

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM KE-  
CERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI KEGIATAN  
*MARKET DAY***

**Lasmini<sup>1</sup>, Chandra Asri Windarsih<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> TK Bandung Barat Foundation-1

<sup>2</sup> Program studi Pendidikan Guru PAUD, Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Siliwangi  
<sup>1</sup>lasminibandungbarat@gmail.com, <sup>2</sup>chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id

**ABSTRACT**

The formation of creativity and character has begun since childhood. Creativity and strong character are the first assets to survive in modern times. Market Day is one of the activities that need to be introduced since early childhood. And this research is one of the government programs regarding the development of entrepreneurial mental education, namely the collaboration of entrepreneurship education with character education in fostering intrapersonal intelligence by increasing children's creativity through Market Day activities. The reason this research was conducted was that the researchers saw that the activity of increasing creativity in growing intrapersonal intelligence at TK Bandung Barat Foundation-1 had not been running optimally. This research aims to increase children's creativity in intrapersonal intelligence through Market Day creativity activities. This research is a classroom action research based on real things that are experienced directly by the child. The subjects of this study were group B students totaling 15 people. Data collection techniques used were observation and analysis of qualitative data through field notes, interviews, and documentation, with data sources from the principal and homeroom teacher group B. The results of this study indicate that there is an increase in creativity and intrapersonal intelligence found in children when doing activities Market Day includes children can be creative, innovate, dare to take risks, independent, and responsible.

Keywords: Creativity, Market Day, Intrapersonal Intelligence.

**ABSTRAK**

Pembentukan kreativitas dan karakter sudah di mulai sejak masa anak-anak. Kreativitas dan karakter yang kuat merupakan modal pertama untuk bertahan hidup di jaman moderen saat ini. *Market Day* adalah salah satu kegiatan yang perlu di kenalkan sejak anak usia dini. Dan penelitian ini merupakan salah satu program pemerintah mengenai pengembangan pendidikan jiwa kewirausahaan yaitu kolaborasi pendidikan kewirausahaan dengan pendidikan karakter dalam menumbuhkan kecerdasan intrapersonal dengan cara meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *market day*. Alasan dilaksanakan penelitian ini dikarenakan peneliti melihat bahwa kegiatan meningkatkan kreativitas dalam menumbuhkan kecerdasan intrapersonal di TK Bandung Barat Foundation-1 belum berjalan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan kreativitas *market day*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas berdasarkan hal-hal yang nyata yang di alami langsung oleh anak. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan kecerdasan intrapersonal yang terdapat pada diri anak ketika melakukan kegiatan *Market Day* diantaranya anak dapat berkreativitas, berinovasi, berani mengambil resiko, mandiri, dan tanggung jawab.

## PENDAHULUAN

Masa *golden age* adalah masa anak usian dini atau masa keemasan dapat di jadikan suatu kesempatan berharga untuk anak mengembangkan minat dan bakatnya. Usia keemasan anak merupakan masa paling berharga dan paling penting bagi pembentukan perilaku dan pengetahuan seorang anak.

Lembaga PAUD atau TK dalam hal ini di harapkan mampu memanfaatkan masa keemasan dari seorang anak guna membentuk seluruh aspek dalam perkembangan anak, pembentukan karakter, kreativitas anak dan kepribadian dari anak tersebut. Pada masa ini kemampuan berpikir anak untuk menyerap informasi pembelajaran sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut penyelenggaraan lembaga PAUD TK dapat melihat masa keemasan anak dengan harapan dapat memberikan bekal untuk memasuki pendidikan SD, serta dapat memberikan bekal ketika memasuki usia dewasa nanti.

Kegiatan *Market Day* merupakan program yang di terapkan oleh lembaga PAUD TK sebagai program pengembangan keterampilan peserta didik dalam melatih kreativitas dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan kepada anak, memahami dunia bisnis, dan berinovasi. Pada kegiatan *Market Day* anak biasanya mengalami langsung proses pembelajaran. Anak berperan sebagai penjual dan pembeli dan anak membuat sendiri barang dagangannya dengan mengolah bahan bekas menjadi berguna kembali serta membuat makanan dari bahan yang ada di sekitar untuk di jual kembali. Namun pada kenyataanya kegiatan *Market Day* masih jarang di

lakukan di lembaga PAUD TK karena keterbatasan pengetahuan tenaga pendidik yang belum banyak mengetahui tentang kegiatan *market day*

*Market Day* Windarsih (2019:26) berasal dari bahasa ingris yang berarti hari pasar, merupakan kegiatan siswa didik dalam suatu lembaga PAUD TK melakukan simulasi penjualan atau berdagang yang di lakukan pada satu hari di puncak tema. Tujuan di adakan kegiatan *Market Day* diantaranya untuk mengajarkan melatih jiwa kreativitas anak dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan dengan bermain peran pasar-pasaran di lembaga PAUD TK. Kewirausahaan adalah implementasi dari kemampuan membuat hal baru dengan kreatif mungkin dan memodifikasi agar mendapat nilai tambah Menurut Riyanto, (2015:62). Mempunyai pandangan kewirausahaan (*entrepreneurship*), pendidikan berarti berkembang mekar sendiri. Kewirausahaan itu bukan mencetak anak jadi pengusaha akan tetapi memunculkan makna kewirausahaan seorang anak, agar anak berani mengambil dan mengejar kesempatan berdasarkan kemampuan dirinya.

Bentuk permainannya bisa berbentuk bermain peran di kegiatan *market day*. Permainan antara penjual dan pembeli Nurhuda, (2019:18). merupakan salah satu kegiatan atau aktifitas berkegiatan adanya interaksi jual beli pengalihan kepemilikan suatu barang, bermain pasa-pasaran memberikan gambaran antara penjual dan pembeli dengan menggunakan bahan, benda atau barang permainan yang di buat oleh sendiri dari pemanfaatan barang bekas atau pengolahan makanan yang bahan bakunya ada di sekitar lingkungannya. Bermain peran

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)  
Vol.3 | No.5 | September 2020

pasar -pasaran seolah-olah ada yang menjadi pedagang dan anak lain berperan sebagai pembeli, sebagai suatu proses dinamis dalam melakukan hal baru secara kreatif, inovatif agar bermanfaat untuk dirinya dan orang lain serta memiliki nilai modal finansial, sdm, dan disertai resiko yang harus ditanggung.

Dari pemaparan di atas alangkah baiknya guru di dalam pembelajaran meningkatkan kreatifitas bisa memilih kegiatan *Market Day* sebagai metode pembelajaran di mana kegiatan tersebut bisa menumbuhkan karakter jiwa kewirausahaan juga meningkatkan jiwa kreatifitas anak dalam berjualan dalam metode bermain peran pasar-pasaran.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena dilakukan di dalam ruangan kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas tersebut. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Miskawati, (2019:54). PTK ini menggunakan guru sebagai peneliti sekaligus penanggung jawab penelitian dimana guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi, dalam rangka melakukan proses perbaikan terhadap kondisi dan dalam rangka menemukan cara-cara baru yang lebih baik efektif untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Subjek penelitian ini adalah semua anak kelompok B1 TK Bandung Barat Foundation-1 berjumlah 15 peserta didik usia 5-6 tahun yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Bandung

Barat Foundation-1, yang beralamat di Kp. Sindang Mekar, Desa Sumurban-dung, Kecamatan Cipatat, Kabupaten Bandung Barat, Propinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan di dalam ruang kelas B dengan penataan setting kelas yang sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan. Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Oktober semester II Tahun Ajaran 2019/2020.

Mengacu pada prosedur penelitian pada model penelitian tindakan kelas dari Saputra, (2017). Yang mengemukakan bahwa hakekatnya model tersebut berupa perangkat-perangkat atau uraian yang satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut menunjukkan sebagai satu siklus.

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti langsung terjun sendiri, tujuannya untuk mengumpulkan informasi yang di butuhkan yang berkaitan dengan kegiatan *Market Day* dalam meningkatkan kreativitas anak guna memunculkan kecerdasan intrapersonal pada peserta didik di TK Bandung Barat Foundation-1 kelompok B berjumlah 15 peserta didik. Dan dalam melengkapi informasi, peneliti menerapkan teknik pengumpulan data dengan pengamatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Semua teknik yang di pakai tersebut digunakan dengan harapan dapat melengkapi data yang dibutuhkan.

Sedangkan menurut Komariah (2011:103) pengertian dari teknik pengumpulan data merupakan pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Analisis data kualitatif dengan sumber data kepala sekolah, wali kelas TK Bandung

Barat Foundation-1 kelompok B untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan kreativitas anak melalui kegiatan *market day*. Dengan adanya analisis data, dapat diketahui juga peningkatan kualitas pembelajaran dengan kegiatan *Market Day* yang dilakukan. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak, dan mencari persentase penilaian peningkatan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan *market day*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan *Market Day* terdapat beberapa tahap dalam pelaksanaannya. Isnaini, (2019:568) mengatakan bahwa *Market Day* memiliki tiga tahapan, yaitu: Perencanaan kegiatan yang meliputi pengolahan atau pembuatan perencanaan kegiatan yang dibuat sehari sebelum kegiatan dilaksanakan dengan mengadakan kordinasi bersama guru, orang tua dan melibatkan semua guru kelas karena kegiatan *Market Day* ini merupakan kegiatan yang diikuti oleh seluruh anak.

Program perencanaan kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan teknis kegiatan *Market Day* diantaranya surat undangan untuk orang tua peserta didik, alat dan bahan yang dibutuhkan, makanan ataupun barang yang akan diperjual belikan, menentukan harga barang. Perencanaan kegiatan ini juga meliputi teknis tempat yang akan digunakan untuk *Market Day* seperti di dalam kelas, halaman sekolah, warung, pasar, toko, maupun tempat berjualan lainnya. Apabila kegiatan dilakukan di dalam sekolah, guru perlu menyiapkan ruangan atau tempat pemasaran dan

membuat setting ruangan menjadi seperti tempat berjualan pada umumnya.

Apabila kegiatan *Market Day* dilakukan di luar sekolah, guru perlu mempertimbangkan lokasi yang dekat dan aman untuk anak-anak serta anggaran dana yang sesuai *budget*. Contohnya yang di lakukan lembaga TK Bandung Barat Foundation-1 memilih lokasi praktek berjualan di kegiatan *Market Day* di lingkungan sekolah SD yang kebetulan berdekatan. Setelah itu, proses kegiatan yang disesuaikan dengan tema yang akan dibahas.

Implementasi penerapan dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak kegiatan *Market Day* juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didi contohnya pada tema tanaman, pembelajaran anak dimulai dari menentukan tanaman yang akan ditanam ( kangkung) serta proses penanamannya, proses perawatan tanaman sampai proses panen, lalu hasil panen dijadikan kegiatan *Market Day* dimana anak melakukan proses setelah panen yaitu proses membersihkan hasil panen, pengolahan hasil panen menjadi olahan makanan, pengeemasan, dan penjualan sera anak belajar kritis pintar bertanya dan aktif dalam komunikasi menyampaikan ide dan pendapatnya. Setelah itu, evaluasi yang dilakukan dengan cara guru melakukan observasi langsung terhadap perubahan perilaku anak, wawancara dengan orang tua peserta didik, dan menganalisis catatan perkembangan anak.

### Pembahasan

Penerapan kreativitas dalam kegiatan *Market Day* merupakan kegiatan pendukung yang tidak masuk dalam kurikulum pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal peser-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)  
Vol.3 | No.5 | September 2020

ta didik seperti keterampilan berwirausaha, kreatif, berani, bertanggung jawab, cakap, teliti, mandiri, tidak mudah putus asa, kemampuan bersosialisasi Isnaini (2019:568).

Hal senada disampaikan oleh Zahro (2020:259). Yang mengatakan bahwa kegiatan *Market Day* bermanfaat untuk mengedukasi sejak dini tentang cara berjualan yang baik. Anak-anak terbiasa dengan konsep kejujuran, menumbuhkan jiwa *entrepreneur* dan kecerdasan intrapersonal anak, 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. Jika *Market Day* berlangsung dengan optimal, maka sekian banyak manfaat untuk kepentingan pendidikan di sekolah, bisa sekaligus diraih. Zultiar & Siwiyanti, (2017).

Keterampilan kreativitas peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan *intrapersonal* di kegiatan *Market Day* penting untuk dimiliki sejak anak usia dini. Hal ini mengingat manusia adalah makhluk cerdas yang membutuhkan bantuan orang lain. Isnaini, (2019:568) dijelaskan tentang aspek dalam keterampilan kreativitas diantaranya yaitu meliputi:

- a) Keterampilan intrapersonal seperti kualitas pribadi (tanggung jawab, kesadaran diri, kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, pengendalian diri, dan kejujuran
- b) Keterampilan interpersonal seperti keterlibatan sebagai anggota kelompok, kemampuan negosiasi, menawarkan barang dagangan dan kerjasama. Pada pelaksanaan perkembangan keterampilan kreativitas peserta didik sudah mengalami

banyak peningkatan. Pada saat berlangsungnya kegiatan *market day*, masih ada anak yang belum mau menggunakan alat-alat bahan yang tersedia di sekitar lingkungannya (bahan bekas).

Tetapi beberapa anak sudah menyadari bahwa menggunakan atau memanfaatkan bahan bekas menjadi barang yang bisa di modif dan dapat dipergunakan lagi juga dapat dijual kembali merupakan hal yang menguntungkan dan tak perlu modal banyak. Walaupun pada akhirnya permasalahan tersebut berhasil diatasi. Anak sudah mampu terlibat dalam diskusi baik dalam mendengarkan maupun berbicara saat apersepsi, terdapat anak yang sudah mampu mengkondisikan teman-temannya supaya mengikuti kegiatan dengan baik.

Selain itu, perilaku yang ditunjukkan anak saat proses pembelajaran Siklus I yaitu beberapa anak yang masih bingung dalam memberikan uang kembalian sehingga menghambat berlangsungnya kegiatan *market day*. Untuk itu peneliti melanjutkan tindakan pembelajaran melalui kegiatan *Market Day* pada Siklus II dengan sedikit perbaikan agar hasil yang dicapai anak lebih optimal. Berdasarkan refleksi yang dilakukan peneliti dan guru pada akhir Siklus II, peningkatan kreativitas peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal di kegiatan *Market Day* pasca tindakan Siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Hal tersebut karena terdapat faktor dorongan luar yaitu dari guru serta orang tua murid yaitu ketika anak melihat temannya melakukan kegiatan jual beli barang dagangannya yang di buat sendiri dengan memanfaatkan barang bekas dan ada

yang menjual dagangannya dari tanaman yang mereka tanam sebelumnya.

Maka anak yang lain menjadi termotivasi ingin melakukan itu juga. Sebelum diberi berlakuan dengan kegiatan *market day*, kreativitas anak kurang dikembangkan. Hal ini dipengaruhi oleh dominannya guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru menjadi pusat pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau pemberian tugas dan Tanya jawab singkat sehingga anak hanya menjadi pendengar dan anak menjadi pasif dalam pengembangan keterampilan kreativitasnya.

Dalam proses kegiatan di kelas, anak kurang diberikan kegiatan, waktu atau kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kreativitas. Dalam hal ini guru kurang menggunakan kegiatan yang kreatif dan menarik untuk menstimulasi perkembangan keterampilan sosial anak.

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II telah diadakan perbaikan-perbaikan untuk mencapai indikator yang diinginkan. Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya, pemberian tugas pada setiap anak yang menjadi penjual untuk membuat dan membawa dagangan dari rumah dan memberikan uang receh kepada anak supaya anak tidak kesulitan dalam memberikan uang kembalian. Melalui perbaikan-perbaikan tersebut, akhirnya pada Siklus II sudah mencapai hasil yang diinginkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan pada anak Kelompok B1 Bandung Barat Foundation-1, dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta

didik dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal dapat ditingkatkan melalui kegiatan *market day*.

Peningkatan kreativitas peserta didik dapat berkembang sangat baik. Belum ada, kriteria berkembang sesuai harapan. 7 orang peserta didik dapat berkembang sesuai harapan, dan 7 orang peserta didik yang lainnya mulai berkembang sesuai harapan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Isnaini, A. A. (2019). MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI *MARKET DAY* PADA ANAK KELOMPOK B. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 8(6), 561-568.
- Komariah, A. (2000). Djam'an Satori, 2011. *Metode penelitian kualitatif*.
- Mahendaringratry, A., & Handaratri, A. (2019). Pelatihan Strategi Kewirausahaan Mandiri Karang Taruna Dewa Singha Kelurahan Merjosari Kota Malang. *JAST: Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 3(1), 6-16.
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45-54.
- Nurhuda, T. A. (2019). NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA NOVEL SIMPLE MIRACLES KARYA AYU UTAMI. *Literasi: Jurnal Ilmiah*

Riyanto, A. A. (2015). KETERAMPILAN BERWIRSAUSAHA BAGI PEREMPUAN DALAM UPAYA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN KELUARGA. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 50-62.

Saputra, I. R. (2017). "PENGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA PELESTARIAN KEKAYAAN SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA"(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV B SDN 235 Lengkong Kecil Kecamatan Lengkong Kota Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).

Windarsih, C. A. (2019). AN IMPLEMENTATION OF PARTICIPATIVE IQRO METHOD IN THE ORIENTED OF AL-QURAN EDUCATION CENTER ON THE PURPOSE OF LEARNING GOAL AND OBJECTIVES FOR EARLY CHILDREN. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1), 25-29.

SN, N. Y., & Zahro, I. F. (2020). MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN REGGIO EMILIA. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 250-259.