

Market Day Role-play: Mengembangkan Tanggung Jawab dan Berpikir Rasional Anak

Nengsih Sri Wahyuni¹, Devi Angsoka Murni²

^{1,2}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Jl. Kh Ahmad Dahlan No. 1 Mariat Pantai, 08114831212

³Psikologi, Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Humaniora, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
e-mail: *¹nengsih.swahyuni@unimudasorong.ac.id, ²deviangsokamurni23@gmail.com

Abstrak

Market Day Role-play merupakan salah satu program kerja yang dilaksanakan dalam kegiatan Proyek Kemanusiaan yang diselenggarakan Program Studi Psikologi, Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Humaniora, UNIMUDA Sorong. Melalui pelaksanaan Proyek Kemanusiaan, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan yang dimiliki dalam menangani temuan masalah di masyarakat. Di era digital ini, individu dituntut untuk dapat mengembangkan kecakapan berpikir rasional. Berpikir rasional perlu dikembangkan sejak dini pada anak agar dapat membangun pola pikir dan bertindak dengan tepat. Sikap bertanggung jawab juga turut diasah melalui ketepatan dalam berperilaku sesuai konteks. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui aktivitas belajar berbasis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak Sekolah dasar. Aktivitas belajar berbasis permainan dapat menumbuhkan minat belajar dan semangat belajar kepada anak-anak-anak sekolah dasar dengan menciptakan suasana yang menarik serta lebih bermakna. Oleh karena itu, pentingnya mengembangkan rasa tanggung jawab serta berpikir rasional perlu dilakukan agar anak dapat berkembang dengan optimal. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan kurangnya aktivitas pembelajaran berbasis permainan terutama dalam konteks pengembangan kecakapan berpikir rasional dan rasa tanggung jawab yang menjadi bagian dari pengembangan kognitif dan sosioemosi anak. Temuan ini selanjutnya menjadi landasan dalam melakukan program Proyek Kemanusiaan.

Kata kunci proyek kemanusiaan, market day, role-play, perkembangan anak

Abstract

Market Day Role-play is one of the work programs carried out in Humanity Project activities organized by the Psychology Study Program, Faculty of Economics, Business and Humanities, UNIMUDA Sorong. Through implementing Humanitarian Projects, students could implement the knowledge they have in dealing with problem findings in society. In this digital era, individuals are required to develop rational thinking skills. Rational thinking needs to be developed from an early age in children so they can develop appropriate thought patterns and act. Responsible attitudes are also honed through accuracy in behaving according to context. This ability can be developed through game-based learning activities that are appropriate to the developmental stages of elementary school children. Game-based learning activities can foster interest in learning and enthusiasm for learning in elementary school children by creating an interesting and more meaningful atmosphere. Therefore, it is important to develop a sense of responsibility and rational thinking so that children can develop optimally. The results of observations carried out show a lack of game-based learning activities, especially in the context of developing rational thinking skills and a sense of responsibility which are part of children's cognitive and socio-emotional development. These findings then became the basis for carrying out the Humanitarian Project program.

Keywords humanitarian project, market day, role-play, child development

1. PENDAHULUAN

Pengembangan tanggung jawab dan berpikir rasional sangat penting dalam pendidikan anak-anak Sekolah Dasar, karena kedua nilai ini berkontribusi pada pembentukan karakter peserta didik. Tanggung jawab adalah kewajiban seseorang untuk menanggung segala akibat dari perilaku yang dilakukannya [1]. Nilai ini menjadi dasar bagi siswa untuk memahami pentingnya konsekuensi dari tindakan mereka, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap masyarakat. Tanggung jawab mencakup sikap dan perilaku dalam melaksanakan tugas, yang semakin mendesak untuk ditanamkan pada usia dini [2]. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperbolehkan, tetapi juga mengharuskan tenaga pengajar untuk menanamkan nilai tanggung jawab dalam diri peserta didik.

Sementara itu, kemampuan berpikir rasional juga berperan penting dalam membantu peserta didik memahami dan memecahkan masalah. Keterampilan berpikir rasional yang dimiliki siswa Sekolah Dasar masih pada tingkat dasar, seperti menghafal, membayangkan, dan membandingkan. Oleh karena itu, peran tenaga pengajar dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sangatlah krusial. Salah satu ciri pengajaran yang efektif adalah melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi menggunakan semua panca indera. Dalam konteks ini, *Market Day* berfungsi sebagai *platform* yang ideal untuk menanamkan nilai tanggung jawab dan berpikir rasional dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Di era yang serba kompetisi saat ini, membangun sumber daya manusia yang unggul merupakan kunci utama dalam meraih kesuksesan [3]. Melalui pendidikan berkarakter, potensi siswa akan mampu dikembangkan secara maksimal [4]. Dengan demikian, proses pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar [5]. Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada gilirannya akan menuntut siswa agar memiliki kemampuan dalam mengembangkan kecakapan dalam berpikir rasional [6].

Urgensi kegiatan *Market Day Role-play* semakin terlihat ketika mempertimbangkan tantangan yang dihadapi anak-anak di era modern. Kemampuan untuk bernegosiasi, bekerja sama, dan mengelola keuangan merupakan keterampilan hidup yang sangat diperlukan. Melalui aktivitas ini, peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat dalam praktik

yang mendorong pengembangan keterampilan sosial dan kognitif. *Role-play* atau bermain peran mengajarkan anak-anak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka mengenai peran yang akan dimainkan. Aktivitas ini juga membantu anak-anak mempertahankan peran mereka, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini mengembangkan keterampilan kerja sama dan tanggung jawab [7].

Metode bermain peran memungkinkan peserta didik untuk melihat, melakukan, dan menganalisis secara mandiri, sehingga mereka dapat memahami situasi dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir rasional dalam konteks yang lebih nyata [8]. Oleh karena itu, pelaksanaan *Market Day Role-play* ini dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai tanggung jawab dan berpikir rasional kepada peserta didik melalui kegiatan praktis yang menyenangkan.

Aktivitas bermain memiliki peranan dalam menanamkan sikap, perilaku, maupun keterampilan pada anak. Walaupun bersifat sederhana, aktivitas bermain memiliki manfaat yang luar biasa secara makna jika ditelusuri secara mendalam. Melalui aktivitas bermain, aspek-aspek seperti kepemimpinan, kecerdasan, keluasan wawasan, kreativitas, dan kelincahan anak akan dirangsang [9].

Sifat permainan yang dimainkan secara bersama-sama juga akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya. Melalui pengalaman saat bermain, anak akan tergugah emosinya dan mengembangkan sikap sadar diri yang merupakan emosi yang kompleks diantaranya rasa bangga, malu, dan bentuk-bentuk emosi lainnya [10].

Dengan berbagai kajian literatur yang sudah dipaparkan, menunjukkan berbagai manfaat dari aktivitas pembelajaran berbasis permainan *role-play* dalam bentuk kegiatan *Market Day*. Upaya untuk mengedukasi masyarakat terkhusus tenaga pengajar dan secara spesifik pada peserta didik dengan mengadakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan dalam bentuk *Market Day Role-play* di lokasi mitra menjadi salah satu strategi yang digunakan dalam mendukung tumbuh kembang anak yang lebih optimal dan upaya untuk menumbuhkan kesadaran bagi orangtua, tenaga pengajar, maupun anak-anak yang terlibat. Kegiatan Proyek Kemanusiaan yang akan menjadi program rutin tiap tahunnya di Program Studi Psikologi, Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Humaniora, UNIMUDA Sorong diharapkan dapat memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menghasilkan program kerja yang bermanfaat bagi masyarakat.

2. METODE

Program Proyek Kemanusiaan ini berupa aktivitas *Market Day Role-play* yang ditujukan untuk peserta didik kelas 3, 4, 5, dan 6 di Sekolah Dasar YPK Bukit Sion Kuadas, Distrik Makbon, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.



Gambar 1. Sekolah Dasar YPK Bukit Sion Kuadas

Jumlah peserta terdiri dari 14 siswa, dengan rincian 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Kelas	Asal Kampung
1.	Lisarabela	P	10	4	Kuadas
2.	Lis	P	11	6	Kuadas
3.	Elif	P	7	3	Kuadas
4.	Maikel	L	10	4	Kuadas
5.	Apin	L	8	3	Kuadas
6.	Mardo	L	7	3	Kuadas
7.	Rein	L	9	5	Kuadas
8.	Adrian	L	8	3	Kuadas
9.	Danilo	L	8	3	Kuadas
10.	Martina	P	8	3	Kuadas
11.	Elvinata	P	8	3	Kuadas
12.	Meilona	P	10	5	Kuadas
13.	Mikela	P	10	4	Kuadas

Tabel 1. Peserta

Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari dengan total waktu pelaksanaan sebanyak 6 jam. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan tanggung jawab dan kemampuan berpikir rasional peserta didik melalui pengalaman praktis dalam aktivitas jual beli, dimana

peserta didik akan berperan sebagai penjual dan pembeli.

Asesmen Awal, Pre-posttest, Lembar Penugasan dan Penilaian

Sebelum pelaksanaan program, asesmen awal dilakukan melalui wawancara dengan staf pendidikan konservasi Fauna & Flora Indonesia untuk memahami kebutuhan serta konteks program yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peserta didik akan mengikuti *pre-test* yang terdiri dari 6 soal untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai aspek tanggung jawab yang terdiri dari 3 soal, dan berpikir rasional (rasionalitas) yang terdiri dari 3 soal yang disiapkan oleh fasilitator untuk memandu kegiatan, memberikan arahan, dan membantu peserta didik dalam memahami konsep tanggung jawab serta berpikir rasional selama aktivitas berlangsung.



Gambar 2. Pre-posttest

Saat sesi *Market Day Role-play* dimulai, peserta didik akan diberikan penugasan yaitu mencatat secara rinci mengenai transaksi yang mereka lakukan, termasuk uang yang diterima, barang yang dibelanjakan, harga belanjaan, dan sisa uang setelah berbelanja dan disesuaikan bagi yang berperan menjadi penjual.

Gambar 3. Lembar Penugasan

Melalui penugasan ini, peserta diharapkan dapat mengaplikasikan keterampilan tanggung jawab dan berpikir rasional dalam pengelolaan sumber daya yang mereka miliki. Hasil catatan ini akan dinilai berdasarkan lembar penilaian yang telah disusun.

Gambar 4. Lembar Penilaian Alat Peraga dan Teknis Bermain

Kegiatan ini menggunakan beberapa alat peraga untuk membantu peserta belajar tentang jual-beli. Alat-alat ini akan membuat pengalaman berbelanja menjadi lebih seru dan mudah dipahami. Daftar alat peraga antara lain:

- ⑩ Uang mainan; sebagai simulasi alat transaksi keuangan.
- ⑩ Stan jualan; tempat menaruh makanan yang dijual.
- ⑩ Barang dagangan; berupa pisang keju, keripik pisang, donat dan bubur kacang hijau (dapat disesuaikan).

Teknis bermain jual-beli:

- ⑩ Persiapan: Dimulai dengan menyiapkan alat peraga: uang mainan, stan jualan, dan barang dagangan (pisang keju, keripik pisang, donat, dan bubur kacang hijau). Atur ruang belajar agar ada area untuk stan jualan dan ruang untuk pembeli.
- ⑩ Pembagian Peran: Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok: penjual dan pembeli. Setiap penjual menerima lembar penugasan untuk mencatat barang yang terjual dan total harga. Setiap pembeli menerima lembar catatan untuk mencatat daftar barang yang ingin dibeli, uang yang dibawa, dan sisa uang setelah bertransaksi.
- ⑩ Pengaturan Uang: Uang mainan diberikan dalam jumlah yang bervariasi kepada setiap peserta didik.
- ⑩ Proses Transaksi: Pembeli mendekati stan jualan untuk memilih barang yang diinginkan. Penjual menjelaskan harga dan memberikan informasi tentang barang. Pembeli menghitung total belanja dan membayar menggunakan uang mainan. Penjual mencatat transaksi pada lembar penugasan, termasuk jumlah barang dan total harga. Setelah transaksi, pembeli menghitung sisa uang dan mencatatnya di lembar catatan.
- ⑩ Rotasi Peran: Setelah sesi pertama selesai (sekitar 10-15 menit), rotasi peran dilakukan sehingga semua peserta mendapatkan kesempatan untuk menjadi penjual dan pembeli.



Gambar 5. Aktivitas *Role-play*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* dari 13 peserta menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor, di mana rata-rata skor *pre-test* adalah 15.08, sementara *post-test* mencapai 15.85. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa kedua set data terdistribusi normal, dengan nilai p masing-masing 0.720 untuk *pre-test* dan 0.936 untuk *post-test*. Ini menunjukkan bahwa analisis lebih lanjut dapat dilakukan tanpa melanggar asumsi normalitas. Meskipun terdapat peningkatan skor antara kedua pengukuran, uji t berpasangan mengungkapkan nilai p sebesar 0.293, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* tidak signifikan secara statistik. Selanjutnya, analisis korelasi menunjukkan nilai 0.388, yang mencerminkan hubungan positif yang lemah antara skor *pre-test* dan *post-test*. Meskipun ada indikasi bahwa peserta menunjukkan peningkatan, hasil ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi tidak cukup kuat untuk dinyatakan signifikan.

Kegiatan *Market Day* pada banyak literatur menunjukkan pengaruh terhadap kebiasaan hingga karakter peserta didik diantaranya karakter kejujuran, kedisiplinan, sikap terampil, kemampuan inovatif, keberanian, serta sikap tanggung jawab [11]. Aktivitas pembelajaran berbasis permainan dalam bentuk *Market Day Role-play* mampu membangun kebiasaan positif bagi peserta didik dan menumbuhkan karakter berani, sikap bertanggung jawab, keterampilan komunikatif, serta manajemen keuangan [12].

Model pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan minat belajar dan semangat belajar kepada peserta didik terutama pada tingkatan Sekolah Dasar karena mampu menciptakan suasana yang menarik dan tidak membosankan sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna [13].

Melalui aktivitas *Market Day Role-play*, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap bertanggung jawab dan berpikir rasional sebagai modalitas dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Kecakapan berpikir rasional akan mendorong peserta didik untuk mampu memahami serta membuat keputusan berdasarkan fakta sehingga memperoleh kemampuan pemecahan masalah [14]. Berpikir rasional meliputi berbagai keterampilan seperti kemampuan untuk mengumpulkan fakta-fakta, mengolah informasi yang diterima, sampai pada

keterampilan dalam mengambil keputusan [15]. Sikap tanggung jawab juga menjadi bagian dari kemandirian tingkah laku (*behavioral autonomy*) dimana peserta didik diharapkan mampu membuat keputusan tanpa bantuan orang lain dan dilakukan dengan penuh kesadaran akan tanggungjawabnya terhadap keputusan yang diambil. Dengan demikian, semua perbuatan yang dilakukan dalam bentuk kebaikan atau keburukan mampu dipertanggungjawabkan [16].



Gambar 6. Pelaksanaan *Market Day*

Hambatan dan Tantangan

Terdapat beberapa hambatan dan tantangan yang dihadapi:

- ⑩ Pertama, jarak dari pusat kota yang jauh sehingga mengakibatkan biaya transportasi menjadi cukup mahal sehingga menjadi kendala bagi fasilitator dalam melakukan mobilitas.
- ⑩ Selain itu, anak-anak di Kampung Kuadas belum sepenuhnya memahami konsep calistung (kemampuan membaca, menulis, dan menghitung). Kondisi ini menuntut fasilitator untuk lebih peka dan mencari pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta di tingkat Sekolah Dasar.
- ⑩ Tantangan lainnya adalah komunikasi, terutama karena fasilitator tidak memiliki logat atau aksen lokal yang dapat menyulitkan anak-anak dalam memahami materi yang disampaikan. Ketidcocokan dalam bahasa atau logat (aksen) dapat menyebabkan kesulitan dalam komunikasi, sehingga anak-anak kurang memahami instruksi atau informasi yang diberikan. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian dalam metode penyampaian agar lebih efektif,

seperti menggunakan bahasa yang lebih sederhana atau melibatkan pengantar lokal yang dapat membantu menjembatani komunikasi.

Temuan

Temuan menarik di lokasi adalah bahwa Kampung Kuadas ini terletak tepat di pesisir pantai, menyimpan banyak potensi sumber daya alam. Keberadaan pantai ini memberikan peluang untuk dijadikan destinasi wisata, dimana beberapa diantaranya telah mulai dikembangkan. Selain itu, terdapat potensi pengolahan ikan asin dan keripik pisang yang dapat menjadi sumber pendapatan bagi masyarakat setempat. Makanan lokal juga menjadi daya tarik yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perekonomian serta memperkenalkan kekayaan kuliner daerah. Dengan pengembangan yang tepat, potensi ini dapat mendukung peningkatan kesejahteraan masyarakat dan menarik perhatian wisatawan.

Potensi Keberlanjutan Program

Program ini memiliki potensi keberlanjutan yang baik, terutama melalui adopsi model intervensi yang telah berhasil diterapkan. Model ini dapat diintegrasikan oleh staf mitra di bagian pendidikan konservasi dalam program-program mitra di masa mendatang, sehingga memperluas jangkauan dan dampak positifnya. Mitra sekolah juga diharapkan dapat mengadopsi program yang telah dilaksanakan sehingga keberlanjutan program ini akan memberikan manfaat bagi anak-anak dan juga akan membangun fondasi yang kuat untuk inisiatif pendidikan karakter secara umum.

4. KESIMPULAN

Kegiatan *Market Day Role-play* yang dilaksanakan di Sekolah Dasar YPK Bukit Sion Kuadas berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta didik. Program ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai tanggung jawab dan kemampuan berpikir rasional dalam konteks jual beli. Meskipun terdapat peningkatan rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test*, analisis menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Ini mengindikasikan bahwa walaupun terdapat peningkatan, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam metode pengajaran agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajarkan untuk

memahami pentingnya tanggung jawab dalam pengelolaan sumber daya dan interaksi sosial, yang merupakan keterampilan hidup yang sangat penting di era modern.

5. SARAN

Diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang tanggung jawab dan berpikir rasional. Pendekatan yang lebih variatif, seperti penggunaan media visual atau permainan edukatif, dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, pelatihan bagi fasilitator sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan berkomunikasi, terutama dalam menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik. Melibatkan orang tua dalam kegiatan *Market Day* juga dapat memperkuat dukungan di rumah, memberikan konteks nyata mengenai pentingnya tanggung jawab dan pengelolaan sumber daya. Terakhir, sesi tindak lanjut setelah kegiatan dapat membantu peserta mendiskusikan pengalaman mereka, memperkuat pemahaman, dan mendorong refleksi terhadap pelajaran yang diperoleh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Psikologi, Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Humaniora, Universitas Pendidikan Muhammadiyah yang telah menyelenggarakan program Proyek Kemanusiaan, mitra pendamping program: Fauna & Flora Indonesia Kantor Sorong, serta tim pengabdian maupun masyarakat yang terlibat dalam program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Supriyanti. 2008. *Sopan Santun dalam Pergaulan Sehari-hari*. Semarang: CV.Ghyyas Putra.
- [2] Fadillah M. & Khorida L. M.. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [3] Nasution, A. R. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Kekuatan Dua Kepala (*The Power Of Two*) Dalam Pembelajaran Matematika Materi

- Logaritma Siswa. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 2(1), 7–10.
- [4] Ramli, M. 2015. Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- [5] Yasin, M., & Netriwati, N. 2019. Analisis Kesulitan Belajar: Dampak Latar Belakang Kejuruan ditinjau dari Proses Pembelajaran Matematika Perguruan Tinggi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 59–67
- [6] Budiman, H. 2017. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- [7] Tykkyläinen T. & Laakso M. 2010. Five-year-old girls negotiating pretend play: Proposals with the Finnish particle jooko. *Journal of Pragmatics*. 42. 242-256. 10.1016/j.pragma.2009.05.006.
- [8] Jauhar F. A., & Winarsih, M., 2018. Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Metode Bermain Peran Pada Tema Kegiatan Jual Beli. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1.
- [9] Hermansyah, A. W., & Rukiyati. 2022. Studi Literatur: Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 11 (2)*, 2022, 109-120
- [10] Cendana, H., & Suryana, D. 2021. Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- [11] Feby F. A., & Mulyadiprana, A. N. 2021. Analisis Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Kewirausahaan “Market Day” di SD IT Abu Bakar Ash-Shiddiq. *Pedadidakta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.8 No., hlm. 231*.
- [12] Prihatin S. S., 2016. Upaya Mengembangkan Karakter Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa Sejak Dini Melalui Program Market Day (Kajian Pada SDIT Mutiara Hati Malang). *Jurnal Pancaran, Vol.5 No.3, Hlm. 111-120*.
- [13] Dewi. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* vol. 2, no 3, 2022.
- [14] Nurohman, S. 2006. Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat (STM) dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Peningkatan *Life Skills* Peserta Didik. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(1).
- [15] Astuti, P . D. 2017. Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari. *Speed-sentra penelitian engineering dan edukasi*, 3(4).
- [16] Hidayah N., & Ayuningtyas C.E. 2022. Market Day dan Karakter Kewirausahaan/ Entrepreneurship. Yogyakarta: Penerbit K-Media