan pendidik dan anak didik (Suyadi, 2014).

Pengertian Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser, 2013). Kemampuan kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011).

Tidak dapat dipungkiri bahwa matematika berperan penting dalam kehidupan, oleh karena itu sejak usia dini harus mempelajari matematika guna memecahkan masalah sehari-hari. Kegiatan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah (Sriningsih, 2008).

Pengertian Market Day (Hari Pasar)

Market Day berasal dari bahasa Inggris yang berarti hari pasar, merupakan suatu kegiatan dimana siswa-siswi dalam suatu lembaga melakukan simulasi penjualan dan pembelian yang dilakukan pada satu

hari tersebut. Tujuan diadakan kegiatan *Market Day* diantaranya untuk mengajarkan pengenalan terhadap diri sendiri, kreatif, mampu memecahkan permasalahan, menghargai waktu, mampu berbagi dengan orang lain dan mampu membuat keputusan menurut (Hadi, 2014).

Market Day merupakan salah satu contoh aplikasi pendidikan terintegrasi pendidikan kewirausahaan yang melibatkan semua peserta didik dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Kegiatan produksi adalah dengan memberikan tanggung jawab kepada siswa berdasarkan kelas secara bergantian untuk membuat produk yang memiliki nilai jual dan bermanfaat bagi seluruh civitas academica sekolah. Untuk itu siswa diminta untuk menjual produknya (distribusi), sedangkan siswa yang lain termasuk para guru bertanggung jawab sebagai konsumen (pembeli). Kegiatan *Market Day* bisa dilakukan secara mandiri (memproduksi barang sendiri) atau secara klasikal (memproduksi barang dengan berkelompok) sesuai minat siswa dan produk yang akan dijual menurut (Mashud, 2015).

Pada ajang *Market Day*, produk karya siswa juga dapat dipajang dan coba untuk dijual kepada pembeli yang hadir. Saat pelaksanaan *Market Day*, suasana dibuat menjadi riang gembira. Beberapa atraksi kesenian siswa juga ditampilkan. Sebagian siswa bertugas menjajakan barang dagangan, sebagian siswa melayani pembelian dan sebagian lagi menerima pembayaran. Sebagian besar siswa pada hari itu juga dibekali uang jajan yang lebih banyak dari biasanya.

Tujuannya supaya ikut berbelanja makanan, minuman, alat tulis dan mainan yang dijual di acara *Market Day*. Uang hasil penjualan biasanya digunakan sebagai dana untuk membiayai kegiatan kelas, bisa juga sebagian disimpan ditabungkan anak-anak yang ada di sekolah menurut (Yuli, 2015).

Manfaat *Market Day* Untuk Anak

Di dalam kegiatan market day, terjadi proses pembelajaran secara langsung. Mereka melaksanakan "*Learning by Doing*" atau belajar dengan cara melakukan langsung. Dengan demikian mereka akan langsung bisa merasakan atau mengalami seluruh proses yang dibutuhkan dalam kegiatan entrepreneurship. Ada beberapa kemampuan atau keterampilan yang dapat dibangun atau ditumbuhkan melalui kegiatan market day ini. Pertama, didalam kegiatan market day ini, anak-anak dituntut untuk bisa menghitung. Sebagai contoh menghitung uang kembalian dari barang yang dijual. Dalam hal ini, mereka sedang diasah keterampilan aritmatika atau matematisnya. Yang kedua, didalam kegiatan *Market Day* ini, anak-anak dituntut untuk bisa menawarkan atau memasarkan barang dagangannya. Dalam hal ini, mereka sedang diasah keterampilan marketingnya. Selain keterampilan-keterampilan tersebut, ada beberapa nilai atau jiwa yang harus dimiliki dan dapat ditumbuhkan dalam diri mereka. Beberapa diantaranya adalah keberanian, pantang menyerah, ketelitian, dan lain sebagainya menurut (Gaos, 2017).

METODE

Model Penelitian Dan Pengembangan

Model Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan kegiatan *Market Day* ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa buku, modul, handout, paket, program pembelajaran, maupun alat bantu belajar. Produk-produk itu digunakan untuk mengatasi pembelajaran dikelas, laboratorium, dan luar kelas. Secara garis besar, keseluruhan proses penelitian pengembangan mencakup studi pendahuluan tentang produk atas dasar hasil perencanaan, uji lapangan produk yang sudah dikembangkan, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan. Dengan demikian, pengembangan lebih diarahkan pada upaya menghasilkan produk siap untuk digunakan secara nyata dilapangan, bukan hanya menemukan pengetahuan atau menguji hipotesis atau teori tertentu. Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk yaitu suatu kegiatan yang yang dapat memfasilitasi anak didik untuk mengembangkan aspek kognitif.

Mengembangkan Produk Awal

Kegiatan *Market Day* merupakan aktifitas pembelajaran kewirausahaan, dimana anak-anak diajarkan bagaimana memasarkan produk kepada teman, guru ataupun orang lain. Kegiatan ini biasa berbentuk bazar atau pasar yang diselenggarakan sekolah. Kegiatan ini biasanya menggunakan uang sebagai alat transaksi namun peneliti mengembangkan dengan cara menggunakan kupon angka yang berisikan lambang bilangan yang berfungsi agar anak dapat mengambil barang atau menukarkan dengan jumlah barang sesuai lambang bilangan yang ada di kupon angka tersebut. Sebelum melakukan penelitian pengembangan kegiatan ini peneliti melakukan beberapa validasi dengan melibatkan beberapa ahli materi dan ahli produk.

Uji Coba Produk

Bagian uji coba produk akan menjelaskan tentang uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas dan uji operasional.

Desain uji coba produk berupa kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan *Market Day* yang perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakan. Uji produk adalah bagian dari rangkaian tahap validasi dan evaluasi.

Penelitian ini menggunakan *pre-Experimental Designs (nondesigns) One-Shot Case Study*, yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2011). Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Treatment, pembelajaran kognitif dengan menggunakan kegiatan *Market Day*

O : Observasi

Uji Sebelum Kegiatan (*PreTest*)

Uji sebelum kegiatan (*pretest*) ini melibatkan seluruh anak yang ada di kelompok B yaitu 18 anak, dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti menggunakan cara yang berbeda dari uji operasional yaitu dengan menggunakan kartu angka. Manfaat uji *pretest* ini untuk melihat hasil awal sebelum diadakannya uji lapangan yaitu kegiatan *Market Day*.

Uji Lapangan Terbatas

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan dan dibuat. Dalam penelitian ini uji coba produk di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari dilakukan pada uji coba lapangan terbatas yang hanya melibatkan 10 anak kelompok B sebagai sampel penelitian. Sampel dipilih secara acak yang dilakukan oleh guru kelas. Pada uji lapangan terbatas ini peneliti akan melakukan pembelajaran melalui bermain peran jual beli dengan menjelaskan kepada 10 anak tersebut dengan macam-macam peran yang akan dimainkan. Ada yang sebagai penjual, pembeli dan kasir. kegiatan main peran jual-beli ini sudah didesain ulang dengan dirubahnya proses pembayaran menggunakan kartu angka yang berisikan lambang bilangan, pada tahapan pertama peneliti dan guru mendiskusikan tema dan mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran saat itu. Tahapan yang kedua peneliti dan guru menjelaskan cara kegiatan jual beli dilaksanakan sesuai dengan tema tanaman contohnya sayuran, jadi anak-anak memilih mana yang akan dibeli dan mengambil benda sejumlah nominal angka yang ada di kartu angka. Jika kartu angka berisi angka 5 berarti pembeli mengambil barang berjumlah 5 biji. Peneliti dan guru sudah menentukan harga setiap barang adalah Rp. 1000,- .

Uji Lapangan Lebih Luas

Uji lapangan lebih luas ini peneliti mencoba menambahkan subjek penelitian, yang pada awalnya hanya 10 anak menjadi 15 anak. Peneliti membagi anak sesuai dengan perannya, ada yang sebagai penjual, pembeli dan kasir. Cara kegiatannya anak-anak langsung menuju ke meja yang sudah disediakan sesuai dengan perannya. Tugas kasir adalah membagi uang yang diganti dengan kartu angka kepada para pembeli. Peran sebagai pembeli yaitu mengambil barang yang akan dibeli sesuai nominal kartu angka yang dibawanya, jika kartu angka terdapat angka 5 maka pembeli mengambil 5 barang. Peran sebagai penjualpun mulai menawarkan produk yang dijual lalu penjual menghitung dengan menyebutkan jumlah barang yang di ambil oleh pembeli apakah sudah benar atau belum. Dari kegiatan ini dibutuhkan kerjasama antara penjual

dan pembeli agar mendapatkan kecocokan yang sesuai. Pada uji lapangan lebih luas ini diharapkan beberapa anak dapat menunjukkan peningkatan aspek mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Uji Operasional

Uji operasional ini melibatkan seluruh anak yang ada di kelompok B yaitu sejumlah 18 anak, dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti menggunakan cara yang sedikit berbeda dengan uji-uji sebelumnya yaitu dengan pelaksanaan kegiatan *Market Day* yang menjual barang-barang sesungguhnya dan membawa uang sebagai alat transaksi. Uang yang digunakan sebelum transaksi berlangsung harus ditukarkan terlebih dahulu dengan kartu kupon angka yang pada uji sebelumnya menggunakan kartu angka.

Uji Sesudah Kegiatan (*PostTest*)

Uji sesudah kegiatan (*posttest*) ini melibatkan seluruh anak yang ada di kelompok B yaitu 18 anak, dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti menggunakan cara yang berbeda dari uji operasional yaitu dengan menggunakan kartu angka. Manfaat uji *posttest* ini untuk melihat apakah ada peningkatan setelah melaksanakan kegiatan *Market Day*. Adapun hasil dari perbedaan (*pretest dan posttest*) yaitu adanya peningkatan yang signifikan.

Jenis Data

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta hasil observasi dan wawancara pada penelitian awal terhadap guru dan kelompok B di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data uji coba lapangan kelompok kecil melalui observasi oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran kognitif berlangsung dengan mengamati anak.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Kegiatan *Market Day* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B Di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari” dengan menggunakan Uji T melalui SPSS.22, serta evaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa prosentase.

Dalam menghitung setiap item pertanyaan, pengembangan menentukan skor pada item jawaban untuk memudahkan dalam penilaian. Adapun point penilaian yang ditentukan, yaitu:

Setelah didapatkan dari hasil data yang diolah dengan menggunakan rumus di atas, hasil tersebut dicocokkan dengan kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Tigtat Kelayakan

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
4	80% - 100%	Sangat valid	Sangat layak
3	60% - 79%	Valid	Layak
2	50% - 59%	Kurang valid	Kurang layak
1	0% - 49%	Tidak valid	Tidak layak

(Diadaptasi dari Sudjiono, 2009)

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan analisis sumber belajar yang dilakukan peneliti, sangat diperlukan kegiatan *Market Day* untuk mengembangkan aspek kognitif anak kelompok B di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari merupakan produk modul kegiatan *Market Day* yang berisikan tentang pembahasan produk, penjelasan singkat tentang *Market Day*, tata cara pelaksanaan, alur kegiatan berlangsung, dll. Produk ini merupakan produk yang variatif dan inovatif karena terdapat berbagai penjelasan serta tata cara pelaksanaan kegiatan *Market Day*. Seluruh rincian kegiatan sudah ada dalam modul kegiatan *Market Day* tersebut. Adapun kelebihan dari produk media ini adalah, a) mudah dimengerti, b) desain menarik, c) memudahkan para pembaca dalam penyampaian tujuan, d) lebih terarah dalam pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian uji coba, dalam pelaksanaan media modul kegiatan *Market Day* nilai pembelajaran, tampilan, kemenarikan, keefisienan dan keefektivitasan sebesar 64% dan 90%. Klasifikasi persentase antara 80 % - 100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan). Maka dapat disimpulkan bahwa produk modul kegiatan *Market Day* tidak perlu direvisi. Kegiatan *Market Day* ini sudah dapat dilakukan sebagai salah satu interaktif kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak yang menarik, efisien dan efektif bagi anak.

Dari persentase uji tahap I, II, dan III, pengembangan kegiatan *Market Day* berpengaruh terhadap pengembangan aspek kognitif anak kelompok B, terbukti efektif berdasarkan pada pengujian lapangan terbatas tahap I dengan hasil 60%. Pada uji lapangan terbatas tahap II hasil persentase lebih besar dari pada uji lapangan terbatas tahap I yaitu 90% dan nilai uji lapangan terbatas tahap III lebih besar dari uji coba lapangan terbatas tahap II yaitu 94 %. Maka dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Market Day* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari. Kegiatan *Market Day* sangat menarik dan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh anak-anak khususnya anak kelompok B di TK Kartika IV-11 Kecamatan Singosari terutama sebagai kegiatan untuk kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta menyebutkan bilangan 1-10.

Simpulan

Produk modul kegiatan *Market Day* pada pengembangan aspek kognitif anak kelompok B ini di kembangkan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa revisi untuk mendapatkan produk yang maksimal. Penilaian dan revisi produk tersebut didapatkan dari satu ahli media dan satu ahli materi. Setelah melalui tahapan diatas, didapatkan produk modul kegiatan *Market Day* yang telah dikembangkan sesuai indikator menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dalam perkembangan kognitif yaitu: 1) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 2) Menyebutkan lambang bilangan angka 1-10.

Saran

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan produk yang dikembangkan. Adapun saran- saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, dan saran pengembangan.

Produk pengembangan ini adalah kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan kegiatan kegiatan *Market Day* untuk kelompok B yang berada pada rentang usia 5-6 tahun, yang dapat digunakan sebagai pelengkap bagi guru TK dalam menyempurnakan materi pembelajaran mencocokkan bilangan agar lebih mudah, menarik dan menyenangkan bagi anak. Untuk keperluan pemanfaatan, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut

- a. Guru perlu memberikan pendampingan pada anak ketika pelaksanaan kegiatan kegiatan *Market Day*.
- b. Peran guru dibutuhkan untuk memberikan panduan serta pengarahan pada anak, sehingga anak mampu melaksanakan kegiatan kegiatan *Market Day* dengan mudah dan benar sesuai petunjuk serta anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- c. Guru perlu mengadakan tanya jawab sederhana mengenai konsep bilangan serta menyebutkan lambang bilangan sebagai tindak lanjut dari pemanfaatan kegiatan kegiatan *Market Day*.

Referensi

- Aguswara, W.(2013). *Pengaruh Bermain Jual Beli Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati*, (Online), (digilib.unila.ac.id/24019/14/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf).
- Arikunto, Suharsimi.(2014). *“Penelitian Tindakan Kelas”*. Jalkarta: PT Bumi Aksara
- Copley, Juanita.(2009). *The Young Child and Mathematics*. USA: National Association for the Education of young Chidren.
- Domingos, D.A.(2013). *Peningkatan Kemampuan Belajar Hitung Pada Anak*

- Melalui Ragam Bermain Kreatif. (Online),*
(artikel.dikti.go.id/index.php.PKMM/article/download/183).
- Frinces Z. Heflin. (2011). *Be Entrepreneur*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suyadi. (2014). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Mansyur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Gadner, Howard. (2000). *Multiple Intelligences Teori dan Praktek* (terjemah). Bata:Intraksa.
- Hendro. (2011) *Dasar-dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Permendikbud nomor 137 tahun 2014. *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (Online). (<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>).
- Sriningsih, Nining. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Smith, Susan. (2006). *Early Childhood Mathematics*. Pearson: New York Cardinal Strich Univercity.