

**PENERAPAN PROGRAM *MARKET DAY*
UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA
MIN 3 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMAD ARIFIN
NIM. 203190162

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2025**

**PENERAPAN PROGRAM *MARKET DAY*
UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA
MIN 3 PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

MUHAMAD ARIFIN
NIM. 203190162

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2025**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Muhamad Arifin

NIM : 203190162

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penerapan Program *Market Day* Untuk Menumbuhkan
Kreativitas Siswa MIN 3 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

ANIS AFIFAH, M. Pd

NIP.198310222023212024

Ponorogo, 9 Mei 2025

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



ELUM PAEMAHANIK, M. Pd.

NIP. 198512032015032003

P O N O R O G O



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Muhamad Arifin

NIM : 203190162

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penerapan Program *Market Day* Untuk Menumbuhkan
Kreativitas Siswa MIN 3 Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 4 Juni 2025

Telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan, pada:

Hari :

Tanggal :

Ponorogo, 13 Mei 2025

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Prof. Dr. MUKHIBAT, M. Ag

NIP. 197311062006041017

Tim Penguji

Ketua Sidang : Prof. Dr. Ju'subaidi, M.Ag.

Penguji I : Dr. Annisa Dwi Kurnniawati, M.Pd.

Penguji II : Anis Afifah, M.Pd.

()
()
()

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Arifin

NIM : 203190162

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penerapan Program *Market Day* Untuk Menumbuhkan
Kreativitas Siswa MIN 3 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 13 Mei 2025

Pembuat Pernyataan


MUHAMAD ARIFIN
NIM. 203190162

PONOROGO

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan izin dan rahmat Allah SWT, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Segala puji syukur penulis panjatkan atas segala kekuatan, kesehatan, dan kesabaran yang telah diberikan-Nya selama proses penulisan ini. Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

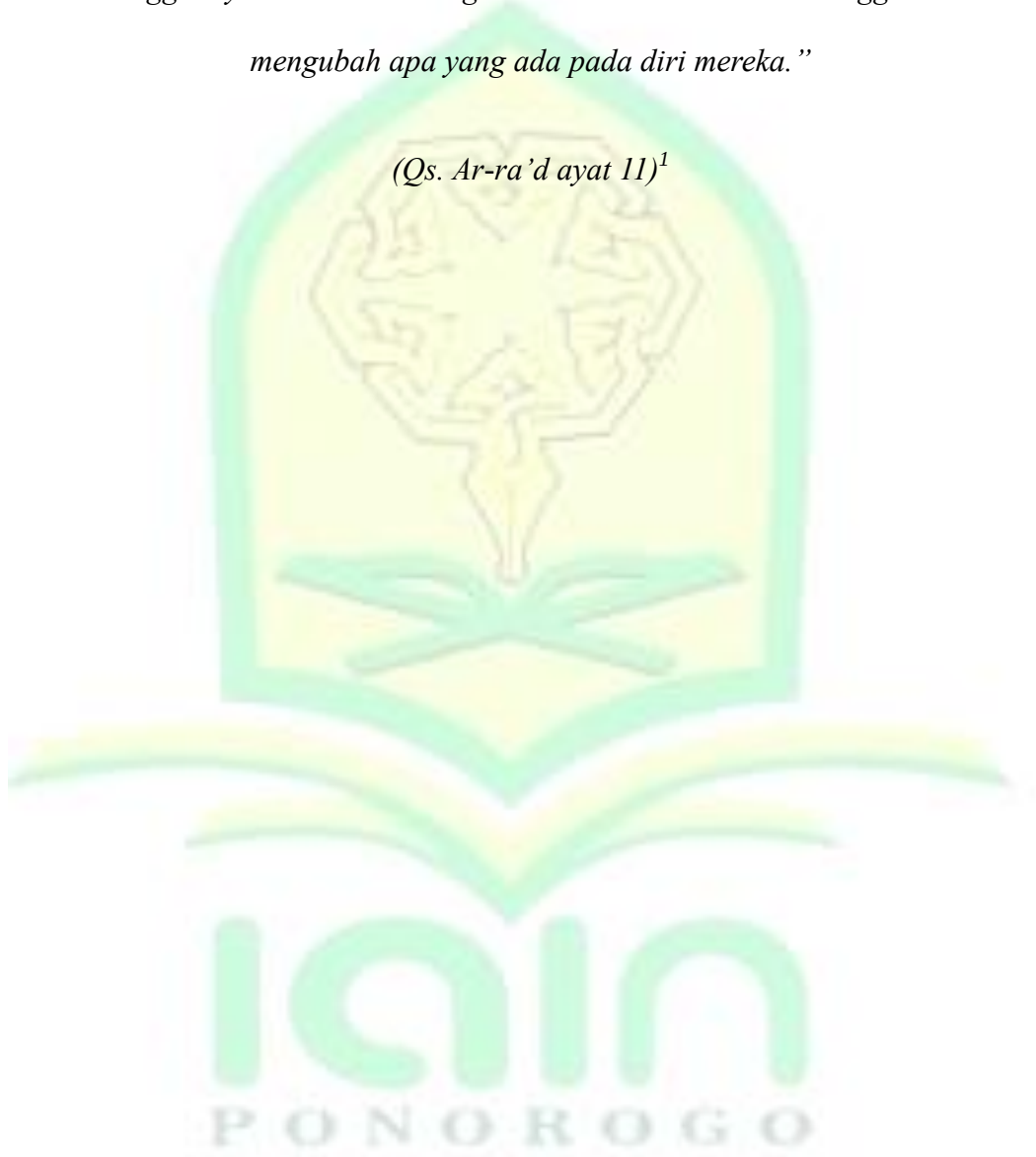
1. Kedua orang tua saya tercinta (Bapak Mukimin dan Ibu Sarmi),yang senantiasa terus memberikan do'a restu, bimbingan, pengorbanan serta kasih sayang yang mengalir tiada henti untukku. Semoga setiap tetes keringat yang keluar mendapat ridho dari Allah SWT.
2. Para guru dan dosen, khususnya ibu Anis Afifah, M.Pd, yang senantiasa sabar membimbing demi terselesaikannya skripsi ini.
3. Untuk teman-temanku semua, dan juga teman-teman PGMI E 2019, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
4. Dan juga kepada semua yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka.”

(Qs. Ar-ra'd ayat 11)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Jakarta: Kementerian Agama RI.

ABSTRAK

Arifin, Muhamad. 2025. *Penerapan Program Market Day Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa MIN 3 Ponorogo*. **SKRIPSI**. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Anis Afufah, M.Pd.

Kata Kunci: Program *Market Day*, Kemampuan Kreativitas

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya masalah yaitu beberapa kelas yang ada di MIN 3 Ponorogo letak kelasnya berada di luar area sekolah dikarenakan kekurangan ruang kelas, jadi proses pembelajaran dilakukan di lingkungan perkampungan warga yang jauh dari toko atau kantin sekolah. untuk alternatif solusi yaitu penerapan program *Market Day* sebagai media untuk memenuhi kebutuhan konsumsi anak di sekolah diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi program *Market Day* dan dampaknya terhadap pengembangan kreativitas siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Ponorogo. Program *Market Day* merupakan inisiatif pembelajaran berbasis pengalaman yang mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan kewirausahaan melalui simulasi pasar.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara terhadap tenaga pendidik dan beberapa siswa untuk menggali informasi mengenai pelaksanaan program, keterlibatan siswa, serta observasi terhadap manifestasi kreativitas siswa selama kegiatan berlangsung dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program *Market Day* secara sistematis dan berkelanjutan telah memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan fleksibilitas berpikir, orisinalitas ide, kemampuan elaborasi, serta meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi. Siswa tidak hanya belajar aspek bisnis praktis seperti perencanaan produk, penetapan harga, dan interaksi dengan pelanggan, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir inovatif dan adaptif. Meskipun terdapat tantangan terkait pengawasan, keterampilan aritmatika, dan kemandirian siswa, program ini secara keseluruhan dinilai efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan semangat kewirausahaan sebagai bekal penting bagi siswa. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan program *Market Day* bukan hanya sekadar kegiatan instruksional, melainkan juga instrumen pendidikan karakter yang berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21 pada siswa.

ABSTRACT

Arifin, Muhamad. 2025. *Implementation of Market Day Program to Foster Creativity of Students of MIN 3 Ponorogo.* **THESIS.** Department of Elementary Madrasah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Ponorogo. Advisor: anis Afifah, M.Pd.

Keywords: *Market Day Program, Creativity Ability*

This research is motivated by the problem that several classes at MIN 3 Ponorogo are located outside the school area due to lack of classrooms, so the learning process is carried out in a residential area that is far from shops or school canteens. for an alternative solution, namely the implementation of the Market Day program as a medium to meet children's consumption needs at school, it is hoped that it can foster the creative spirit of MIN 3 Ponorogo students.

This study aims to describe the implementation of the Market Day program and its impact on the development of student creativity at State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 3 Ponorogo. The Market Day program is an experiential learning initiative that integrates the concepts of Social Sciences (IPS) and entrepreneurship through market simulations.

This type of research uses a qualitative approach with interview methods with educators and several students to gather information about the implementation of the program, student involvement, and observations of the manifestation of student creativity during the activities and documentation.

The results of the study indicate that the implementation of the Market Day program systematically and sustainably has provided space for students to develop flexibility of thinking, originality of ideas, elaboration skills, and increased self-confidence and communication skills. Students not only learn practical business aspects such as product planning, pricing, and interaction with customers, but also show improvements in innovative and adaptive thinking skills. Although there are challenges related to supervision, arithmetic skills, and student independence, the program is overall considered effective in fostering creativity and entrepreneurial spirit as important provisions for students. It can be concluded that the implementation of the Market Day program is not just an instructional activity, but also a character education instrument that contributes significantly to the development of 21st century competencies in students.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju era yang terang benderang oleh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Adapun judul yang penulis angkat dalam skripsi ini adalah “Penerapan Program *Market Day* untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa MIN 3 Ponorogo.”

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
2. Prof. Dr. Mukhibat, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK) Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
3. Ibu Ulum Fatmahanik, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
4. Ibu Anis Afifah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi petunjuk, arahan, dan bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi.

5. Bapak dan Ibu dosen Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, yang ikhlas memberikan segenap kemampuan dan keilmuan yang telah diberikan kepada penulis.
6. Bapak Nur Hamid, S.Pd., selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Ponorogo, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, Ibu Siti Rohana Wahyuni, S.Pd. SD selaku penanggung jawab program *Market day* di MIN 3 Ponorogo, yang telah membantu dan memberikan masukan terkait penerapan program *market day* dan semua guru dan siswa MIN 3 Ponorogo yang membantu dalam penelitian ini.
7. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan.

Tiada kata yang pantas penulis sampaikan kepada semuanya, kecuali ucapan banyak terima kasih yang tak terhingga serta iringan do'a semoga amal baiknya mendapat balasan dari Allah SWT. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari segala kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca umumnya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan ridho-Nya. Aamiin.

Ponorogo, 9 Mei 2025

Penulis



MUHAMAD ARIFIN

NIM. 203190162

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
C. Sumber Data.....	40
1. Data primer.....	41
2. Data sekunder.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Observasi.....	42

2. Wawancara	43
3. Dokumentasi.....	44
E. Analisis Data.....	44
1) Reduksi data	45
2) Display data.....	45
3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi data	45
F. Pengecekan Keabsahan Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Gambaran Umum Latar Penelitian	51
1. Profil MIN 3 Ponorogo	51
2. Visi, Misi, dan Tujuan MIN 3 Ponorogo	53
B. Penyajian Data	55
1. Implementasi Program <i>Market Day</i> untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo.....	55
2. Dampak Program <i>Marke Day</i> terhadap Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo	63
C. Pembahasan.....	69
1. Implementasi Program <i>Market Day</i> untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo.....	69
2. Dampak Program <i>Market Day</i> terhadap Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
A. Simpulan	82
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

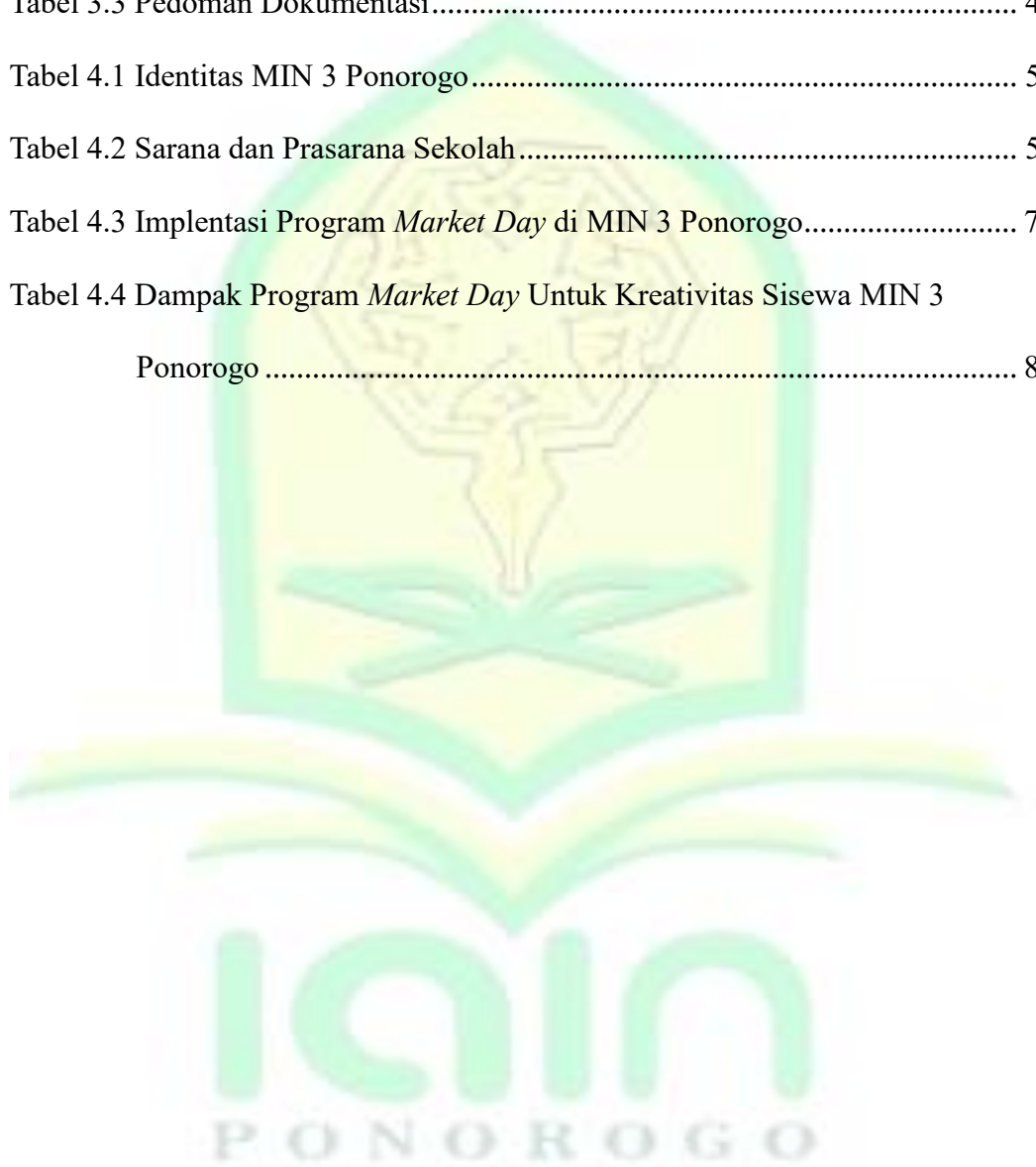
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Penelitian.....	39
Gambar 3.2 Jenis Sumber Data.....	40



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informasi Penelitian	41
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	43
Tabel 3.3 Pedoman Dokumentasi.....	44
Tabel 4.1 Identitas MIN 3 Ponorogo.....	52
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	52
Tabel 4.3 Implentasi Program <i>Market Day</i> di MIN 3 Ponorogo.....	76
Tabel 4.4 Dampak Program <i>Market Day</i> Untuk Kreativitas Sisewa MIN 3 Ponorogo	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara maju atau berkembang, terus-menerus berjuang untuk pembangunan ekonomi. Secara khusus, bagi negara berkembang termasuk Indonesia, tujuan pembangunan ekonomi adalah untuk meningkatkan taraf hidup masyarakatnya menjadi masyarakat maju. Namun kenyataannya taraf hidup sebagian besar masyarakat Indonesia tertinggal jauh dari negara maju. Hal ini disebabkan oleh berbagai permasalahan yang dihadapi negara kita dan negara berkembang pada umumnya. Selain masalah permodalan, salah satu masalah mendasar yang dihadapi negara kita adalah minimnya sumber daya manusia yang baik dengan jiwa dan sikap mental kewirausahaan.²

Salah satu tantangan pendidikan di era globalisasi adalah menumbuhkan kewirausahaan pada siswa. Kewirausahaan adalah sikap mental dan jiwa yang selalu aktif, kreatif, berdaya, dan bersahaja.³ Orang Indonesia hanya memiliki sedikit pengusaha dibandingkan dengan jumlah penduduknya. Hal tersebut disebabkan oleh ketidaksetaraan dalam pendidikan kewirausahaan dan ketidaksetaraan dalam praktik pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan kewirausahaan menjadi kebutuhan penting, di Indonesia yang belum

² Uswatun Hasanah, "Upaya Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Melalui Kegiatan Market Day Bagi Anak Usia Dini," Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol. 1, 2019.

³ Nanda Ayu Setiawati, Taruli Marito Silalahi, dan Winny Sunfriska Limbong, "Implementasi Model Pembelajaran Market Day Pada Orangtua Dan Peserta Didik Dalam Membangun Jiwa Entrepreneur Di Sdn No. 064983sampil Kec.Percut Sei Tuan," jurnal abdimas mutiara 3 (2022): 132.

sepenuhnya mewujudkan kewirausahaan dan tindakan. Banyak orang beranggapan bahwa kewirausahaan itu tidak bisa dipelajari, prosesnya panjang (*learning by doing*) dan modal utamanya adalah kreativitas. Sebagian juga mengatakan bahwa kewirausahaan bisa dipelajari, melalui lembaga Pendidikan dan pembelajaran kewirausahaan adalah praktik pendidikan yang penting dan utama serta lembaga pendidikan dapat menciptakan lapangan kerja.⁴

Masa kanak-kanak dapat diubah menjadi kesempatan yang berharga untuk pengembangan minat dan kemampuan, masa keemasan seorang anak adalah masa yang paling berharga dan penting untuk pembentukan perilaku dan pengetahuan anak. Anak adalah generasi penerus bangsa yang terus menerus akan mengalami pertumbuhan yang berbeda beda. Kualitas generasi bangsa akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh baik secara formal maupun non formal. Individu yang mendapatkan pembelajaran dan pengalaman yang berkualitas tentunya akan menjadi generasi yang baik, begitu juga sebaliknya.

Terkait dengan mutu pendidikan terutama pada sekolah dasar saat ini masih jauh dari yang diharapkan, karena proses pembelajaran yang monoton yang diterapkan oleh guru juga berakibat pada kemampuan kreatif anak. Guru yang menjelaskan materi kemudian memberikan tugas mengerjakan soal lalu pergi meninggalkan kelas tanpa melihat apakah peserta didik bisa mengerjakan soal atau tidak itu juga suda menghambat proses berfikir kreatif

⁴ Leonita Siwiyanti, "Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (2017).

siswa.⁵ Selain hal tersebut pola asuh orang tua yang cenderung otoriter juga menjadi salah satu penyebab kurangnya kreatifitas pada anak, kurangnya pengalaman yang bermakna bagi anak juga menjadi penyebab kreatifitas pada anak tidak muncul, pengalaman yang bermakna sejatinya tidak hanya dari tangan orang tua atau guru, tetapi juga memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.⁶

Di Indonesia fenomena kurangnya kreatifitas sangat banyak di temui dan itu berdampak pada kehidupan kedepannya pada individu itu sendiri dan untuk masyarakat. Kenyataan ini ditemukan bahwa kreatifitas anak banyak terhambat di tengah kesibukan orang tua. Terlebih lagi bagaimana sistem pendidikan di Indonesia kebanyakan menerapkan pendidikan satu arah yang berfokus terhadap IQ (Kecerdasan intelektual). Akibat sistem pendidikan yang seperti itulah, kemampuan kreatifitas dan kecerdasan EQ (Kecerdasan emosional) seringkali terabaikan.⁷

Karena kurangnya kreatifitas itu dapat menyebabkan kurangnya jiwa jiwa kewirausahaan yang sangat di butuhkan di Indonesia. Salah satu peran penting dalam pertumbuhan pembangunan Indonesia adalah kreativitas.⁸ Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia dalam memahami dan menghadapi situasi secara berbeda dibandingkan dengan orang lain pada

⁵ Manik Renaldi Herianto, "Analisis Rendahnya Kreativitas Dan Motivasi Belajar IPA Di kelas V SDN 046582 Lausolu Kec. Mardinding tahun Pelajaran 2018/2019" (Digital Repository Universitas Quality, 2019).

⁶ Kuntum Khairah umah, rakhimahwati, "Perkembangan Kreativitas anak Melalui Permainan Pasir ajaib Di Taman kanak-kanak," *Aulad : Journal on early Childhood* 4 (2021).

⁷ Ihsan Maulana, farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Pendidikan tambusai* 3 (2019): 1142.

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Peberbit Rineka, 2004),⁷

umumnya.⁹ Sehingga, peranan orang tua, guru, dan masyarakat akan sangat menentukan kreativitas siswa. Akan tetapi, terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan menurunnya tingkat kreativitas siswa. Salah satu penyebabnya yaitu siswa masih enggan dan bingung dalam mengembangkan imajinasinya.¹⁰

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang baru baik berupa ide ide, gagasan, ataupun karya dan tindakan nyata yang berguna untuk dirinya dan orang lain dalam kehidupan.¹¹ Kreatifitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang dihasilkan dari interaksi dengan lingkungannya.¹² Seorang individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka dapat memenuhi kebutuhan lingkungan yang selalu berubah. Pada dasarnya kreatif sudah dimiliki oleh setiap individu, tetapi ada beberapa faktor yang dapat menghambat kreatifitas seseorang itu untuk berkembang.

Salah satu faktor yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat adalah pendidikan yang di peroleh semasa hidupnya. Pendidikan yang melatih pada tingkatan kreatifitas siswa perlu dilakukan oleh guru ataupun orang tua, contoh program pendidikan yang dapat meningkatkan kreatifitas

⁹ Tritjahjo Danny Soesilo, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 15

¹⁰ Betaubun, S., A. Hermansyah, A. Sumarsono, R. Purwenty, and Y. Tembang. "Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan". *Musamus Journal of Primary Education*, Vol. 1, no. 1, Oct. 2018, pp. 001-12, doi:10.35724/musjpe.v1i1.843.

¹¹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> di akses pada 12 Januari 2023

¹² Asrop safi'i, *Creatif Learning-Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Tulungagung: Akademi Pustaka, 2019), 2.

adalah dengan program *Market Day*, program ini melibatkan semua siswa dalam produksi, distribusi dan konsumsi. Kegiatan produksi dengan memberdayakan siswa setiap kelas bergilir menghasilkan produk dengan nilai jual dan bermanfaat bagi seluruh civitas akademika sekolah. Siswa kemudian diminta untuk menjual produknya (distribusi), dan untuk siswa lain, termasuk guru bertanggung jawab sebagai konsumen (pembeli).

Kegiatan *Market Day* bisa dilakukan *independent* (memproduksi barang secara individu) atau klasikal (produksi barang secara kelompok) sesuai dengan preferensi siswa dan produk yang di minati.¹³ Menurut Zultiar & Siwiyanti, *Market Day* merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan dalam memberikan contoh pemahaman dan kesadaran tentang kehidupan serta berperan dalam pembentukan struktur mental dan emosi yang lebih stabil. Selain itu, *Market Day* merupakan kegiatan pembelajaran kewirausahaan yang diajarkan kepada siswa mengenai kegiatan pemasaran produk kepada warga sekolah.¹⁴ Kegiatan *Market Day* dapat memupuk jiwa wirausaha anak sejak dini. Salah satu sikap yang dimiliki seorang wirausaha adalah sikap kreatif. Berpikir kreatif merupakan respon siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai.

Dalam konteks penelitian mengenai kreativitas, Munandar mengidentifikasi empat indikator utama yang mencerminkan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Keempat indikator tersebut meliputi berpikir lancar

¹³ Siwiyanti, "Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day."

¹⁴ Zultiar, I. and Siwiyanti, L. "Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day", 2017, Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi, 6(11), pp. 13–39.

(*fluency thinking*), yang mengacu pada kemampuan individu dalam menghasilkan sejumlah besar ide atau jawaban untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selanjutnya, berpikir luwes (*flexible thinking*) menunjukkan kapasitas individu untuk menghasilkan berbagai macam solusi atau pendekatan dari sudut pandang yang berbeda-beda. Indikator ketiga adalah berpikir orisinal (*original thinking*), yang ditandai dengan kemampuan individu dalam menghasilkan ide atau jawaban yang unik dan personal, seringkali menggunakan perspektif atau formulasi sendiri. Terakhir, keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*) menggambarkan kemampuan individu untuk mengembangkan, memperluas, atau menguraikan suatu gagasan atau jawaban secara detail dan komprehensif. Keempat indikator ini secara bersama-sama memberikan kerangka kerja yang jelas dalam mengukur dan memahami tingkat kreativitas seseorang.¹⁵

Proses berpikir kreatif diawali dengan kesadaran siswa yang mengetahui adanya permasalahan hingga dapat mengkomunikasikan hasilnya.¹⁶ Proses kreatif yang diterapkan pada kegiatan *Market Day* yaitu melakukan tindakan dalam mencapai suatu hasil atau proses yang berbeda. Siswa akan belajar bagaimana memproduksi produk secara langsung dan membuat kemasan yang menarik bagi pembeli. Hal ini sesuai dengan penelitian Zultiar dan

¹⁵ Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak. Jakarta: PT Rineka Cipta

¹⁶ Fardah, D. K. (2012). Analisis proses dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika melalui tugas open-ended. Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 3(2), 91-9.

Siviyanti yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki semangat baru, kreatif, dan inovatif dalam aktivitas pasar sehari-hari.¹⁷

Market Day memiliki beberapa kelebihan dan manfaat seperti mengembangkan pemikiran inovatif dan kreatif anak, membangun nilai-nilai agar siswa menjadi penjual/pembeli yang baik dapat berinteraksi dengan baik, menjalankan peran dan melatih nilai kejujuran, menumbuhkan rasa ketertarikan anak pada bidang ekonomi, menumbuhkan minat anak pada dunia wirausaha yang akan berdampak pada taraf ekonomi suatu negara, dan dapat membuka lapangan pekerjaan serta meningkatkan taraf kehidupan individu.¹⁸

Kreativitas merupakan proses atau upaya seseorang untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang baru, yang dapat di terima oleh orang lain. Seseorang yang kreatif memiliki beberapa ciri khusus yaitu, memiliki kelancaran berfikir, yaitu kemampuan memproduksi banyak ide. Kelancaran tampak pada diri seorang yang dapat mencetuskan banyak ide. Mampu berfikir luwes, kemampuan seseorang untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dalam pemecahan masalah, dan mampu berpikir orisinal, yaitu seseorang mampu melakukan atau menciptakan sesuatu dengan caranya sendiri.¹⁹ Dari beberapa hal itu yang masih belum di miliki oleh sebagian besar siswa di sekolah dasar. Terdapat beberapa teori yang mendasari

¹⁷ Indra Zultiar dan Leonita Siwiyanti, (2017). Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Anak Sejak Dini melalui Kegiatan Market Day. Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi.

¹⁸ Nur Hidayah dan Citra E. A. "Market Day dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship" Yogyakarta, Penerbit K-Media. 2022.

¹⁹ Endang Yuswatiningsih, Hindayah Ike s, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Dini* (Mojokerto: STIKES Majapahit Mojokerto, t.t.), 3.

pengembangan kreativitas, salah satunya adalah teori kognitif rasional yang menyatakan kemampuan berkreasi merupakan suatu proses pengembangan potensi belajar khususnya dalam membaca situasi memecahkan persoalan.²⁰ Sehingga, teori kognisi yang dikembangkan dengan program *Market Day* dapat meningkatkan fleksibilitas dan kreativitas anak sepenuhnya.

Alasan diterapkannya program *Market Day* ini karena beberapa kelas yang ada di MIN 3 Ponorogo, letak kelasnya berada di luar area sekolah, dikarenakan kekurangan ruang kelas, jadi proses pembelajaran dilakukan di lingkungan perkampungan warga yang jauh dari toko atau kantin sekolah. Jadi guru mencari solusi agar para siswa bisa jajan walaupun jauh dari kantin sekolah, selain itu tujuannya adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa disini guru memilih program *Market Day* sebagai media. Hal ini sesuai dengan apa yang di sampaikan oleh bapak Sofyan, guru di MIN 3 Ponorogo, dalam pelaksanaannya peserta didik di berikan tugas membuat beberapa produk makanan dari rumah, yang di produksi sendiri atau kelompok. Kemudian hasilnya dibawa ke sekolah. Selain membuat produk ataupun hasil olahan peserta didik juga ditugaskan menjadi distributor yang menjual barang hasilnya sendiri kepada teman-temannya.²¹

Penerapan program *Market Day* dilakukan siswa di MIN 3 Ponorogo, program ini dilakukan dengan carasimulasi penjualan atau berdagang yang di lakukan pada satu hari tertentu, program ini dilakukan dengan tujuan melatih

²⁰ Masnipal, M. P., "Siap Menjadi Guru & Pengelola PAUD Profesional". Elex Media Komputindo. 2013.

²¹ Transkrip 01/W/15-04-2024

keaktivitas siswa dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Bentuk permainannya yaitu dengan bermain peran, yaitu ada sebagian siswa yang menjadi penjual dan siswa lain menjadi pembeli, dalam penerapan program *Market Day* ini siswa juga dilatih dalam hal kehidupan sosial karena di dalamnya terdapat interaksi jual beli pengalihan kepemilikan suatu barang.

Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada dampak program *market day* terhadap kemampuan kewirausahaan, literasi keuangan dan pengalaman bisnis, jadi pada penelitian ini fokus penelitian lebih ditekankan pada peningkatan kreativitas siswa dan juga perlunya pendekatan dan pengembangan pedoman pelaksanaan *market day* sebagai median pemenuhan kebutuhan siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Program *Market Day* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MIN 3 Ponorogo”. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan program *Market Day* dalam menumbuhkan kreativitas siswa serta untuk mengetahui bagaimana hasil dari penerapan program *Market Day* dalam menumbuhkan kreativitas siswa.

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ada, yang dimana peneliti akan meneliti bagaimana program *Market Day* ini dalam menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo?

2. Bagaimana dampak program *Market Day* terhadap kreativitas siswa di MIN 3 Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan latar belakan dan rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Menganalisis implementasi program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo
2. Menganalisis dampak program *Markte Day* terhadap kreativitas siswa di MIN 3 Ponorogo

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menunjang dan dapat membantu menambah khasanah keilmuan terutama dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan penerapan program *Market Day* untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjalankan pembelajaran yang inovatif, dan bagaimana memanfaatkan suatu keadaan yang dapat membantu membentuk karakter dan dapat menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa.

- b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman baru baik dalam kerja sama secara

individual maupun kelompok selama proses penerapan program tersebut, sehingga dapat menambah pemahaman belajar siswa dan tujuan utamanya yaitu dapat menumbuhkan kreativitas pada siswa.

c. Bagi peneliti

Manfaat yang diharapkan yaitu penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga dalam menghadapi permasalahan di masa yang akan datang, dan dapat menjadi wawasan mengenai bagaimana menumbuhkan kreativitas siswa melalui penerapan program *Market Day*.

F. Sistematika Pembahasan

Berikut adalah garis besar pembahasannya:

Bab pertama, menguraikan latar belakang masalah yang mendasari penelitian, fokus dan rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan, tujuan yang ingin dicapai, serta manfaat yang diharapkan dari penelitian ini.

Bab kedua, menyajikan landasan teoretis yang relevan dengan penelitian. Selain itu, bab ini juga memaparkan kajian penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka berpikir yang mendasari penelitian ini.

Bab ketiga, menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, sumber dan jenis data yang dikumpulkan, prosedur dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan, cara pengecekan keabsahan data, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilalui.

Bab empat, menyajikan temuan-temuan penelitian yang telah dianalisis. Pembahasan dalam bab ini meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data yang diperoleh, serta interpretasi dan analisis mendalam terhadap hasil penelitian tersebut.

Bab lima, berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian secara keseluruhan serta saran-saran yang relevan berdasarkan temuan penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk merasakan masalah, membuat tebakan, menghasilkan ide baru dan mengkomunikasikan hasilnya.²² Kreativitas merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar yang memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Siswa yang kreatif selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri. Menurut Susanto kreativitas adalah kemampuan yang sangat penting bagi setiap individu. Kreativitas tidak hanya melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga kemampuan untuk menggabungkan ide-ide yang sudah ada dengan cara yang unik dan orisinal. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan untuk melihat dunia dengan cara yang berbeda dan menemukan solusi yang inovatif untuk masalah yang kompleks.²³

Kreativitas ialah daya cipta unik seseorang untuk menghasilkan gagasan atau karya orisinal yang bermanfaat. Proses ini melibatkan imajinasi aktif dan penggabungan pemikiran yang menghasilkan sesuatu

²² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> di akses pada 12 Januari 2023

²³ Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS: Upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

lebih dari sekadar ringkasan, melainkan pembentukan susunan baru dari informasi dan pengalaman yang telah dimiliki.²⁴ Kemampuan untuk membuat komposisi baru berdasarkan data, atau informasi yang diperoleh adalah definisi dari kreativitas. Komposisi yang dimaksud adalah bukan hanya menciptakan sesuatu hal yang baru tetapi juga mampu menggabungkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya dan menjadi lebih menarik. Kreativitas tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya, namun kreativitas melibatkan munculnya ide dengan menggabungkan data dan informasi yang tersedia untuk menciptakan sesuatu yang dirasa berbeda dari yang lain.²⁵ Sehingga dapat menciptakan rasa bangga terhadap apa yang dilakukan.

Kreativitas sangat diperlukan agar dapat mengatasi segala keterbatasan dan mempunyai kesempatan untuk menciptakan hal-hal baru yang akan memudahkan hidup sekaligus menyelesaikan masalah yang dihadapi. Secara umum kreativitas adalah proses mental individu yang memunculkan gagasan, proses, ataupun produk baru yang efektif dan imajinatif, menarik, yang bermanfaat dalam berbagai keadaan untuk pemecahan suatu masalah.²⁶ Kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dan sifat-

²⁴ Anugraheni, I., Ruffaida, F. S., & Haryuni, S. (2018). Analisis Faktor Determinan yang Mempengaruhi Kreativitas pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 1(2), 1-8.

²⁵ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), 5.

²⁶ Dina Pratiwi, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Barang Bekas Di Raudhatul Athfsl Jauharotul Mualimin Gayau Sakti Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah," .

sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.²⁷

Kreativitas memegang peranan penting bagi siswa, baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah karena mendorong keaktifan mereka dalam proses belajar. Dalam hal ini, guru kelas memiliki peran besar dalam menumbuhkan kreativitas siswa, salah satunya melalui kegiatan literasi yang dilakukan sebelum pelajaran dimulai.²⁸ Kreativitas merupakan salah satu hal penting dalam tumbuh kembang anak yang memengaruhi cara mereka berpikir, berinovasi, dan memecahkan masalah. Di era yang kian kompleks dan dinamis ini, kemampuan berkreasi menjadi keterampilan yang sangat bernilai. Kreativitas tidak terbatas pada seni atau musik, melainkan juga meliputi pemikiran kritis dan penemuan solusi baru dalam berbagai konteks. Karenanya, memahami faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kreativitas anak menjadi penting.²⁹

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas pada setiap individu tidak sama, kreativitas muncul dapat

²⁷ Alfiani Athma Putri, Reni Dwi Susanti, dan Mayang Dintarini, Penerapan Model Guided Discovery Learning Dengan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa,” 2015, 11.

²⁸ Manabung, D. C., Rorimpandey, W. H., & Kaunang, M. J. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Kreativitas Siswa Di Sd Impres Kayawu. *Edu Primary Journal*, 5(4), 456-465.

²⁹ Nugraha, M. D. M., Intania, A., Jannah, M., & Komalasari, M. D. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak di Lingkungan Keluarga. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 565-585. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i1.88>

disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu diri sendiri dan lingkungan.

1) Dorongan dari diri sendiri

Setiap orang mempunyai keinginan dalam dirinya untuk beraktivitas, mewujudkan potensinya, dan mengekspresikan kemampuannya. Dorongan ini memotivasi individu untuk mengembangkan hubungan yang lebih kreatif dengan lingkungannya agar dapat mewujudkan dirinya secara utuh.³⁰

2) Dorongan dari lingkungan

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain kemampuan berpikir dan ciri-ciri kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu. Komponen kemampuan berpikir terdiri atas kecerdasan dan perluasan materi berpikir berupa pengalaman dan keterampilan.³¹

c. Indikator Kreativitas

Indikator berpikir kreatif meliputi empat indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), (2) Berpikir luwes (*flexible thiking*), (3) Berpikir orisinil (*original thinking*), (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).³² Adapun uraian dari indikator kreativitas yaitu:

1) Berpikir lancar (*fluency thigking*)

Kelancaran adalah kemampuan memproduksi banyak ide.

³⁰ Rifky Riansyah, Deden A. Wahab Sya'roni, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas Dan Inofasi Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Kryawan Pada Kotasi Perencanaan Dan Pengawasan Arsitektur Di Kota Serang ,Provinsi Banten," *JIMMUNIKOM* 02 .

³¹ Ibid

³² Lopez Martinez O,Lorca Garrido AJ, and de Vicente-Yague Jara Mi,(2024), Indicator Of Verbal Creative think: Results Of a Delphi Panel,Spainol;Frontiers in Psychology.

Kelancaran tampak pada diri seorang yang dapat mencetuskan banyak ide, dapat memberikan saran, dan dapat memberikan beberapa jawaban atas sesuatu yang membutuhkan penyelesaian³³. Kelancaran adalah kemampuan menemukan atau menggunakan ide untuk memecahkan masalah atau dapat memberikan beragam solusi³⁴. Ketercapaian indikator ini siswa dapat menemukan ide-ide jawaban untuk menyelesaikan masalah.³⁵

Kegiatan *Market Day* menuntut siswa untuk berpikir kreatif secara menyeluruh. Mulai dari pemilihan produk yang unik dan menarik, strategi promosi yang efektif, hingga perhitungan modal dan harga jual. Keterlibatan orang tua sangat penting untuk mendukung ide-ide kreatif siswa dan memfasilitasi proses produksi. Dengan begitu, siswa dapat mengasah kemampuan kewirausahaan mereka secara langsung dan belajar menerapkan konsep-konsep bisnis dalam praktik.³⁶

2) Berpikir luwes (*flexible thinking*)

Keluwesan adalah kemampuan seseorang untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dalam pemecahan masalah. Dapat melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang yang

³³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012).

³⁴ Nunuy Nurkaeti, "Analisis Kemampuan Pemahaman Dan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Sosial Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar," , 316.

³⁵ Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

³⁶ Oktaviani, N. T., & Supriyadi, S. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Kegiatan *Market Day* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11-11.

berbeda dan mampu mencari banyak alternatif dan mampu mengubah suatu pendekatan atau pemikiran³⁷.

Ketercapaian indikator ini siswa dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut).³⁸ Jumlah dan variasi gagasan yang dihasilkan oleh peserta didik merupakan refleksi dari tingkat keluwesan berpikir kreatif mereka.³⁹

3) Berpikir orisinil (*original thinking*)

Keaslian adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinil sebagai hasil pemikiran sendiri. Seseorang berani melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri dan memiliki banyak pengalaman.⁴⁰

Keaslian adalah peserta didik mampu menawarkan solusi yang segar dan berbeda dari cara-cara yang umum atau sudah ada. Dengan kata lain, peserta didik yang kreatif mampu berpikir di luar kotak dan menghasilkan ide-ide baru yang segar.⁴¹ Ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri).⁴²

³⁷ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012).

³⁸ Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

³⁹ Fajriah, N., & Asiskawati, E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 157-165

⁴⁰ Ibid.,

⁴¹ Samura, A. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *MES: Journal of Mathematics and Science*, 5(1), 20-28.

⁴² Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*)

Ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.⁴³ Mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa melalui cara mereka menjawab pertanyaan. Semakin rinci dan luas jawaban siswa, semakin menunjukkan kemampuan mereka untuk mengembangkan ide-ide baru dan berpikir di luar kebiasaan.⁴⁴

Susanto mengemukakan beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat atau diukur dari indikasi-indikasi di bawah ini:⁴⁵

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kategori	Prilaku
Kemampuan berpikir lancar	(1) kemampuan untuk mencetuskan banyak ide atau gagasan (2) mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
Kemampuan berpikir luwes	(1) kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; (2) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; (3) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, (4) dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
Kemampuan berpikir orisinal	(1) kemampuan untuk mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; (2) memikirkan cara yang lazim untuk mengungkapkan diri; (3) dan mampu membuat kombinasi-kombinasi

⁴³ Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak. Jakarta: PT Rineka Cipta

⁴⁴ Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. Jurnal Profit, 3(1), 121-127.

⁴⁵ Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana. Hlm.14

Kategori	Prilaku
	yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
Kemampuan keterampilan mengelaborasi	(1) kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu gagasan atau produk; (2) menambahkan atau memerinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

2. Program *Market Day*

Kata program dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki makna, usaha atau urutan perintah yang diberikan untuk membuat fungsi atau tugas tertentu.⁴⁶ Kata program diartikan dalam undang-undang Republik Indonesia No. 25 Tahun 2004 tentang sistem perencanaan pembangunan nasional mengartikan program adalah alat suatu kebijakan yang memuat satu atau lebih kegiatan yang dilakukan oleh instansi atau organisasi pemerintah untuk mencapai tujuan dan sasaran.⁴⁷

Market adalah kegiatan yang kompleks untuk memenuhi kebutuhan beberapa kelompok dalam kerangka peraturan untuk memastikan kualitas serta akses belajar. Kegiatan pasar berada di antara konsumen dan penyedia layanan yang melakukan interaksi dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat. Kegiatan *Market Day* dapat memberikan kesempatan anak untuk mengadopsi cara belajar yang tidak biasa dengan cara partisipatif untuk meningkatkan

⁴⁶ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 15 Januari 2023

⁴⁷ Vian Andri Bimantari Putri, "Implementasi Program *Market Day* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Mts Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020).

keterampilan dan kemampuan anak.⁴⁸

Dalam penelitian lain menurut Mashud, *Market Day* adalah contoh penerapan pendidikan kewirausahaan yang menyangkut semua peserta didik dalam kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi.⁴⁹ Kegiatan produksi adalah memberdayakan siswa untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dan bernilai jual bagi seluruh civitas akademika sekolah. siswa kemudian diminta untuk menjual produk (distribusi) yang dihasilkan. Sedangkan siswa lainnya bertindak sebagai pembeli.

Market Day menurut Indra Zultiar, adalah program yang dijalankan oleh sekolah. Program pengembangan keterampilan siswa untuk memulai sebuah bisnis. Aplikasi dan pengembangan keterampilan yang dilakukan siswa sejak usia dini akan menjadi landasan yang kokoh untuk keterampilan kewirausahaan siswa. *Market Day* adalah pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran yang relatif lengkap mengenai hidup, membentuk struktur emosional dan psikologis, serta membentuk sikap sehari-hari yang lebih stabil dan lebih jelas dari waktu ke waktu.⁵⁰ *Market Day* adalah kegiatan belajar bisnis di mana anak-anak belajar cara memasarkan produk kepada teman, guru atau orang asing. Kegiatan ini biasanya berupa pasar yang diselenggarakan di sekolah dan terkait dengan semua komponen

⁴⁸ Hasanah, "Upaya Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Melalui Kegiatan Market Day Bagi Anak Usia Dini."

⁴⁹ Annisa Aulia Isnaini, "Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Market Day Pada Anak Kelompok B," (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019), 562.

⁵⁰ Hidayah, N., Ayuningtyas, C. E., & Gz, S. (2022). *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*. Penerbit K-Media.

sekolah.⁵¹

Program *Market Day* merupakan upaya sekolah untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan kreativitas pada peserta didik. Melalui program ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berbisnis serta keterampilan berpikir kreatif.⁵² Kegiatan *Market Day* merupakan wadah yang efektif untuk mengembangkan potensi siswa. Melalui program ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep bisnis, tetapi juga melatih keterampilan sosial terkait literasi numerasi siswa, kreativitas, dan meningkatkan kolaborasi antar siswa.⁵³ *Market Day* merupakan kegiatan yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, mulai dari produksi, pemasaran, hingga transaksi jual beli. Pada kegiatan *Market Day* siswa melakukan simulasi bisnis mini di sekolah. Siswa berperan sebagai produsen, penjual, dan konsumen. Dengan kegiatan ini siswa dapat belajar bagaimana membuat produk, memasarkan produk, dan bertransaksi.⁵⁴

a. Tahapan-tahapan Program *Market Day*

Pelaksanaan *Market Day* akan melibatkan kerja sama antara sekolah dan orang tua siswa. Orang tua siswa akan berperan aktif dalam membantu

⁵¹ Putri, "Implementasi Program *Market Day* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Mts Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo."

⁵² Hutahaean, L. E., & Kusumasari, I. R. (2023). Edukasi Kewirausahaan Melalui Program Kerja *Market Day* di SMP PGRI 400 Tangerang. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), Hal 5.

⁵³ Hikmah, R., Novita, D., & Astuti, L. S. (2023). Sosialisasi Literasi Numerasi dalam Kegiatan *Market Day*. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 591-598.

⁵⁴ Arifin, S. F. A., & Septiani, N. R. (2023). Implementasi Nilai Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar Melalui *Market Day* Pada Era Industri 4.0 (Studi Kasus SDN Pepe Sedati dan MI Darul Hikam Waru). *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), Hal-838.

pelaksanaan kegiatan *Market Day*. Demi kelancaran pelaksanaan *Market Day*, ada beberapa tahapan melaksanakan program *Market Day* yaitu perencanaan, melaksanakan, dan evaluasi.⁵⁵ Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan *Market Day* menurut Badawi, yaitu:⁵⁶

1. Perencanaan atau persiapan

Pada tahap awal, siswa akan menerima pembekalan terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Selain itu, orang tua siswa juga akan dilibatkan melalui sosialisasi untuk memberikan dukungan dan arahan. Untuk memudahkan koordinasi, siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan wilayah tempat tinggal. Setelah dibagi kelompok, selanjutnya akan diberi mengenai perencanaan dan laporan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.⁵⁷ Menurut Hutahaeen & Kusumasari pada tahap awal siswa diberikan edukasi tentang pentingnya inovasi produk, dengan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan unik. Melalui proses pengajuan ide produk, dapat mengidentifikasi pola pikir kreatif siswa dan memberikan bimbingan yang tepat sehingga siswa dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan menarik minat pembeli.⁵⁸

⁵⁵ Yulianto, A., & Bakri, S. (2024). Implementasi Program Market Day untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan Santri Kuttab. *ISLAMIKA*, 6(3), 810-822.

⁵⁶ Badawi. (2023). Pembentukan Karakter Kewirausahaan Dengan Kegiatan Market Day di Sekolah Dasar Soekarno Hatta.

⁵⁷ Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa Entrepreneur Melalui Kegiatan Market Day Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), Hal 47.

⁵⁸ Hutahaeen, L. E., & Kusumasari, I. R. (2023). Edukasi Kewirausahaan Melalui Program Kerja Market Day di SMP PGRI 400 Tangerang. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), Hal 3.

2. Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan, siswa akan memasuki tahap produksi di mana mereka akan membuat produk-produk yang telah direncanakan sebelumnya. Produk-produk ini kemudian akan dipasarkan kepada teman-teman, guru, dan pengunjung lainnya.⁵⁹ Menurut Hutahaeen & Kusumasari kegiatan *Market Day* yang berlangsung selama beberapa jam telah menciptakan suasana pasar mini di lingkungan sekolah. Seluruh siswa dan guru antusias berpartisipasi, baik sebagai penjual maupun pembeli. Setiap kelas menampilkan produk-produk kreatif yang unik hasil karya siswa. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan berwirausaha siswa, tetapi juga mempererat hubungan antar anggota sekolah.⁶⁰

3. Evaluasi

Sebagai bagian dari evaluasi, siswa akan melakukan peninjauan terhadap pelaksanaan *Market Day*, termasuk proses penjualan, pengelolaan keuangan, dan kendala yang dihadapi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.⁶¹ Menurut Hutahaeen & Kusumasari proses evaluasi bertujuan untuk menganalisis kinerja program kerja secara

⁵⁹ Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa Entrepreneur Melalui Kegiatan Market Day Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), Hal 48.

⁶⁰ Hutahaeen, L. E., & Kusumasari, I. R. (2023). Edukasi Kewirausahaan Melalui Program Kerja Market Day di SMP PGRI 400 Tangerang. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), Hal 3.

⁶¹ Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa Entrepreneur Melalui Kegiatan Market Day Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), Hal 49.

menyeluruh dan mencari solusi dari permasalahan yang ada, sehingga dapat diambil langkah-langkah perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas program di masa mendatang.⁶²

Adapun demi kelancaran program *Market Day* tugas dan tanggung jawab tim yaitu sebagai berikut:⁶³



Gambar 2.1 Alur Pelaksanaan *Market Day*

Uraian tugas dan tanggung jawab tim dalam pelaksanaan program

Market Day sebagai berikut:

1. Mengadakan sosialisasi pelaksanaan (Sosialisasi)

Sekolah wajib melakukan sosialisasi kepada seluruh peserta *Market Day*, baik siswa maupun wali siswa untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai tujuan, mekanisme, dan tata cara pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini yang terlibat dalam kegiatan program *Market Day* adalah tim sekolah dan wali murid.⁶⁴ Menurut Putri & Pratiwi pada

⁶² Hutahaean, L. E., & Kusumasari, I. R. (2023). Edukasi Kewirausahaan Melalui Program Kerja Market Day di SMP PGRI 400 Tangerang. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), Hal 3.

⁶³ Hidayah, N., Ayuningtyas, C. E., & Gz, S. (2022). *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*. Penerbit K-Media.

⁶⁴ Ibid., Hlm. 8.

tahap sosialisasi ada beberapa metode yang digunakan, yaitu:⁶⁵

a) Metode ceramah

Materi yang disajikan berfokus pada pentingnya menanamkan nilai-nilai kewirausahaan sejak dini.

b) Diskusi tanya jawab

Penggunaan kuis atau tes kecil setelah penyampaian materi dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap konsep yang telah diajarkan. Dengan cara ini, guru dapat mengidentifikasi bagian mana yang masih belum dipahami oleh siswa sehingga dapat memberikan penjelasan tambahan atau melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

c) Aktualisasi program *Market Day*

Pada tahap ini, siswa melakukan kegiatan bazar di sekolah untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan. Dengan membuka stand di lapangan sekolah, siswa dapat mempraktikkan langsung keterampilan berjualan, berinteraksi dengan pelanggan, dan mengelola keuangan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian pada siswa.

2. Mendaftar peserta yang akan mengikuti pelaksanaan *Market Day*
(Pendaftaran *Market Day*)

Pada tahap ini siswa dan wali murid mengisi form dan diserahkan ke

⁶⁵ Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa Entrepreneur Melalui Kegiatan Market Day Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 40-52.

guru kelas serta guru membagi kelompok sesuai kesepakatan.⁶⁶

3. Mengadakan kurasi produk / seleksi produk yang akan dijual dalam *Market Day* (Kurasi produk yang akan dijual)

Pada tahap ini wali murid menyerahkan contoh produk ke sekolah.⁶⁷

Menurut Andriani & Lestari sebelum membuat produk untuk dijual, siswa bersama guru akan berdiskusi untuk memilih produk apa yang paling cocok dan mudah dibuat. Setelah itu, mereka akan belajar membuat produk tersebut, mulai dari menyiapkan bahan hingga mengemasnya.⁶⁸

4. Merekap penjualan baik harian maupun bulanan (Penjualan)

Pada tahap ini, siswa akan mempraktikkan secara langsung kegiatan jual beli dan siswa dapat belajar bagaimana cara mempromosikan produk, bernegosiasi dengan pelanggan, dan mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam dunia bisnis. Sekolah dapat memfasilitasi siswa dengan kegiatan pameran, bazar kewirausahaan, dan sebagainya.⁶⁹ Pada tahap ini wali murid memproduksi produk, dibawa siswa di sekolah dan siswa yang bertugas akan menjual produk

⁶⁶ Hidayah, N., Ayuningtyas, C. E., & Gz, S. (2022). *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*. Penerbit K-Media. Hal 11

⁶⁷ Ibid. Hal 11

⁶⁸ Andriani, S. R., & Lestari, G. D. (2024). Pelaksanaan Kegiatan Market Day Dalam Upaya Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Peserta Didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia. *J+ PLUS UNESA*, 13(1), Hal 659.

⁶⁹ Maolida, Elis Homsini, Vina Aini Salsabila, And Terry Aprillia. 2022. "Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Sejak Dini Melalui Pengenalan Kewirausahaan Di Sekolah Dasar." *Journal Of Empowerment* 3(1): 124.

kelompok.⁷⁰

5. Mengadakan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan *Market Day* (Pelaporan)

Untuk memastikan keberhasilan dan peningkatan kualitas pelaksanaan *Market Day*, diperlukan evaluasi yang dilakukan secara berkala, minimal satu kali dalam seminggu dan satu kali dalam sebulan.⁷¹

Tujuan utama evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana program telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi akan dilakukan secara berkala, mulai dari tahap pelaksanaan hingga penyusunan laporan akhir. Melalui evaluasi, dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan program serta kendala yang perlu diatasi.⁷²

Ada beberapa tahapan dalam penerapan program *Market Day* agar berjalan lancar diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan fase yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, siswa aktif mencari tahu sebanyak mungkin tentang sesuatu, baik dengan mengamati fenomena di sekitar mereka maupun mencari informasi dari berbagai sumber.⁷³

Menurut Muslikhah, Kosasih, & Wijarnako tahap eksplorasi

⁷⁰ Hidayah, N., Ayuningtyas, C. E., & Gz, S. (2022). *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*. Penerbit K-Media. Hal 11

⁷¹ Ibid. Hal 13

⁷² Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa Entrepreneur Melalui Kegiatan *Market Day* Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 46.

⁷³ Pratitis, M. L. (2018). Implementasi Program *Market Day* Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa Sdit Alam Nurul Isam. *Basic Education*, 7(25), Hal 4.

merupakan fase awal di mana siswa secara aktif mencari, mengumpulkan, dan mengidentifikasi berbagai informasi dan peluang yang relevan dengan proyek siswa.⁷⁴

Pada tahap ini, guru memiliki peran utama dalam menstimulus siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan pada saat siswa mengumpulkan beragam informasi sehingga siswa dapat mengetahui dan menganalisis produk yang diminati pasar.

2) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, siswa memutuskan bagaimana menjalankan usahanya untuk mencapai tujuannya berdasarkan hasil eksplorasinya. Pada tahap ini, landasan utama dalam perencanaan bisnis adalah memiliki gambaran jelas mengenai produk yang akan ditawarkan atau dijual kepada konsumen, termasuk menentukan produk apa yang akan dijual, harga jual, dan strategi pemasarannya.⁷⁵

Menurut Muslikhah, Kosasih, & Wijarnako tahap perencanaan siswa dituntut untuk berpikir secara sistematis dan kreatif dalam merancang strategi bisnis. Mulai dari pemilihan produk yang inovatif hingga penentuan harga jual yang kompetitif, semua aspek harus direncanakan dengan matang.⁷⁶

⁷⁴ Muslikhah, S., Kosasih, A. D., & Wijarnako, B. (2023). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Melalui "Market Day". *PRIMARY*, 2(3), Hal 183-184.

⁷⁵ Pratitis, M. L. (2018). Implementasi Program Market Day Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa Sdit Alam Nurul Isam. *Basic Education*, 7(25), Hal 5.

⁷⁶ Muslikhah, S., Kosasih, A. D., & Wijarnako, B. (2023). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Melalui "Market Day". *PRIMARY*, 2(3), Hal 184.

Tahap perencanaan *Market Day* dilakukan secara kolaboratif antara siswa, guru, dan orang tua. Dengan bimbingan guru, siswa diajak untuk merancang produk yang kreatif dan inovatif, menghitung biaya produksi, serta menentukan harga jual. Proses perencanaan ini tidak hanya melibatkan aspek bisnis, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah pada siswa.

3) Produksi

Pada proses ini siswa berinovasi dengan membuat penemuan baru, berevolusi, dan menciptakan sesuatu dengan segala risikonya. Tahap produksi merupakan kelanjutan dari tahap perencanaan, dimana siswa membuat produk sendiri sesuai dengan hasil observasi dan perencanaan.⁷⁷ Pada tahap ini, siswa akan mulai mewujudkan ide-ide kreatifnya menjadi produk nyata. Siswa dapat memproduksi produk secara mandiri atau bekerja sama dengan pihak lain. Proses produksi ini melibatkan berbagai aktivitas, mulai dari pengadaan bahan baku, pembuatan produk, hingga pengemasan produk. Melalui tahap produksi, siswa dapat mengembangkan keterampilan praktis dan belajar tentang proses produksi secara langsung.⁷⁸

Selama tahap produksi siswa ditugaskan untuk membuat produk dan siswa diperbolehkan melakukan atau membeli dari pedagang

⁷⁷ Pratitis, M. L. (2018). Implementasi Program Market Day Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa Sdit Alam Nurul Isam. *Basic Education*, 7(25), Hal 6.

⁷⁸ Muslikhah, S., Kosasih, A. D., & Wijarnako, B. (2023). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Melalui "Market Day". *PRIMARY*, 2(3), Hal 184.

dengan bantuan orang tua.

4) Penjualan

Tahap ini siswa melakukan kegiatan jual beli. Siklus pendidikan kewirausahaan fase yang ke empat *communicating* atau marketing yaitu peserta didik melakukan sosialisasi untuk menarik minat pelanggan atas produk yang dibuat. Sekolah dapat mengadakan pameran, bazar kewirausahaan, dan sebagainya.⁷⁹

Siswa berkesempatan melakukan kegiatan jual beli secara langsung, sehingga dapat mengembangkan berbagai kompetensi, seperti keterampilan komunikasi, negosiasi, dan *problem-solving*. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian *pertama*, oleh Manisya Lis Pratitis tahun 2017 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Implementasi Program *Market Day* Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa SDIT Alam Nurul Islam”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa pelaksanaan program *Market Day* sebagai sarana mengembangkan karakter kewirausahaan di SDIT Alam Nurul Islam yaitu setiap tahapan menunjukkan adanya nilai-nilai karakter kewirausahaan yang berkembang seperti mandiri, kreatif, berani mengambil risiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan, dan

⁷⁹ Pratitis, “Implementasi Program Market Day Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa Sdit Alam Nurul Isam.”

kerja keras. Program *Market Day* SDIT Alam Nurul Islam Yogyakarta dapat menumbuhkan karakter kewirausahaan. Hasil ketercapaian program *Market Day* menunjukkan peningkatan secara keseluruhan dari nilai-nilai karakter kewirausahaan sesuai dengan tingkatan kelas⁸⁰.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bentuk implementasi dari program *Market Day*, sedangkan perbedaannya pada penelitian tersebut digunakan untuk sarana mengembangkan karakter kewirausahaan pada siswa.

Penelitian *kedua*, oleh Lasmini, Chandra Asri Windarsih, tahun 2020 jurnal ceria dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan *Market Day*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan pada anak Kelompok B1 Bandung Barat Foundation-1, diketahui 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.⁸¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah penggunaan program *Market Day* untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa. Sedangkan

⁸⁰ Pratitis, M. L. (2018). Implementasi Program *Market Day* Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa Sdit Alam Nurul Isam. *Basic Education*, 7(25), 2-449.

⁸¹ Lasmini, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan *Market Day*.”

perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut juga memfokuskan pada kecerdasan intrapersonal siswa, sedangkan pada penelitian saya fokus untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa.

Penelitian *ketiga*, oleh Damiana Theresia Septi Sami dan Sapto Purnomo tahun 2022 Jurnal pelayanan dan pemberdayaan masyarakat dengan judul “Implementasi *Market Day* untuk Meningkatkan Numerasi dan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar melalui KM6”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Market Day* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan karakter kewirausahaan siswa. Kegiatan ini tidak hanya melatih siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif, tetapi juga menumbuhkan sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan dalam mengelola keuangan.⁸²

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama menerapkan kegiatan program *Market Day*, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut meningkatkan numerasi dan kemandirian siswa sedangkan penelitian saya meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian keempat, oleh Anggara Dwinata, Ratih Asmarani, Martiman Suaizisiwa Sarumaha, Nurul Hikmah, dan Emy Yunita Rahma Pratiwi tahun 2023 Jurnal Basicedu dengan judul “Program *Market Day* sebagai Sarana Pembinaan Karakter Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan *Market Day*, siswa di SD Al-Qur'an Nahwan Nur Ceweng tidak hanya belajar tentang jual beli, tetapi juga mengembangkan berbagai

⁸² Sami, D. T. S., & Purnomo, S. (2022). Implementasi Market Day Untuk Meningkatkan Numerasi Dan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Melalui Km6. *Jppm: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 47-56.

keterampilan penting, seperti kreativitas, inovasi, dan komunikasi. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan bertanggung jawab. Temuan menarik lainnya adalah penggunaan beragam bahasa dalam kegiatan jual beli, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan berbagai situasi.⁸³

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu sama sama menerapkan program *Market Day*, sedangkan perbedaanya yaitu pada penelitian tersebut mengkaji bagaimana menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui program *Market Day*, sedangkan pada penelitian saya mengkaji bagaimana implementasi program *Market Day* untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa.

Penelitian *kelima*, oleh Retno Indri Astuti dan Indah Fujiyati tahun 2024 Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar dengan judul “Penerapan Program *Market Day* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Jiwa Kewirausahaan Siswa di SDN Ujungrusi 04”. Dari hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa, Program *Market Day* di SD Negeri Ujungrusi 04 merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswa sejak dini. Melalui kegiatan jual beli yang terstruktur, siswa diajak untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti kreativitas, inovasi, kemampuan berhitung, dan kemampuan berkomunikasi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu penerapan program *Market Day* dalam penelitian di tingkat SD, sedangkan perbedaanya pada

⁸³ Dwinata, A., Asmarani, R., Sarumaha, M. S., Hikmah, N., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Program *Market Day* Sebagai Sarana Pembinaan Karakter Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2536-2544.

penelitian tersebut mengkaji upaya menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui kegiatan *Market Day*, sedangkan penelitian saya mengkaji penerapan program *Market Day* untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa.⁸⁴

C. Kerangka Berpikir

Kreatifitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang dihasilkan dari interaksi dengan lingkungannya. Seorang individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka dapat memenuhi kebutuhan lingkungan yang selalu berubah. Pada dasarnya kreatif sudah dimiliki oleh setiap individu, tetapi ada beberapa faktor yang dapat menghambat kreatifitas seseorang berkembang.⁸⁵ Di Indonesia fenomena kurangnya kreativitas sangat banyak ditemui dan berdampak pada kehidupan kedepannya. Kenyataan ditemukan bahwa kreatifitas anak banyak terhambat di tengah kesibukan orang tua. Terlebih lagi bagaimana sistem pendidikan di Indonesia kebanyakan menerapkan pendidikan satu arah yang berfokus terhadap IQ (Kecerdasan intelektual). Akibat sistem pendidikan yang seperti itulah, kemampuan kreatifitas dan kecerdasan EQ (Kecerdasan emosional) seringkali terabaikan.⁸⁶

⁸⁴ Astuti, R. I., & Fujiyati, I. (2024). Penerapan Program Market Day Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Sdn Ujungrusi 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 259-268.

⁸⁵ Asrop safi'i, *Creatif Learning-Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Tulungagung: Akademi Pustaka, 2019), 2.

⁸⁶ Ihsan Maulana, Farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Pendidikan tambusai* 3 (2019): 1142.

Pendidikan yang melatih kreatifitas siswa perlu di lakukan oleh guru ataupun orang tua contoh program pendidikan yang dapat meningkatkan kreatifitas adalah dengan program *Market Day*, program ini melibatkan semua siswa dalam produksi, distribusi dan konsumsi. Kegiatan produksi dengan memberdayakan siswa setiap kelas bergilir menghasilkan produk dengan nilai jual dan bermanfaat bagi seluruh civitas akademika sekolah. Dukungan dari guru dan orang tua juga sangat penting untuk keberhasilan kegiatan *Market day* . Siswa diminta untuk menjual produknya (distribusi), dan untuk siswa lain, termasuk guru bertanggung jawab sebagai konsumen (pembeli). Sementara program *Market day* memberikan banyak manfaat. Menurut Zultiar & Siwiyanti, *Market Day* bertujuan dalam memberikan contoh pemahaman dan kesadaran tentang kehidupan serta berperan dalam pembentukan struktur mental dan emosi yang lebih stabil. Selain itu, *Market Day* merupakan kegiatan pembelajaran kewirausahaan yang diajarkan kepada siswa mengenai kegiatan pemasaran produk kepada warga sekolah.⁸⁷ Kegiatan *Market Day* dapat memupuk jiwa wirausaha anak sejak dini. Salah satu sikap yang dimiliki seorang wirausaha adalah sikap kreatif. Berpikir kreatif merupakan respon siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai. *Market day* meemberikan pengalaman belajar yang relevan, menghubungkan pengetahuan teoritis dengan aplikasi praktis. Berdasarkan pemikiran diatas langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan alur berikut:

⁸⁷ Zultiar, I. and Siwiyanti, L. "Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day", 2017, Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi, 6(11), pp. 13–39.

Masalah

Beberapa kelas yang ada di MIN 3 Ponorogo letak kelasnya berada di luar area sekolah dikarenakan kekurangan ruang kelas, jadi proses pembelajaran dilakukan di lingkungan perkampungan warga yang jauh dari toko atau kantin sekolah.

Fokus Penelitian

Bagaimana penerapan program *Market Day* dalam menumbuhkan kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo.

Teori Pendukung

Kreativitas adalah kemampuan untuk merasakan masalah, membuat tebakan, menghasilkan ide baru dan mengkomunikasikan hasilnya.⁸⁸

Market Day adalah kegiatan belajar bisnis di mana anak-anak—anak belajar cara memasarkan produk kepada teman, guru atau orang asing. Kegiatan ini biasanya berupa pasar yang diselenggarakan di sekolah dan terkait dengan semua komponen sekolah.⁸⁹

Kajian Penelitian Relevan

1. Dwinata, A., dkk tahun 2023 Jurnal Basicedu dengan judul “Program *Market Day* sebagai Sarana Pembinaan Karakter Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan *Market Day* tidak hanya belajar tentang jual beli, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti kreativitas, inovasi, dan komunikasi. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan bertanggung jawab.⁹⁰
2. Retno Indri Astuti dan Indah Fujiyati tahun 2024 Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar dengan judul “Penerapan Program *Market Day* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Jiwa Kewirausahaan Siswa di SDN Ujungrusi 04”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, Program *Market Day* merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswa sejak dini.⁹¹

Solusi

Menerapkan program *Market Day* sebagai media untuk memenuhi kebutuhan konsumsi anak di sekolah.

Hasil yang Diharapkan

Penerapan program *Market Day* sebagai media untuk memenuhi kebutuhan konsumsi anak di sekolah diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo.

⁸⁸ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> di akses pada 12 Januari 2023

⁸⁹ Putri, “Implementasi Program *Market Day* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Mts Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo.”

⁹⁰ Dwinata, A., Asmarani, R., Sarumaha, M. S., Hikmah, N., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Program *Market Day* Sebagai Sarana Pembinaan Karakter Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2536-2544.

⁹¹ Astuti, R. I., & Fujiyati, I. (2024). Penerapan Program *Market Day* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Sdn Ujungrusi 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 259-268.

BAB 3

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk memahami fenomena yang terjadi secara alami dan spontan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan dan menganalisis data, sehingga subjektivitas peneliti menjadi bagian integral dari proses penelitian.⁹² Penelitian kualitatif adalah cara memahami secara mendalam berbagai hal di masyarakat. Metode ini menggunakan pendekatan deskriptif, non-numerik, dan biasanya melibatkan wawancara, observasi dan analisis teks.⁹³ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan penelitian yang menekankan pada deskripsi mendalam dan analisis interpretatif terhadap data yang diperoleh. Tujuannya adalah untuk memahami makna dan arti dari suatu fenomena sosial atau budaya.⁹⁴

Penelitian kualitatif deskriptif yaitu menggali secara mendalam satu kasus spesifik untuk memahami secara menyeluruh konteks dan dinamika yang terjadi. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber yang relevan dengan kasus tersebut, termasuk wawancara dengan guru, siswa serta

⁹² Abdussamad, Z. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif.

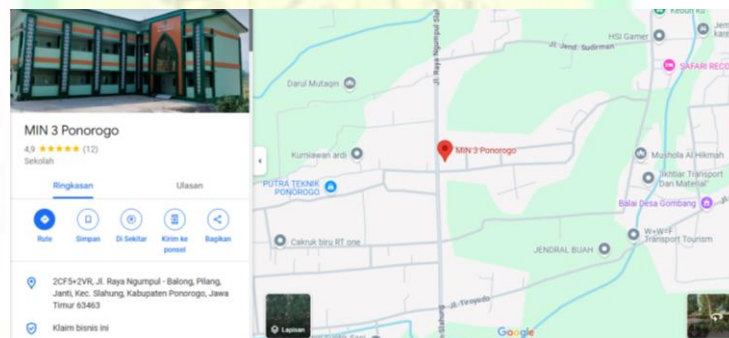
⁹³ Riswanto, A., Joko, J., Boari, Y., Taufik, M. Z., Irianto, I., Farid, A., ... & Ifadah, E. (2023). *Metodologi Penelitian Ilmiah: Panduan Praktis Untuk Penelitian Berkualitas*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.

⁹⁴ Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.

observasi langsung terhadap pelaksanaan program.⁹⁵ Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang rencana dan proses pelaksanaan program *Market Day* dan dampaknya dalam menumbuhkan kreativitas pada siswa. Selain itu, penelitian kualitatif diharapkan dapat memperoleh informasi terkait evaluasi yang dihadapi dalam proses pelaksanaan program *Market Day* pada siswa MIN 3 Ponorogo.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

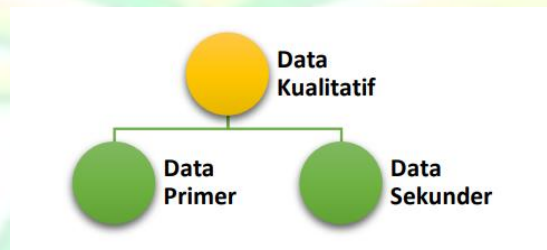
Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Ponorogo yang terletak di Jln. Mayjen Panjaitan No.13, Ds. Janti, Kec. Slahung, Kab. Ponorogo, Prov. Jawa Timur. Selain itu, MIN 3 Ponorogo menyadari akan pentingnya mengembangkan dan menerapkan pendidikan keterampilan kewirausahaan sehingga jiwa kewirausahaan dan kreativitas siswa dapat tumbuh melalui program *Market Day* yang telah direncanakan dan dilaksanakan. Peneliti juga ingin mengetahui lebih dalam mengenai penerapan program *Market Day* untuk menumbuhkan kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo.

⁹⁵ Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala pembelajaran daring selama pandemic covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 286-291).

C. Sumber Data

Data merupakan fondasi utama dalam penelitian karena kualitas dan kuantitas data mempengaruhi validitas dan reabilitas temuan penelitian. Memilih sumber data yang tepat adalah langkah penting dalam penelitian, setiap jenis data memiliki keunggulan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan.⁹⁶ Sumber pengumpulan data dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara atau observasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber-sumber yang sudah ada seperti dokumen, laporan, atau literatur.⁹⁷

Sumber data dalam penelitian ini adalah tahapan yang penting karena dengan mendapatkan data yang tepat, maka peneliti akan mendapat jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan. Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yakni:



Gambar 3.2 Jenis Sumber Data

⁹⁶ Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Edu Research*, 5(3), 110-116.

⁹⁷ Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33 (hal. 52).

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari pengamatan di lapangan.⁹⁸ Hasil pengumpulan data secara langsung melalui wawancara, observasi, atau kuesioner.⁹⁹ Data primer yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya, menawarkan informasi yang paling baru dan relevan namun memerlukan upaya yang lebih besar untuk diperoleh.¹⁰⁰

Data primer diperoleh sendiri dari sumber informasi secara langsung dan masih memerlukan analisa lebih lanjut. Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil dari melakukan wawancara secara langsung kepada informan seperti kepala sekolah, guru kelas dan beberapa siswa MIN 3 Ponorogo. Sumber penelitian data primer diperoleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan.

Tabel 3.1 Informasi Penelitian

No.	Informasi Penelitian	Jenis Data
1.	Kepala sekolah	Profil, sarana dan prasarana, visi, misi MIN 3 Ponorogo, Program <i>Market Day</i> .
2.	Guru Kelas	Informasi terkait program <i>Market Day</i> .
3.	Siswa	Informasi tentang pengaruh program <i>Market Day</i> untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa, faktor penghambat dan faktor pendukung peserta didik dalam mengikuti program <i>Market Day</i> .

⁹⁸ Pramita, G., & Sari, N. (2020). Studi Waktu Pelayanan Kapal Di Dermaga I Pelabuhan Bakauheni. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering*, 1(01), 14-18.

⁹⁹ Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2).

¹⁰⁰ Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Edu Research*, 5(3), 110-116.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah hasil informasi yang telah diolah dan disajikan oleh pihak lain.¹⁰¹ Data sekunder yang telah dikumpulkan oleh pihak lain, lebih mudah diakses namun perlu divalidasi ulang karena mungkin mengandung bias atau ketidakakuratan.¹⁰²

Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian. Dalam hal ini data sekunder dijadikan landasan teori kedua dalam kajian pustaka oleh peneliti setelah data primer. Sumber data sekunder diperoleh melalui dokumen-dokumen MIN 3 Ponorogo seperti profil lembaga, keadaan sarana dan prasarana, foto kegiatan serta yang berkaitan langsung dengan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung situasi atau peristiwa yang terjadi di lapangan.¹⁰³ Penelitian ini mengadopsi teknik observasi partisipan yang bersifat terstruktur. Peneliti mengumpulkan data secara

¹⁰¹ Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2).Islam. *An-Nuur*, 13(2).

¹⁰² Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Edu Research*, 5(3), 110-116.

¹⁰³ Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15.

langsung mengenai pelaksanaan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo. Dengan cara ini, peneliti dapat mengamati secara mendalam setiap tahap dan aspek dari program tersebut. Pengamatan dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada instrumen observasi yang telah disusun sebelumnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu interaksi komunikasi yang melibatkan dua pihak atau lebih, di mana salah satu pihak berperan aktif dalam mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan jawaban dari pihak lainnya dengan tujuan mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan suatu penelitian atau tujuan tertentu.¹⁰⁴

Penelitian ini menggunakan metode teknik wawancara terstruktur di mana peneliti telah merancang daftar pertanyaan yang spesifik dan pilihan jawaban yang terbatas. Pertanyaan-pertanyaan ini kemudian diajukan kepada semua responden secara bergantian dan peneliti mencatatnya.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

Informan	Pedoman
Kepala Sekolah	Peneliti mencari data mengenai: 1) Profil, sarana dan prasarana, visi, misi MIN 3 Ponorog 2) Penerapan program <i>Market Day</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo
Guru Kelas	Peneliti mencari data mengenai: Perencanaan, penerapan sampai evaluasi pada pelaksanaan program <i>Market Day</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo
Siswa	Peneliti mencari data mengenai: Penerapan sampai evaluasi program <i>Market Day</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo

¹⁰⁴ Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Jakarta Timur : UNJ Press, 2020. Hal 2.

3. Dokumentasi

Salah satu karakteristik utama data dokumentasi adalah sifatnya yang tidak terbatas oleh dimensi ruang dan waktu. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data dari peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Dokumen-dokumen tersebut berfungsi sebagai data pelengkap yang dapat memperkuat validitas temuan yang diperoleh dari observasi dan wawancara.¹⁰⁵

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap berbagai dokumen terkait pelaksanaan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo. Dokumen-dokumen tersebut meliputi arsip, catatan, video, dan foto yang relevan dengan upaya menumbuhkan jiwa kreativitas siswa melalui program *Market Day*.

Tabel 3.3 Pedoman Dokumentasi

No.	Ruang Lingkup
1.	Proses penerapan program <i>Market Day</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo
2.	Sarana dan prasarana yang digunakan selama proses penerapan program <i>Market Day</i> di MIN 3 Ponorogo

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses penglompokan data. Pada tahap ini dilakukan proses mengorganisir data, menyusun data berdasarkan kesamaan dan perbedaan, serta menemukan pola pada kelompok data yang serupa tetapi tidak sama. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan data yang kompleks menjadi informasi yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Dalam analisis data kualitatif secara umum terdapat 3 (tiga) langkah pengerjaan,

¹⁰⁵ Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33 (hal. 52).

antara lain:¹⁰⁶

1) Reduksi data

Tahap ini melibatkan proses seleksi data berdasarkan relevansinya dengan tujuan penelitian. Data lapangan yang diperoleh kemudian diringkas, disusun secara sistematis, dan difokuskan pada aspek-aspek yang paling penting untuk menjawab pertanyaan penelitian.

2) *Display data*

Display data merupakan proses visualisasi data yang bertujuan untuk menyajikan informasi secara lebih jelas dan mudah dipahami. Peneliti akan mengorganisir data mentah ke dalam kategori-kategori yang relevan berdasarkan konsep-konsep kunci yang telah diidentifikasi sebelumnya, sehingga memudahkan identifikasi pola dan tren dalam data.

3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi data

Kegiatan ini bertujuan untuk menggali makna yang tersembunyi dalam data dengan cara membandingkan dan menganalisis hubungan antar data. Proses verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang kita tarik sesuai dengan teori dan konsep yang mendasari penelitian ini, sehingga hasil analisis menjadi lebih objektif dan dapat diandalkan.

Proses analisis data kualitatif melibatkan pengkajian mendalam terhadap data mentah, seperti catatan lapangan dan transkrip wawancara, untuk

¹⁰⁶ Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.

menemukan makna yang tersembunyi dan membangun pemahaman yang lebih komprehensif.¹⁰⁷

F. Pengecekan Keabsahan Data

Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif merupakan suatu siklus yang terus berulang, di mana peneliti secara bergantian melakukan reduksi data, menyajikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Menurut Sugiyono agar hasil penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, peneliti perlu melakukan uji keabsahan data. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji keabsahan data antara lain triangulasi, member check, dan prolonged engagement.¹⁰⁸ Pada penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data triangulasi.

1) Uji Kredibilitas

Untuk meningkatkan kredibilitas data kualitatif, peneliti perlu melakukan pengamatan yang mendalam, membandingkan data dari berbagai sumber, dan melibatkan rekan sejawat dalam mendiskusikan temuan. Teknik-teknik ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, relevan, dan dapat diandalkan. Ada beberapa tahap yang dapat dilakukan antara lain:

¹⁰⁷ Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press. Hal. 103.

¹⁰⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 270-275

a. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik yang digunakan untuk meningkatkan kepercayaan terhadap data penelitian dengan cara membandingkan informasi dari berbagai sumber, menggunakan metode yang berbeda, dan dilakukan pada waktu yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan akurat tentang fenomena yang sedang diteliti.

Triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan validitas data dengan cara menggabungkan data dari berbagai sumber, menggunakan metode yang berbeda, dan pada waktu yang berbeda.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian. Dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, peneliti dapat menguji konsistensi data dan mengurangi bias. Melakukan wawancara terhadap kepala sekolah, guru, dan siswa dengan membandingkan perspektif dari ketiga sumber. Peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan akurat tentang bagaimana implementasi program *Market Day* dan dampaknya terhadap kreativitas siswa di MIN 3 Ponorogo.¹⁰⁹ Menurut Eko triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dengan melihat data yang telah diperoleh melalui

¹⁰⁹ Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), Hal 94-95.

beberapa sumber.¹¹⁰

Untuk meningkatkan validitas data dalam penelitian ini, akan dilakukan triangulasi sumber dengan melibatkan berbagai narasumber dan jenis data. Data akan diperoleh melalui wawancara antara guru dan siswa serta analisis dokumen dan observasi langsung. Dengan membandingkan data dari berbagai sumber, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak program *Market Day* terhadap kreativitas siswa. Selain itu, triangulasi juga akan membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilan program.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang berbeda untuk menguji kredibilitas data. Pada penelitian ini setelah dilakukan wawancara, kemudian penelitian melakukan pengecekan dengan beberapa hasil observasi dan teori dari sumber lain. Jika terdapat perbedaan, peneliti dapat melakukan klarifikasi lebih lanjut dengan sumber data.¹¹¹ Menurut Eko triangulasi teknik yaitu menguji data dengan mengecek kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik berbeda.¹¹²

¹¹⁰ Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). Hal 69.

¹¹¹ Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), Hal 94-95.

¹¹² Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). Hal 69.

Untuk meningkatkan validitas data, penelitian ini akan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Melalui penggabungan berbagai teknik pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh data yang lebih relevan, sehingga dapat menarik kesimpulan yang lebih valid dan reliabel. Melalui triangulasi teknik, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak program *Market Day* terhadap kreativitas siswa.

3) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu yaitu dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda, peneliti dapat menguji stabilitas temuan penelitian. Peneliti ingin mengetahui pendapat guru dan siswa terhadap implementasi program *Market Day* dan dampaknya terhadap kreativitas siswa di MIN 3 Ponorogo, maka peneliti dapat melakukan mulai awal perencanaan program *Market Day*. Dengan membandingkan hasil wawancara pada waktu kedua setelah program *Market Day* berjalan, sehingga peneliti dapat melihat beberapa pendapat dari guru dan siswa dalam implementasi program *Market Day* dan dampaknya terhadap kreativitas siswa MIN 3 Ponorogo.¹¹³ Menurut Eko triangulasi waktu yaitu dilakukan dengan cara pengumpulan data dalam waktu yang

¹¹³ Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), Hal 95-96.

berbeda.¹¹⁴

Untuk menguji keberlanjutan dampak program *Market Day* terhadap kreativitas siswa, penelitian ini akan menggunakan triangulasi waktu. Data akan dikumpulkan sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan program. Dengan membandingkan data pada ketiga waktu tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada tingkat kreativitas siswa dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan tersebut.



¹¹⁴ Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). Hal 70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Profil MIN 3 Ponorogo

MIN 3 Ponorogo adalah madrasah yang didirikan pada tanggal 27 Januari 1966. Pada awal berdirinya MIN 3 Ponorogo ini adalah Madrasah Ibtidaiya Pesantren Sabilil Mutaqien (MI PSM) yang berpusat di Takeran Kabupaten Magetan. Pada awal berdirinya madrasah ini berstatus swasta, tetapi memiliki cita-cita menjadi madrasah negeri. Tahun 1996 pemerintah membuka usul pembukaan dan penegerian Madrasah Ibtida'iyah Negeri. Kesempatan baik ini tidak di sia-siakan oleh pengurus Yayasan PSM. Mereka mengajukan usul kepada Pemerintah, agar MI PSM dapat diterima menjadi MI Negeri. Usulan tersebut tertanggal 20 maret 1996, selang satu tahun berikutnya MI PSM dinyatakan menjadi MIN penuh dengan keputusan Menteri Agama RI Nomor 107 tahun 1997 tentang pembukaan dan Penegerian Madrasah, yang ditetapkan di Jakarta pada tanggal 17 maret 1997 oleh Menteri Agama RI Dr. H. Tarmizi Taher.

MIN 3 Ponorogo selain memiliki kelas umum juga memiliki kegiatan unggulan yang menjadi karakteristik madrasah, yaitu metode membaca Al-Quran UMMI dan Tahfidz Al-Quran. Dengan hal tersebut menciptakan salah satu karakteristik yaitu Everyday with Qur'an, dan pengembangan bakat dan minat siswa. MIN 3 Ponorogo juga memiliki segudang prestasi baik akadeMIN maupun non akademik dengan berbagai tingkatan mulai dari

tingkat sekolah, Kabupaten, Provinsi sampai tingkat Nasional. MIN 3 Ponorogo terletak di Jl. Mayjen Panjaitan No. 13. Desa Janti Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. Untuk saat ini kepala mdrasah MIN 3 Ponorogo adalah Bapak Nur Hamid, S.Pd.I. dengan pangkat atau golongan ruang Penata, III/d, dengan pendidikan terakhir S1 PAI, yang beralamatkan di Desa Bogem, Sampung Ponorogo.

Tabel 4.1 Identitas MIN 3 Ponorogo

No.	Identitas Sekolah	
1.	Nama Sekolah	MIN 3 Ponorogo
2.	NSM	111135020005
3.	Desa/Kelurahan	Janti
4.	Kecamatan	Slahung
5.	Kabupaten	Ponorogo
6.	Kode Pos	63463
7.	Jalan	Jl. Mayjen panjaitan No. 13
8.	Status Sekolah	Negeri
9.	Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
10.	Tahun Penegerian	1997
11.	Luas Tanah	2489 m^2

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Ruang	Jumlah
1.	Ruang Kelas	22
2.	Ruang Kepala Sekolah	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Ruang TU	1
5.	Ruang Perpustakaan	1
6.	Ruang UKS	1
7.	Laboratorium komputer	1
8.	Toilet Guru	2
9.	Toilet Siswa	3
10.	Kantin	1
11.	Dapur	1
12.	Gudang	1
13.	Meja Guru	26
14.	Kursi Guru	26
15.	Meja Siswa	464
16.	Kursi Siswa	464

No.	Ruang	Jumlah
17.	Papan Tulis	21
18.	Lemari Kantor	11
19.	Meja Kepala Sekolah	1
20.	Kursi Kepala Sekolah	1
21.	Sofa	1 set
22.	LCD Proyektor	4
23.	AC	3

2. Visi, Misi, dan Tujuan MIN 3 Ponorogo

a. Visi

“Terwujudnya madrasah berwawasan global yang menguasai IPTEK dan mengamalkan IMTAQ.” Dengan indikator visi sebagai berikut :

- 1) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memiliki daya saing dalam prestasi Ujian Sekolah/Madrasah
- 3) Memiliki daya saing dalam memasuki madrasah dan perguruan tinggi yang favorit.
- 4) Memiliki daya saing dalam memasuki lapangan pekerjaan.
- 5) Memiliki daya saing dalam prestasi olimpiade matematika, IPA, KIR pada tingkat lokal, nasional dan/atau internasional.
- 6) Memiliki daya saing dalam prestasi ICT.
- 7) Memiliki daya saing dalam prestasi seni dan olah raga.
- 8) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan.
- 9) Memiliki kemandirian, kemampuan beradaptasi dan survive di lingkungannya.
- 10) Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk

belajar.

b. Misi

- 1) Membekali siswa dengan keimanan, ketaqwaan dan akhlakul karimah, melalui pemberdayaan mata pelajaran agama.
- 2) Meningkatkan pencapaian prestasi yang unggul di segala bidang keilmuan
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang inovatif dan berkualitas
- 4) Meningkatkan daya saing siswa dengan mengoptimalkan sarana prasarana belajar, metode pengajaran, penambahan alokasi waktu belajar.
- 5) Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat.

c. Tujuan Madrasah

- 1) 90 % lulusan MIN 3 Ponorogo dapat diterima di SMP/ MTs/ Pondok pesantren favorit di wilayah Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya.
- 2) Berprestasi dalam even berbagai lomba akademis maupun non akademis di tingkat Kabupaten.
- 3) Madrasah mampu memberikan layanan penunjang pendidikan, Perpustakaan, laboratorium, Koperasi, UKS, Bimbingan konseling, Kantin, Mushola secara maksimal.
- 4) 99 % siswa memiliki kesadaran yang tinggi dalam melaksanakan kewajiban ibadah wajib dan bertindak sesuai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penyajian Data

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari penelitian pembahasan yang berisikan jawaban atas pertanyaan yang ada didalam rumusan masalah dari penelitian yang peneliti angkat yakni mengenai “**Penerapan Program *Market Day* Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo**”. *Market Day* merupakan program yang diimplementasikan dan dilaksanakan oleh MIN 3 Ponorogo dengan bentuk berupa kegiatan jual beli.

Tujuan dari program *Market Day* ini adalah untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada peserta didik sebagai bekal ketrampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupannya kelak. Program ini tentunya melibatkan seluruh komponen sekolah termasuk guru dan peserta didik dalam prosesnya

1. Implementasi Program *Market Day* untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo

Program *Market Day* di sekolah memiliki potensi besar dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan dan keterampilan sosial serta memberikan pengalaman belajar yang praktis bagi siswa. Keberhasilan program *Market Day* perlu adanya perencanaan yang matang melalui penjadwalan yang fleksibel dan pemberitahuan yang jelas mengenai jenis dan batasan harga dagangan. Untuk Pelaksanaannya dapat diterapkan dengan sistem jual beli dan petugas yang bergilir antar kelas, melibatkan seluruh warga sekolah sebagai pembeli untuk memastikan dagangan siswa habis terjual. Selain itu, siswa juga diberikan panduan dan contoh produk untuk memotivasi kreativitas mereka. Terakhir, evaluasi program bersifat

memberikan stimulus kepada siswa mengenai pemanfaatan hasil penjualan untuk tujuan yang bermanfaat bagi diri mereka. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu guru sebagai berikut:

“Ya untuk pelaksanaanya awal di lakukan penjadwalan, yang dulu di lakukan setiap hari juma’at pada waktu jam istirahat, jadi tidak mengganggu jam pelajaran, tetapi juga bisa jadi kondisional apabila ada kegiatan di sekolah. Dan juga memberitahu anak harus membawa dagangan dengan batasan harga minimal seribu rupiah, dengan ketentuan membuat sendiri, bisa di bantu oleh orang tua. Dan untuk pembagian tugasnya itu bergilir, contoh yang sebelumnya ini kelas enam, kemudian minggu kemarin itu kelas lima, dan untuk minggu depan itu kelas empat. Untuk pelaksanaanya sendiri Market Day itu dalam bentuk jual beli, jadi apabila yang bertugas itu kelas empat, siswa yang lain itu sebagai pembeli, dan juga bapak ibu guru juga, jadi semua harus membeli, jadi dagangan anak anak itu harus habis. Anak anak juga di beri gambaran tentang produk apa saja yang mungkin bisa di buat, saya memberi contoh juga dari pengalaman saya waktu di sekolah juga melakukan Market Day ini, Kalau untuk evaluasi akhir itu anak anak hanya di beri stimulus, uang hasilnya buat apa, yang bermanfaat, seperti untuk membeli peralatan sekolah, atau kebutuhan pribadi lainnya”¹¹⁵

Lebih lanjut, wawancara memberikan gambaran mengenai bagaimana program *Market Day* dijalankan secara praktis melalui struktur informal

¹¹⁵ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni,S.Pd.SD (22-04-2025)

yang mengandalkan inisiatif dan penyampaian informasi dari narasumber, seperti yang beliau tuturkan:

“Kalau secara tertulis belum, ya dulukan ide awal dari saya, jadi sampai sekarang jadi mokok di saya, guru guru yang lain itu biasanya juga memberi tahu, bu ini sudah jadwalnya Market Day, dan saya yang mengumumkan ke siswa, bahwa besok hari apa Market Day, dan yang bertugass kelas berapa gitu.”¹¹⁶

Kegiatan *Market Day* yang dilaksanakan di lingkungan sekolah memiliki tujuan yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa, khususnya dalam bidang kewirausahaan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan jiwa entrepreneur pada siswa sejak usia dini. Hal ini penting agar siswa tidak hanya tumbuh sebagai individu yang mengandalkan pekerjaan formal, tetapi juga memiliki keberanian dan kreativitas untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu guru sebagai berikut:

“Kalau menurut saya, untuk medidik anak anak menjadi entrepreneur muda, ya setidaknya belajar karena masih kecil, tingkatnya MI ya belajar jual beli, bagaimana manage agar dagangannya itu untung, walaupun untungnya tidak banyak ya, yang pentingkan belajar.selain itu dengan anak anak membuat membuat sendiri bisa membuat lebih kreatif, karena biasanya yang dibuat itu makanan kesukannya sendiri”¹¹⁷

¹¹⁶ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni,S.Pd.SD (22-04-2025)

¹¹⁷ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati (17-04-2025)

Guru lain kemudian memperjelas fokus utama dalam merumuskan program *Market Day* ini, yakni:

*“Untuk melatih anak berwirausaha, biar bisa jual beli, biar bisa mengelola uang hasil usahanya”*¹¹⁸

Latar belakang munculnya inisiatif pelaksanaan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo setelah masa pandemi COVID-19. Sebelumnya, karena protokol kesehatan yang mengharuskan pembatasan jarak dan pembagian ruang kelas yang tersebar (kelas dipencar), siswa kesulitan untuk melakukan aktivitas jual beli atau berinteraksi satu sama lain dalam suasana seperti kantin sekolah.

*“Mulai dari setelah covid 19 itu sampai sekarang, itu dulukan anak anak kelasnya di pencar pencar jadi tempatnya jajan itu berjauhan jadi berinisiatif diadakan Market Day”*¹¹⁹

Kemudian, guru yang lain memberikan tambahan penjelasan tentang awal mula merumuskan program *Market Day* sebagai berikut.

*“Kira-kira sebelum korona, sekitar tahun 2017 sampai sekarang”*¹²⁰

Berbicara tentang peningkatan, menunjukkan adanya peningkatan fleksibilitas berpikir dan inisiatif siswa dalam kegiatan *Market Day*. Guru mengamati bahwa setiap kali kegiatan *Market Day* diselenggarakan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk menciptakan produk yang

¹¹⁸ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Khossy Alviaturrohman, S.Pd. (22-04-2025)

¹¹⁹ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati (17-04-2025)

¹²⁰ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Siti Rohana Wahyuni S.Pd.SD (17-04-2025)

berbeda dari sebelumnya. Hal ini mencerminkan bahwa siswa tidak hanya mengikuti kegiatan secara pasif, tetapi juga melakukan proses evaluasi dan pengambilan keputusan secara mandiri, seperti yang disampaikan oleh salah satu guru yakni:

“Iya, karena setiap Market Day itu anak-anak ingin menjual produknya itu bermacam-macam, yang berbeda dari sebelumnya, di mulai dari awal di beritahu jadwalnya kelas berapa gitu, anak-anak sudah mempersiapkan mau buat apa gitu. Karena kalau buatnya itu sama, ada beberapa yang kurang laku”¹²¹

Salah satu siswa juga membenarkan bahwa mereka mengalami peningkatan fleksibilitas berpikir dan inisiatif dalam kegiatan program *Market Day* tersebut:

“Iya, karena risol punya banyak varian, jadi saya bertanya kepada ibu.”¹²²

Menurut salah seorang guru bahwa peningkatan siswa telah menunjukkan kemampuan dalam mencetuskan ide-ide kreatif selama pelaksanaan program *Market Day*. Kreativitas mereka tidak hanya tampak pada jenis produk yang dijual, tetapi juga terlihat dari aspek desain dan penamaan produk yang mereka hasilkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu memikirkan dan mengekspresikan ide-ide mereka secara orisinal dan menarik.

¹²¹ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni S.Pd.SD (17-04-2025)

¹²² Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Hana Wardatul Farida (17-04-2025)

“Iya, sepengamatan saya mereka telah mencetuskan ide-ide yang dimiliki melalui produk-produk. Bisa dilihat dari desain produk dan nama-nama produk karya mereka”¹²³

Guru yang lain juga membenarkan bahwa anak didiknya mengalami peningkatan dalam program *Market Day* tersebut.

“Iya, karena setiap bulan itu ada Market Day, jadi anak-anak itu bisa mengamati bagaimana minat dari teman-teman itu makanan yang seperti ini, jadi ketika pada Market Day berikutnya anak itu bisa mencetuskan ide kreatifnya dari hasil pengamatan itu anak berfikir, oh jadi saya harus membuat makanan yang disukai pembeli biar dagangan saya laris”¹²⁴

Seorang siswa juga membenarkan hal tersebut:

“Buahnya yang banyak, dan yang lain tidak ada yang jual salad buah dan kemasannya, yang saya buat oval, biasanya kan bulat.”¹²⁵

Dalam memberikan Pendidikan para guru memberikan langkah awal dengan memberikan stimulus atau pematik ide berupa tayangan video, poster, atau contoh-contoh yang menarik dan kreatif. Media visual ini berfungsi untuk membangkitkan imajinasi siswa serta memberikan gambaran nyata tentang seperti apa bentuk kegiatan *Market Day* yang bisa mereka lakukan, seperti yang dikatakan yaitu:

“Ya, pertama di berikan gambaran dan contohnya langsung bisa melalui video atau poster yang menarik dan kreatif. Dari keterlibatan anak-anak di

¹²³ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Sufyan Alimuddin, S.Pd.I(17-04-2025).

¹²⁴ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati (17-04-2025)

¹²⁵ Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Kelvin Dirga Virendra Khambali (17-04-2025)

tahun sebelumnya juga bisa dijadikan motivasi agar lebih baik lagi. Baru dari sinilah anak di bebaskan untuk mendesain Market Day sesuai dengan ide mereka”¹²⁶

Salah seorang siswa membenarkan hal tersebut:

“Waktu itu membuat roti brownis, idenya dari diri sendiri karena sudah di ajari.”¹²⁷

Dengan metode seperti ini, guru tidak sekadar menjadi instruktur yang memberikan perintah, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan membimbing siswa dalam proses pengembangan kreativitas mereka secara aktif dan menyenangkan.

Hal serupa diperkuat oleh salah seorang guru yang menunjukkan pendekatan dalam memberikan kepercayaan dan tanggung jawab kepada siswa dan orang tua dalam pelaksanaan program *Market Day*. Guru tidak secara langsung menentukan jenis produk yang harus dibuat, melainkan memberikan kebebasan kepada siswa dan orang tua untuk memilih sendiri produk yang akan dijual:

“Biasanya saya menyerahkan langsung ke anak-anak dan orang tua, akan membuat apa, dan dari saya hanya memberikan gambaran jumlah yang harus di buat karena sistem nya juga pembagian, dan buatlah makanan yang sehat, dan jangan membeli di toko dan kalau memungkinkan silahkan membuat sendiri dengan orang tua”¹²⁸

¹²⁶ Hasil wawancara dengan Guru Kelas : Sufyan Alimuddin, S.Pd.I (17-04-2025)

¹²⁷ Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Aulia Carisa Putri (17-04-2025)

¹²⁸ Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Icha Amelia Cinta Kirana (17-04-2025)

Salah seorang siswa membenarkan hal serupa, yang dimana guru memberikan kebebasan berfikir kepada siswa,

*“Contohnya itu siswa, mampu beradaptasi dengan pembelinya yang mungkin dagangannya kurang laku anak-anak itu bisa mencari solusi dengan menurunkan harga dari produknya. Kalau untuk fasilitas ide saya biasanya ngelist dulu di kelas, anak ini mau membawa apa besok, jadi nanti di rumah di buat bersama orang tuanya.”*¹²⁹

Selain itu, pengalaman siswa yang pernah terlibat dalam *Market Day* tahun-tahun sebelumnya juga dimanfaatkan sebagai sumber motivasi dan pembelajaran. Dengan melihat kesuksesan maupun kekurangan dari pelaksanaan sebelumnya, siswa dapat belajar untuk memperbaiki dan mengembangkan ide-ide yang lebih baik dan lebih inovatif.

Dengan metode seperti ini, guru tidak sekadar menjadi instruktur yang memberikan perintah, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan membimbing siswa dalam proses pengembangan kreativitas mereka secara aktif dan menyenangkan.

Data penelitian telah dipaparkan secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penting untuk dicatat bahwa pengumpulan data dalam penelitian ini tidak terbatas pada dua waktu pengambilan saja, melainkan merupakan proses berkelanjutan yang melibatkan serangkaian interaksi dan pengamatan di lapangan. Meskipun analisis selanjutnya

¹²⁹ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Khossy Alviaturrohman, S.Pd. (22-04-2025)

mungkin memfokuskan pada perbandingan antara berbagai tahapan atau periode waktu tertentu, data yang disajikan merupakan hasil akumulasi dari observasi mendalam, wawancara yang berulang dengan berbagai informan, serta dokumentasi yang dilakukan secara periodik selama proses penelitian berlangsung.

Dengan demikian, kedalaman dan kekayaan data yang dipaparkan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti, melampaui sekadar perbandingan dua titik waktu dan memungkinkan pemahaman yang lebih nuanced terhadap dinamika yang terjadi.

2. Dampak Program *Marke Day* terhadap Kreativitas Siswa di MIN 3

Ponorogo

Implementasi kegiatan *Market Day* dilakukan secara terstruktur dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk merancang, memproduksi, dan memasarkan produk mereka sendiri. Dalam prosesnya, siswa menunjukkan kemampuan fleksibilitas berpikir melalui pencetusan ide yang beragam, kemampuan orisinalitas dalam menciptakan produk baru yang unik, serta kemampuan elaborasi dengan merancang tampilan produk yang menarik. Sebagaimana salah satu siswa mengatakan bahwa:

“iya, karena ibu guru memberi kebebasan mau buat jajan apa, saya kepikiran risol, jelly, dan es lilin”¹³⁰

Selain itu, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan rasa percaya

¹³⁰ Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Hana Wardatul Farida (17-04-2025)

diri dan kemampuan komunikasi siswa melalui interaksi langsung dengan pembeli. Meskipun terdapat tantangan dalam pelaksanaannya, seperti perbedaan tingkat kreativitas dan keterbatasan kemampuan teknis siswa, namun kegiatan ini terbukti memberikan ruang belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna

Guru menjelaskan bahwa pada awalnya banyak siswa memilih membuat produk yang sederhana dan umum, seperti jelly, karena mudah dibuat. Namun seiring berjalannya waktu dan pengalaman yang diperoleh, siswa mulai menyadari bahwa produk yang terlalu umum dan banyak dijual kurang menarik minat pembeli, sesuai dengan yang dikatakan bahwa:

“Iya, contohnya saja kalau dari dulu itu kan yang mudah di buat adalah jelly, dan yang membuat jelly itu banyak, jadi anak anak itu timbul ide untuk Market Day berikutnya itu lebih kreatif, seperti membuat telur gulung, dimsum, dan ternyata anak anak itu juga bisa membuatnya dengan di bantu oleh ibunya, alaupun untuk dimsum itu harganya sedikit mahal untuk siswa itu, tetapi peminatnya cukup banyak”¹³¹

Kemudian, guru yang lain memberikan tambahan penjelasan tentang perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir luwes dalam program *Market Day* sebagai berikut:

“Iya, mereka bisa berfikir tentang produk apa yang akan dikembangkan, bagaimana mengelola keuangan, bagaimana cara berwirausaha, mulai belajar dari kecil.”

¹³¹ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati (17-04-2025)

Salah seorang siswa membenarkan hal serupa, dimana dampak dari program *Market Day* salah satunya adalah meningkatkan kreativitas siswa.

“iya, karena sudah pernah Market Day saya jadi lebih kreatif”¹³²

Program *Market Day* juga berdampak meningkatkan rasa percaya diri siswa, hal tersebut sebagaimana yang diutarakan:

“Iya, lebih percaya diri karena, awalnya saya malu, dan akhirnya setelah Market Day saya jadi lebih percaya diri”¹³³

Selain itu, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari kegiatan *Market Day* sebelumnya yang diselenggarakan di sekolah, tetapi juga dari pengalaman nyata melihat proses jual beli di pasar. Artinya, siswa tidak hanya belajar dari lingkungan sekolah, tetapi juga dari kehidupan sehari-hari di masyarakat. Ini menandakan bahwa kegiatan *Market Day* mampu menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan konteks dunia nyata secara langsung, sesuai yang dikatakan bahwa:

“Menurut saya sebagian besar sudah mengetahui, mereka bisa mengetahui gambaran kegiatan Market Day yang akan dilakukan dari kegiatan Market Day tahun lalu dan proses jual beli yang mereka saksikan secara langsung di pasar”¹³⁴

Guru yang lain juga mengamati bahwa siswa secara aktif berusaha untuk menciptakan atau memilih produk yang berbeda dari yang pernah ada sebelumnya, baik dari segi jenis produk maupun ketersediaannya di

¹³² Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Hana Wardatul Farida (17-04-2025)

¹³³ Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Aulia Carisa Putri (17-04-2025)

¹³⁴ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Sufyan Alimuddin, S.Pd.I (17-04-2025).

lingkungan sekolah. Hal ini menandakan bahwa siswa tidak hanya sekadar meniru atau menyalin ide yang sudah umum, tetapi berupaya untuk berinovasi dan menghasilkan sesuatu yang unik dan berbeda dari peserta lain.

“Iya, contohnya saja siswa itu lebih memilih ide jualan yang belum pernah di jual, ataupun produk yang di sini tidak ada”¹³⁵

Selama program *Market Day*, terdapat perkembangan positif dalam kemampuan untuk memperluas, mengembangkan, dan memperinci ide-ide dasar menjadi produk yang lebih matang dan kompleks. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya asal memilih produk untuk dijual, tetapi juga mempertimbangkan aspek bahan baku, dampak kesehatan, serta nilai tambah dari produk tersebut, seperti yang dikatakan bahwa:

“Iya, dilihat dari setiap anak yang membuat produk yang kebanyakan itu dari bahan bahan alami, sesuai yang saya harapkan dari penjelasan tentang bahaya zat kimia. Jadi anak anak itu berfikir untuk membuat produk yang alami”¹³⁶

Program *Market Day* berperan besar dalam memberikan ruang ekspresi dan eksplorasi ide bagi siswa. Dalam konteks ini, guru mengamati bahwa siswa cenderung lebih aktif, kreatif, dan berani mengemukakan ide-idenya secara konkret saat terlibat langsung dalam kegiatan *Market Day*

¹³⁵ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni S.Pd.SD (17-04-2025)

¹³⁶ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati (17-04-2025)

dibandingkan dalam kegiatan belajar konvensional seperti yang dikatakan bahwa:

“Iya, sepengetahuan saya anak-anak jauh lebih menuangkan idenya ketika kegiatan Market Day dilakukan”¹³⁷

Ini dapat diartikan bahwa *Market Day* menjadi sebuah wadah yang mendorong aktualisasi potensi kreativitas siswa, khususnya dalam bentuk ide-ide produk yang akan dijual, cara penyajian, strategi pemasaran, serta bentuk kerja sama tim. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kreatif dan perencanaan yang nyata.

Guru yang lain juga menambahkan bahwa:

“Iya, dilihat dari setiap anak yang membuat produk yang kebanyakan itu dari bahan bahan alami, sesuai yang saya harapkan dari penjelasan tentang bahaya zat kimia. Jadi anak-anak itu berfikir untuk membuat produk yang alami”¹³⁸

Selain itu, pada awalnya banyak siswa yang kurang mampu dalam membuat produk sendiri, yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mereka masih rendah. Hal ini wajar karena kreativitas bukanlah sesuatu yang muncul secara instan, tetapi perlu dilatih dan dibiasakan. Dalam hal ini, guru mengamati bahwa kreativitas siswa cenderung meningkat seiring dengan frekuensi keterlibatan dalam program *Market Day*. Semakin sering siswa mengikuti kegiatan ini, maka semakin terasah kemampuan mereka

¹³⁷ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Sufyan Alimuddin, S.Pd.I (17-04-2025).

¹³⁸ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni S.Pd.SD (17-04-2025)

dalam berpikir kreatif, mengambil inisiatif, dan menuangkan ide ke dalam produk nyata, seperti yang dikatakan bahwa:

“Kalau melalui Market Day itu tantangannya itu saat di awal prosesnya itu ya, untuk membuat sendiri anak-anak itu masih banyak yang kurang mampu, jadi masih sangat minim kreativitasnya, tetapi juga banyak yang sudah lebih kreatif karena sudah melakukan Market Day lebih dari satu kali, jadi semakin sering anak itu mendapat kesempatan untuk melakukan, akan lebih cepat anak itu untuk lebih kreatif. Kalau melihat jaman sekarang ya mas, kalau untuk bahan itu mudah di dapat, dan kalau untuk petunjuk itu juga banyak di media sosial, jadi selain minat tetapi juga waktu pendampingan dari orang tua yang dapat menghambat kreativitas siswa”¹³⁹

Salah satu siswa juga menambahkan bahwa:

“Iya, karena dengan Market Day saya bisa membuat jajan sendiri dan menjualnya sendiri”¹⁴⁰

Tantangan lainnya yaitu mengenai manajerial yang dihadapi oleh para guru dalam pelaksanaan kegiatan *Market Day*, terutama dalam hal pengawasan dan pengendalian perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. *Market Day* merupakan kegiatan praktik langsung yang menuntut keterlibatan aktif dari siswa, baik secara individu maupun kelompok, sesuai yang dikatakan bahwa:

¹³⁹ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati (17-04-2025)

¹⁴⁰ Hasil wawancara dengan Nama Siswa : Hana Wardatul Farida (17-04-2025)

“Manajemen bagaimana cara mengatasi agar mengatur anak lebih teliti dalam kegiatan Market Day karena kurangnya ketika acara tengah berlangsung otomatis guru juga tidak bisa mengontrol atau mengawasi anak secara 100%. Sedangkan ketika anak tidak bisa teliti nanti ditakutkannya akan mudah bermain dengan temannya lalu berakhir dengan main sendiri dan tidak fokus pada kegiatan”¹⁴¹

C. Pembahasan

1. Implementasi Program Market Day untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo

Penyelenggaraan Market Day merupakan suatu inisiatif pendidikan yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pengalaman langsung dalam mengelola pasar skala kecil. Kegiatan ini melibatkan perencanaan, pengorganisasian, serta pelaksanaan transaksi jual beli barang dan jasa. Selain itu, Market Day juga berperan signifikan dalam mengembangkan kompetensi ekonomi siswa, seperti pemahaman dinamika penawaran dan permintaan, pengelolaan anggaran, serta prinsip-prinsip perdagangan, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial melalui interaksi dan kolaborasi dalam konteks pasar.¹⁴²

Pada Market Day, siswa belajar langkah-langkah menyusun tampilan

¹⁴¹ Hasil wawancara dengan Nama Guru Kelas : Sufyan Alimuddin, S.Pd.I (17-04-2025)

¹⁴² Azzahra, F., Putri, T. R., Hendrick, Z. T., Lalita, A. C., Maulida, N., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS SD Melalui Kegiatan Market Day Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Kegiatan Kewirausahaan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 107-114.

produk, membuat kemasan yang menarik, dan melakukan promosi untuk menarik minat pembeli.¹⁴³ Program *Market Day* secara efektif melibatkan siswa dan berkontribusi pada pembentukan serta pengembangan semangat kewirausahaan mereka. Terjadi peningkatan yang jelas dalam kemampuan berwirausaha siswa setelah mengikuti program, dan mereka mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam rutinitas harian. Implementasi *Market Day* melibatkan tahapan perencanaan, koordinasi, dan pelaksanaan, sekaligus menanamkan nilai-nilai etika bisnis dalam perilaku siswa.¹⁴⁴

Pada tahap perencanaan atau persiapan program *Market Day* siswa terlebih dahulu diberikan edukasi tentang pentingnya pilihan produk yang akan di buat, dengan ini guru menjadi fasilitator untuk mengembangkan ide ide yang kreatif dan unik.¹⁴⁵ Dalam implementasi program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo, tahapan awal melibatkan guru yang memberikan arahan kepada siswa untuk memilih produk dagangan berdasarkan hasil pengamatan mereka terhadap potensi pasar di lingkungan sekolah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih peka terhadap preferensi pembeli, sehingga mampu menciptakan produk yang lebih menarik dan diminati. Pelaksanaan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo saat ini belum terdokumentasi secara formal, mengingat pelaksanaannya masih bersifat insidental. Struktur

¹⁴³ Muzzamil, F. (2024). Implementasi P5 Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Market Day di TK Laboratorium UPI Cibiru Bandung. *Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 54-64. <https://doi.org/10.58569/jies.v3i1.1051>.

¹⁴⁴ Hidayat, W., & Gunawan, S. (2024). Implementasi Program Market Day Dalam Meningkatkan Jiwa Entrepreneur Siswa Di Sma El-Fitra Kota Bandung. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam*, 6(2), 174-183. <https://doi.org/10.30739/Jmpid.V6i2.3066>.

¹⁴⁵ Hutahaeen, L. E., & Kusumasari, I. R. (2023). Edukasi Kewirausahaan Melalui Program Kerja Market Day di SMP PGRI 400 Tangerang. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.32877/nr.v3i1.774>.

kepengurusan pun masih sederhana, hanya melibatkan seorang guru penanggung jawab umum dan guru kelas yang berperan sebagai pendamping siswa selama kegiatan berlangsung.

Dalam pelaksanaan program *Market Day* sekolah wajib melakukan sosialisasi kepada seluruh peserta *Market Day*, baik siswa maupun wali siswa yang terlibat untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang tujuan, mekanisme, dan tata cara pelaksanaan.¹⁴⁶ Di MIN 3 Ponorogo, proses sosialisasi program *Market Day* dilakukan langsung kepada siswa, dengan memberikan arahan agar mereka bekerja sama dengan orang tua dalam proses pembuatan dan pemilihan produk yang akan mereka hasilkan di rumah. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun keterlibatan aktif siswa sejak tahap perencanaan produksi, sekaligus memanfaatkan potensi dukungan dan sumber daya yang ada di lingkungan keluarga. Dengan berkolaborasi bersama orang tua, siswa tidak hanya mendapatkan bantuan praktis dalam membuat produk, tetapi juga berkesempatan untuk belajar tentang aspek-aspek kewirausahaan secara informal dari pengalaman orang tua mereka.

Guru juga bertugas mendaftar peserta yang akan mengikuti *Market Day* dan membaginya dalam kelompok sesuai kesepakatan.¹⁴⁷ Program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo dilakukan dengan jadwal satu bulan sekali, dengan system bergilir antar kelas sebagai petugas penjualnya. Dalam hal ini pemilihan peserta dilakukan secara kondisional tanpa harus membuat form

¹⁴⁶ Hidayah, N., Ayuningtyas, C. E., & Gz, S. (2022). *Market Day dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*. Penerbit K-Media.

¹⁴⁷ Ibid., hlm.11.

pendaftaran.

Sebelum memasuki proses pembuatan, juga dilakukan kurasi produk/ seleksi produk yang akan di jual.¹⁴⁸ Berbeda dengan tahapan ideal di mana wali murid menyerahkan contoh produk ke sekolah sebagai representasi dagangan, implementasi program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo mengedepankan kemandirian dan proses belajar siswa. Siswa diberikan gambaran yang jelas mengenai jenis-jenis produk yang memiliki potensi daya tarik bagi pembeli, dengan mempertimbangkan pula kemudahan dalam proses pembuatannya serta perkiraan harga jual yang sesuai. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan orang tua di rumah dalam merancang dan membuat produk yang sesuai dengan informasi yang diberikan, tanpa memerlukan kehadiran contoh produk di sekolah sebelum hari pelaksanaan. Dengan demikian, fokus lebih ditekankan pada pemahaman siswa terhadap permintaan pasar dan proses produksi, sekaligus meminimalkan aspek logistik pengumpulan sampel produk.

Setelah persiapan, siswa akan memasuki tahap produksi dimana mereka akan membuat produk dan menjualnya.¹⁴⁹ Tahap penjualan adalah puncak rangkaian kegiatan kewirausahaan siswa. Pada tahap ini siswa dapat belajar bagaimana cara mempromosikan produk, bernegosiasi dengan pelanggan, dan mengatasi masalah.¹⁵⁰ Penerapan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo

¹⁴⁸ Ibid., hlm.11.

¹⁴⁹ Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa Entrepreneur Melalui Kegiatan Market Day Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 40-52. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.2920>

¹⁵⁰ Maolida, E. H., Salsabila, V. A., & Aprillia, T. (2022). Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Sejak Dini Melalui Pengenalan Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *JE (Journal of*

dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain peran, siswa yang telah melakukan persiapan pemilihan produk kemudian melakukan tahap produksi, mereka akan membuat produk yang telah direncanakan sebelumnya. Hasil produk ini kemudian akan di pasarkan kepada teman-teman dan guru yang berperan sebagai pembeli. Siswa yang berperan menjadi penjual di berikan kebebasan untuk membuat dan memasarkan produknya sesuai keinginan masing-masing dan dapat menarik minat pembeli.

Sebagai tahap akhir evaluasi, siswa akan melakukan peninjauan terhadap pelaksanaan market dan termasuk proses penjualan, pengelolaan keuangan, dan kendala yang dihadapi. Pada penerapannya di MIN 3 Ponorogo tahap evaluasi yang di lakukan dengan pemberian stimulus kepada siswa mengenai pemanfaatan hasil penjualan untuk tujuan yang bermanfaat dengan dikelola sendiri oleh siswa. Siswa juga diarahkan untuk melakukan pengamatan penjualan yang bertujuan untuk mengevaluasi proses penjualan sebelumnya dan kendala yang dihadapi.¹⁵¹ Dengan demikian, kegiatan *Market Day* di masa mendatang diharapkan dapat mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide produk yang lebih inovatif dan memiliki daya tarik pasar yang lebih luas. Selain itu, pemahaman mengenai penentuan harga produk yang sesuai dengan daya beli konsumen, terutama dengan mempertimbangkan harga pasar yang berlaku di luar lingkungan sekolah,

perlu ditekankan. Hal ini penting mengingat target pasar saat ini masih terbatas pada siswa dan guru di lingkungan sekolah, sehingga perlu adanya perluasan perspektif agar siswa mampu bersaing dan memahami dinamika pasar yang lebih kompleks di kemudian hari.

Penerapan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo mencerminkan suatu pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang inovatif dalam rangka mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Program ini dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, sikap mandiri, dan jiwa kewirausahaan sejak dini. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan tiga tenaga pendidik, yaitu Ibu Siti Rohana, Ibu Nanik Setyowati, dan Bapak Sufyan Alimuddin, diketahui bahwa program ini diimplementasikan secara sistematis dan berkelanjutan, menjadi bagian integral dari agenda pembelajaran tahunan.

Sejak pertama kali dilaksanakan pada tahun 2017, kegiatan *Market Day* telah mengalami berbagai penyempurnaan yang mencerminkan proses belajar yang adaptif. Dalam praktiknya, guru-guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mentor yang membimbing siswa melalui seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan ide produk, pembuatan barang, perancangan strategi pemasaran, hingga simulasi interaksi dengan pembeli.

Berdasarkan hasil penelitian program ini lebih dari sekadar kegiatan instruksional, *Market Day* memberi ruang bagi siswa untuk mengalami proses internalisasi nilai dan refleksi makna dari pengalaman mereka. Siswa

tidak hanya memilih produk berdasarkan minat pribadi, tetapi juga mempertimbangkan aspek nilai jual dan permintaan pasar. Dalam kegiatan ini, anak-anak secara mandiri mengamati kebiasaan teman sekelas sebagai target konsumen, kemudian merancang produk yang lebih inovatif dari sebelumnya. Ini sejalan dengan indikator berpikir fleksibel (*flexible thinking*) sebagai komponen penting dalam kreativitas, sebagaimana dijelaskan oleh para ahli psikologi pendidikan.

Para guru memberikan kebebasan yang luas kepada siswa untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk desain produk, konsep kemasan, penamaan merek, hingga pengaturan tampilan stand penjualan. Kebebasan ini menjadi wadah aktualisasi dari pemikiran orisinal (*original thinking*) yang penting dalam pengembangan karakter dan inovasi. Pernyataan Bapak Sufyan memperkuat hal ini, di mana ia menjelaskan bahwa beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif dengan mengenakan busana khas atau menghias lapak jualannya secara kreatif guna menarik perhatian pembeli, sebuah bukti dari ekspresi estetika dan daya juang mereka.

Tidak kalah penting, keterlibatan orang tua dalam kegiatan *Market Day* juga memberikan kontribusi besar dalam memperluas ruang belajar siswa. Banyak dari produk yang dijual merupakan hasil kerja sama antara siswa dan orang tua di rumah. Kolaborasi ini tidak hanya memperkuat ikatan emosional, tetapi juga memperluas cakupan pembelajaran menjadi lintas lingkungan, dari sekolah ke keluarga. Hal ini relevan dengan teori ekologi perkembangan anak dari Bronfenbrenner yang menekankan

pentingnya sinergi antara berbagai lingkungan mikro, seperti rumah dan sekolah, dalam mendukung pertumbuhan anak secara holistik.

Tabel 4.3 Implentasi Program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo

No	Indikator	Temuan	Hambatan
1.	Perencanaan	1) Penetapan jadwal pelaksanaan dan petugas program <i>Market day</i> . 2) Penyampaian kegiatan <i>market day</i> kepada siswa dan orang tua. 3) Penetapan pemilihan produk yang akan di buat oleh siswa.	Pelaksanaanya tidak bisa tepat waktu, karena pelaksanaannya menyesuaikan jadwal kegiatan sekolah.
2.	Pelaksanaan	1) Siswa ditugaskan membuat produk sesuai pilihannya dirumah, dengan bekerja sama dengan orang tua. 2) Siswa membawa hasil produknya ke sekolah kemudian menjualnya di hari yang telah terjadwal. 3) Siswa yang membuat produk juga berperan menjadi distributor atau penjual di kegiatan <i>Market day</i>	Pada proses pembuatan ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan kemudian mereka meminta bantuan kepada orang tuanya. Pada proses penjualan ada juga beberapa jualan siswa yang kurang laku, karena beberapa faktor seperti jenis produk kurang di minati, ataupun harga produk yang terlalu mahal.
3.	Evaluasi	1) Pemberian stimulus penggunaan uang hasil penjualan. 2) Evaluasi tentang kendala yang di alami saat pelaksanaan <i>Market day</i>	Pemberian arahan tentang penggunaan uang hasil penjualan terkadang tidak sesuai yang di harapkan guru.

2. Dampak Program *Market Day* terhadap Kreativitas Siswa di MIN 3 Ponorogo

Penerapan program *Market day* telah di teliti sebelumnya, membahas dampaknya dalam menumbuhkan keterampilan dan karakter kewirausahaan pada siswa. Program ini berfungsi sebagai media bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan wirausaha dengan memberikan pengalaman langsung dalam perencanaan, produksi, pemasaran, dan penjualan secara signifikan meningkatkan kemampuan berfikir lancar siswa. Kegiatan mempromosikan dan karakter lain seperti kedisiplinan, kejujuran juga bentuk dari kemampuan berfikir luwes. Kemampuan menggabungkan kearifan lokal dan ide baru pada produk adalah implementasi dari kemampuan orisinalitas. Menemukan dan memecahkan masalah pada setiap pelaksanaan juga ikut meningkatkan kemampuan elaborasi pada siswa.

Market Day bertujuan utama untuk mengembangkan kreativitas dan menanamkan jiwa kewirausahaan pada siswa melalui simulasi pasar di lingkungan sekolah. Kegiatan ini melatih mereka dalam berbagai aspek bisnis, mulai dari perancangan produk, penetapan harga, interaksi pelanggan, hingga pengelolaan keuangan, sekaligus memberikan pengalaman beradaptasi dengan pasar dan mengidentifikasi peluang usaha.¹⁵²

Pelaksanaan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo terbukti membawa dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas

¹⁵² Dewi, N. W. R., Windayani, N. L. I., Arifin, A., Laia, B., & Sutajaya, I. M. (2024). Membangun Jiwa Entrepreneurship dan Kreativitas di Sekolah Melalui Kegiatan Market Day Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 100-112. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i2.3221>.

siswa. Hasil wawancara dengan para guru menunjukkan bahwa aktivitas ini mendorong siswa untuk mengembangkan potensi kreatif mereka dalam berbagai dimensi, yang mencakup fleksibilitas dalam berpikir, orisinalitas ide, kemampuan mengelaborasi konsep, serta peningkatan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

1. Berfikir Lancar(*Fluency Thinking*)

Kegiatan *Market Day* menuntut siswa untuk berpikir kreatif secara menyeluruh, mulai dari pemilihan produk yang unik dan menarik, strategi promosi yang efektif, hingga perhitungan modal dan harga jual. Kelancaran tampak pada siswa yang dapat mencetuskan banyak ide, termasuk jenis produk yang akan di buat dan dapat menyebutkan kesulitan yang di hadapi dan beberapa penyelesaiannya. Dilihat dari siswa yang mampu memberikan daftar produk yang mungkin akan di buat lebih dari satu produk adalah bentuk dari kelancaran berfikir siswa yang dapat melihat situasi sekitar terkait beberapa produk yang di minati.

2. Fleksibilitas Berpikir (*Flexible Thinking*)

Dalam konteks ini, siswa menunjukkan kemampuan untuk berpikir secara lentur dan menyesuaikan strategi yang digunakan berdasarkan pengalaman terdahulu. Ketika produk yang mereka jual kurang diminati, siswa belajar melakukan evaluasi dan berinisiatif mengganti dengan alternatif yang lebih menarik. Guru mengamati bahwa anak-anak tidak

hanya pasif menerima hasil, melainkan aktif mencari solusi, seperti mengganti makanan ringan yang umum seperti jelly dengan makanan yang lebih unik seperti dimsum atau telur gulung. Proses ini mencerminkan kemampuan adaptasi yang tinggi serta dorongan untuk terus memperbaiki diri sesuai dengan situasi pasar yang mereka alami.

3. Orisinalitas (*Original Thinking*)

Kebebasan yang diberikan guru dalam program ini telah menjadi pemicu munculnya ide-ide segar dan unik dari siswa. Setiap pelaksanaan *Market Day* selalu memunculkan kejutan baru, baik dari pilihan produk, tampilan visual, hingga metode promosi yang digunakan. Beberapa siswa menggabungkan ide dari berbagai sumber, termasuk platform media sosial seperti TikTok dan YouTube, untuk menciptakan pendekatan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya meniru, tetapi juga memodifikasi dan mempersonalisasi informasi yang mereka dapat menjadi karya yang mencerminkan identitas mereka sendiri.

4. Kemampuan Elaborasi (*Elaboration Ability*)

Aspek kreativitas yang tak kalah penting adalah kemampuan siswa dalam mengembangkan sebuah gagasan menjadi produk yang lebih kompleks dan menarik. Proses ini terlihat dalam transformasi produk sederhana menjadi lebih variatif, seperti minuman yang dilengkapi dengan topping unik atau dikemas dalam botol dengan desain menarik. Selain itu, siswa juga dilatih untuk melakukan refleksi diri melalui

diskusi kelas atau sesi umpan balik dengan guru. Dengan memahami kekuatan dan kelemahan produk yang mereka buat, siswa secara perlahan membangun pola pikir yang konstruktif dan visioner dalam menyempurnakan ide-ide mereka.

Meskipun demikian, pelaksanaan program ini tidak terlepas dari tantangan. Beberapa guru mengakui bahwa pengawasan terhadap siswa masih memerlukan peningkatan, terutama dalam mengelola waktu dan interaksi antarsiswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, keterampilan aritmatika yang belum merata menjadi hambatan saat siswa harus melakukan perhitungan harga dan kembalian. Tidak sedikit pula siswa yang masih sangat tergantung pada bantuan orang tua, menunjukkan bahwa kemandirian mereka masih perlu diasah lebih lanjut. Namun, dengan adanya kegiatan yang rutin dan berkesinambungan, guru mencatat adanya progres yang nyata dari waktu ke waktu dalam hal keberanian dan kreativitas siswa.

Secara keseluruhan, program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo tidak hanya berkontribusi terhadap penguatan kompetensi ekonomi siswa, tetapi juga menjadi instrumen pendidikan karakter yang efektif. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk berpikir kreatif, bertindak mandiri, dan membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi. Nilai-nilai ini sangat penting dalam membekali siswa menghadapi tantangan masa depan yang kompleks dan dinamis.

Tabel 4.4 Dampak Program *Market Day* Untuk Kreativitas Siswa

MIN 3 Ponorogo

No	Indikator Kreativitas	Dampak <i>Market Day</i>
1.	Berpikir Lancar	Siswa dapat memilih beberapa jenis produk yang akan di buatnya, dari hasil pemikirannya sendiri dan hasil dari pengamatan.
2.	Berpikir Luwes	Dalam konteks ini, siswa menunjukkan kemampuan untuk berpikir secara lentur dan menyesuaikan strategi yang digunakan berdasarkan pengalaman terdahulu. Ketika produk yang mereka jual kurang diminati, siswa belajar melakukan evaluasi dan berinisiatif mengganti dengan alternatif yang lebih menarik
3.	Orisinalitas	Siswa dapat memeberikan kejutan baru, baik dari pilihan produk, tampilan visual, hingga metode promosi yang digunakan. Beberapa siswa menggabungkan ide dari berbagai sumber, termasuk platform media sosial seperti TikTok dan YouTube, untuk menciptakan pendekatan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya, disini terlihat bahwa siswa tidak hanya meniru tetapi juga menciptakan sesuatu yang baru.
4.	Elaborasi	Siswa mampu mengembangkan sebuah gagasan menjadi produk yang lebih kompleks dan menarik. Dengan memahami kekuatan dan kelemahan produk yang mereka buat, siswa secara perlahan membangun pola pikir yang konstruktif dan visioner dalam menyempurnakan ide-ide mereka.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Program *Market Day* yang dilaksanakan di MIN 3 Ponorogo merupakan salah satu inovasi pendidikan berbasis pengalaman nyata yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan esensial abad ke-21 pada siswa, terutama dalam hal kreativitas, kemandirian, serta semangat kewirausahaan. Dengan keterlibatan aktif para guru sebagai pendamping, siswa diberi kesempatan untuk mengalami secara langsung proses perencanaan, produksi, hingga transaksi jual beli dalam suasana yang menyerupai aktivitas pasar sesungguhnya. Model pembelajaran ini sejalan dengan pendekatan *learning by doing*, yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung sebagai landasan pembentukan pengetahuan yang bermakna. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi Program *Market Day* untuk menumbuhkan kreativitas siswa di MIN 3 Ponorogo, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama.

1. Penyelenggaraan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo merupakan implementasi dari pembelajaran berbasis pengalaman yang secara efektif mengenalkan siswa pada konsep-konsep kewirausahaan dan ekonomi melalui praktik langsung. Meskipun secara manajerial belum sepenuhnya terstruktur dan masih bersifat insidental dengan struktur kepengurusan yang sederhana, program ini telah menunjukkan adanya tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang melibatkan siswa secara aktif.

Hal ini mengindikasikan bahwa inisiatif dan keterlibatan langsung siswa dalam merencanakan, membuat produk, hingga memasarkannya, meskipun dalam kerangka yang belum formal, telah mampu menstimulasi pemikiran kreatif dan orisinalitas mereka. Penelitian ini menunjukkan potensi besar program *Market Day* dalam mengembangkan aspek kreativitas siswa, dan mengisyaratkan bahwa implementasi yang lebih terstruktur secara manajerial berpotensi untuk memaksimalkan dampak positif tersebut secara lebih luas dan sistematis.

2. Program *Market Day* terbukti memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan fleksibilitas berpikir siswa dalam mencari solusi ketika produk kurang diminati, munculnya ide-ide orisinal dalam menciptakan produk dan metode promosi, kemampuan siswa dalam mengelaborasi produk sederhana menjadi lebih menarik, serta tumbuhnya rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi melalui interaksi langsung dengan pembeli.

Selain itu, keterlibatan orang tua dalam proses pembuatan produk turut memperluas ranah pembelajaran siswa ke lingkungan keluarga, mencerminkan prinsip *ecological learning* yang menekankan pentingnya kolaborasi antara rumah dan sekolah. Meskipun terdapat tantangan dalam hal pengawasan, keterampilan aritmatika, dan kemandirian siswa, secara keseluruhan program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo berkontribusi signifikan dalam menumbuhkan kreativitas dan menanamkan jiwa kewirausahaan sebagai bekal penting bagi siswa.

B. Saran

1. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan sekolah memperkuat dan mengintegrasikan program *Market Day* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis praktik nyata yang berkelanjutan. Dukungan institusional perlu diwujudkan melalui penyediaan sarana yang representatif, seperti ruang khusus kegiatan wirausaha siswa, peralatan penunjang promosi, serta sumber belajar yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan program. Lebih lanjut, sekolah perlu membangun pola kemitraan yang strategis dan terstruktur dengan orang tua guna menciptakan sinergi antara lingkungan sekolah dan rumah dalam membentuk karakter serta keterampilan kewirausahaan siswa.

Ke depannya, program *Market Day* di MIN 3 Ponorogo memiliki potensi yang lebih besar jika ditata secara lebih terstruktur. Hal ini dapat diwujudkan melalui pembentukan struktur kepengurusan yang jelas dan terdokumentasi, penetapan jadwal pelaksanaan yang rutin dan terencana, sehingga program ini tidak lagi bersifat insidental. Mengingat dampaknya yang positif terhadap perkembangan siswa, terutama dalam menumbuhkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan, integrasi program *Market Day* ke dalam penilaian pembelajaran dapat menjadi langkah strategis. Dengan demikian, program ini akan memiliki bobot akademis yang lebih signifikan, mendorong partisipasi yang lebih aktif dari siswa, serta memastikan keberlanjutannya sebagai bagian integral dari proses pendidikan di MIN 3 Ponorogo.

2. Bagi Guru

Guru berperan penting dalam keberhasilan implementasi *Market Day*, sehingga mereka harus terus mengasah kompetensinya dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis pengalaman. Penguatan kapasitas guru dalam membimbing siswa menyusun ide produk, melakukan analisis pasar sederhana, serta mengevaluasi kinerja secara reflektif akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru juga disarankan untuk memberikan ruang eksplorasi lebih luas bagi siswa melalui proyek-proyek yang mendorong kreativitas, berpikir kritis, dan kemandirian. Penerapan pembelajaran yang terdiferensiasi perlu dipertimbangkan agar keberagaman potensi siswa dapat terfasilitasi secara adil dan optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mendatang sebaiknya memperluas fokus kajian terhadap berbagai dimensi pelaksanaan *Market Day*, tidak hanya dari segi kreativitas, tetapi juga dampaknya terhadap penguatan karakter, kemampuan kolaborasi, dan kecakapan hidup lainnya. Pendekatan kuantitatif maupun metode campuran (*mixed methods*) dapat digunakan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.
- Alfiani Athma Putri, Reni Dwi Susanti, Dan Mayang Dintarini, Penerapan Model Guided Discovery Learning Dengan mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa,” 2015, 11.
- Annisa Aulia Isnaini, “Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui *Market Day* Pada Anak Kelompok B,”(*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019)., 562.
- Anugraheni, I., Ruffaida, F. S., & Haryuni, S. (2018). Analisis Faktor Determinan yang Mempengaruhi Kreativitas pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 1(2), 1-8.
- Arifin, S. F. A., & Septiani, N. R. (2023). Implementasi Nilai Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar Melalui *Market Day* Pada Era Industri 4.0 (Studi Kasus SDN Pepe Sedati dan MI Darul Hikam Waru). *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), Hal-838.
- Asrop Safi'i, *Creatif Learning-Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Tulungagung: Akademi Pustaka, 2019), 2.
- Astuti, R. I., & Fujiyati, I. (2024). Penerapan Program *Market Day* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di SDN Ujungrusi 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 259-268.

- Azzahra, F., Putri, T. R., Hendrick, Z. T., Lalita, A. C., Maulida, N., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS SD Melalui Kegiatan *Market Day* Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Kegiatan Kewirausahaan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 107-114.
- Badawi. (2023). Pembentukan Karakter Kewirausahaan Dengan Kegiatan *Market Day* Di Sekolah Dasar Soekarno Hatta.
- Betaubun, S., A. Hermansyah, A. Sumarsono, R. Purwanty, And Y. Tembang. "Metode mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan". *Musamus Journal Of Primary Education*, Vol. 1, No. 1, Oct. 2018, Pp. 001-12, Doi:10.35724/Musjpe.V1i1.843.
- Dewi, N. W. R., Windayani, N. L. I., Arifin, A., Laia, B., & Sutajaya, I. M. (2024). Membangun Jiwa Enterpreneurship dan Kreativitas di Sekolah Melalui Kegiatan *Market Day* Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 100-112.<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i2.3221>
- Dina Pratiwi, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Barang Bekas Di Raudhatul Athfsl Jauharotul Mualimin Gayau Sakti Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah," .
- Dwinata, A., Asmarani, R., Sarumaha, M. S., Hikmah, N., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Program *Market Day* Sebagai Sarana Pembinaan Karakter Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2536-2544.
- Endang Yuswatiningsih, Hindayah Ike S, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Dini* (Mojokerto: Stikes Majapahit Mojokerto, T.T.), 3.

- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Jakarta Timur : UNJ Press, 2020. Hal 2.
- Fajriah, N., & Asiskawati, E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 157-165
- Fardah, D. K. (2012). Analisis Proses Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 91-9.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121-127.
- Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2).
- Hasanah, "Upaya Menumbuhkan Jiwa *Entrepreneurship* Melalui Kegiatan *Market Day* Bagi Anak Usia Dini."
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15.
- Hidayah, N., Ayuningtyas, C. E., & Gz, S. (2022). *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*. Penerbit K-Media.
- Hidayat, W., & Gunawan, S. (2024). Implementasi Program *Market Day* Dalam Meningkatkan Jiwa Entrepreneur Siswa Di Sma El-Fitra Kota

Bandung. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam*, 6(2), 174-183. <https://doi.org/10.30739/Jmpid.V6i2.3066>

Hikmah, R., Novita, D., & Astuti, L. S. (2023). Sosialisasi Literasi Numerasi dalam Kegiatan *Market Day*. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 591-598.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> Di Akses Pada 12 Januari 2023

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> Diakses Pada 15 Januari 2023

Hutahaeen, L. E., & Kusumasari, I. R. (2023). Edukasi Kewirausahaan Melalui Program Kerja *Market Day* di SMP PGRI 400 Tangerang. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.32877/nr.v3i1.774>

Ihsan Maulana, Farida Mayar, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3 (2019): 1142.

Indra Zultiar Dan Leonita Siwiyanti, (2017). Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Anak Sejak Dini Melalui Kegiatan *Market Day*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Jakarta: Kementerian Agama RI.

Kuntum Khairah Umah, Rakhimahwati, “Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib Di Taman Kanak-Kanak,” *Aulad: Journal On Early Childhood* 4 (2021).

Lasmini, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan *Market Day*.”

Leonita Siwiyanti, "Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan *Market Day*," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (2017).

Manabung, D. C., Rorimpandey, W. H., & Kaunang, M. J. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Kreativitas Siswa Di Sd Impres Kayawu. *Edu Primary Journal*, 5(4), 456-465.

Manik Renaldi Herianto, "Analisis Rendahnya Kreativitas Dan Motivasi Belajar IPA Di Kelas V SDN 046582 Lausolu Kec. Mardinding Tahun Pelajaran 2018/2019" (Digital Repository Universitas Quality, 2019).

Maolida, E. H., Salsabila, V. A., & Aprillia, T. (2022). Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Sejak Dini Melalui Pengenalan Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *JE (Journal of Empowerment)*, 3(1), 124-132

Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33 (Hal. 52).

Masnipal, M. P., "Siap Menjadi Guru & Pengelola PAUD Profesional". Elex Media Komputindo. 2013.

Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). Hal 69-70.

Muslikhah, S., Kosasih, A. D., & Wijarnako, B. (2023). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Melalui " *Market Day*". *PRIMARY*, 2(3), 178-186.

Muzzamil, F. (2024). Implementasi P5 Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan *Market Day* di TK Laboratorium UPI Cibiru Bandung. *Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 54-64.<https://doi.org/10.58569/jies.v3i1.1051>

Nanda Ayu Setiawati, Taruli Marito Silalahi, Dan Winny Sunfriska Limbong,
“Implementasi Model Pembelajaran *Market Day* Pada Orangtua Dan
Peserta Didik Dalam Membangun Jiwa Entrepreneur Di Sdn No.
064983sampali Kec.Percut Sei Tuan,” Jurnal Abdimas Mutiara 3 (2022):
132.

Nugraha, M. D. M., Intania, A., Jannah, M., & Komalasari, M. D. (2025). Faktor-
Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak di
Lingkungan Keluarga. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1),
565-585.<https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i1.88>

Nunuy Nurkaeti, “Analisis Kemampuan Pemahaman Dan Berpikir Kreatif
Matematis Melalui Sosial Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar,” , 316.

Nur Hidayah Dan Citra E. A. “*Market Day* Dan Karakter
Kewirausahaan/Entrepreneurship” Yogyakarta, Penerbit K-Media. 2022.

Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis Data & Pengecekan Keabsahan
Data.

Oktaviani, N. T., & Supriyadi, S. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif
Siswa Dalam Kegiatan *Market Day* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan
Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11-11.

Pramita, G., & Sari, N. (2020). Studi Waktu Pelayanan Kapal Di Dermaga I
Pelabuhan Bakauheni. *Journal Of Infrastructural In Civil
Engineering*, 1(01), 14-18.

- Pratitis, M. L. (2018). Implementasi Program *Market Day* Sebagai Sarana Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Siswa Sdit Alam Nurul Isam. *Basic Education*, 7(25), 2-449.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, Pp. 286-291).
- Putri, “Implementasi Program *Market Day* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Mts Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo.”
- Putri, N. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Menerapkan Jiwa *Entrepreneur* Melalui Kegiatan *Market Day* Bagi Siswa Di UPT SD Negeri 206 Gresik. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 40-52.
<https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.2920>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337-343.
- Rifky Riansyah, Deden A. Wahab Sya'roni, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas Dan Inovasi Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultasi Perencanaan Dan Pengawasan Arsitektur Di Kota Serang ,Provinsi Banten,” *JIMMUNIKOM* 02 .
- Riswanto, A., Joko, J., Boari, Y., Taufik, M. Z., Irianto, I., Farid, A., ... & Ifadah, E. (2023). *Metodologi Penelitian Ilmiah: Panduan Praktis Untuk Penelitian Berkualitas*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sami, D. T. S., & Purnomo, S. (2022). Implementasi *Market Day* Untuk Meningkatkan Numerasi Dan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Melalui Km6. *Jppm: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 47-56.
- Samura, A. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *MES: Journal Of Mathematics And Science*, 5(1), 20-28.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), Hal 94-96.
- Siwiyanti, "Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan *Market Day*."
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), 270-275
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Edu Research*, 5(3), 110-116.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Transkip 01/W/15-04-2024
- Tritjahjo Danny Soesilo, , (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 15
- Uswatun Hasanah, "Upaya Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Melalui Kegiatan *Market Day* Bagi Anak Usia Dini," *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, 2019.
- Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), 5.

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Peberbit Rineka, 2004),7

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012).

Vian Andri Bimantari Putri, “Implementasi Program *Market Day* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Mts Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020).

Yulianto, A., & Bakri, S. (2024). Implementasi Program *Market Day* Untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan Santri Kuttab. *ISLAMIKA*, 6(3), 810-822.

Zultiar, I. And Siwiyanti, L. “Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan *Market Day*”, 2017, Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi, 6(11), Pp. 13–39.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

1. Petunjuk Wawancara

Wawancara dilakukan secara individual dengan guru yang telah mengikuti program *Market Day*.

2. Instrumen Wawancara

Siswa telah melaksanakan program *Market Day* dengan harapan menumbuhkan kreativitas siswa. Setelah beberapa waktu sejumlah siswa diwawancarai berkaitan dengan pelaksanaan program *Market Day* yang telah dilaksanakan dengan pertanyaan berikut :

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Pengalaman dalam program <i>Market Day</i>	1. Apa yang paling kamu suka dari program <i>Market Day</i>? 2. Produk apa yang kamu buat untuk dijual? Bagaimana kamu mendapatkan ide untuk membuat produk tersebut? 3. Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat produk? Kesulitan apa yang dialami? Bagaimana cara kamu mengatasinya? 4. Apakah guru juga terlibat dalam penetapan ide atau gagasan barumu? 5. Apakah orang tua mu juga terlibat dalam proses pembuatan produk yang akan kamu buat?
2.	Kreativitas dalam pelaksanaan program <i>Market Day</i>	Kelancaran berfikir (<i>fluency thinking</i>): 1. Berapa banyak ide produk yang kamu pikirkan sebelum memutuskan produk yang akan dibuat? 2. Apakah kamu memiliki banyak pilihan bahan untuk membuat produkmu? 3. Bagaimana caramu menemukan ide baru yang berbeda dengan temanmu untuk membuat produk yang sama? Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Apakah kamu mencoba cara yang berbeda untuk membuat produkmu? 2. Jika ada masalah dalam pembuatan produk, apakah kamu mencoba cara lain untuk menyelesaikannya? Berfikir orisinalitas (<i>original thngking</i>): 1. Apa yang membuat produkmu berbeda dari produk teman-temanmu? 2. Ide apa yang paling unik dalam produkmu? 3. Bagaimana kamu mendapatkan ide-ide untuk

		produkmu? Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): • Bagaimana kamu menjelaskan produkmu kepada calon pembeli? • Apa saja detail yang kamu tambahkan untuk membuat produkmu lebih menarik? • Apakah kamu menambahkan hiasan atau dekorasi pada produkmu?
3.	Dampak program <i>Market Day</i> terhadap kreativitas siswa	1. Apakah program <i>Market Day</i> membuatmu lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru? 2. Apakah kamu akan menerapkan keterampilan yang kamu pelajari dalam program <i>Market Day</i> di kegiatan lain?



INSTRUMEN PENELITIAN
Lembar Instrumen Wawancara untuk Siswa

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Siswa :

Hari/Tanggal Wawancara :

Tempat Wawancara :

Daftar Pertanyaan

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Apa yang paling kamu suka dari program <i>Market Day</i> ?	
2.	Produk apa yang kamu buat untuk dijual? Bagaimana kamu mendapatkan ide untuk membuat produk tersebut?	
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat produk? Jika ya, kesulitan apa yang kamu hadapi? Bagaimana cara kamu mengatasinya?	
4.	Berapa banyak ide produk yang kamu pikirkan sebelum memutuskan produk yang akan dibuat?	
5.	Apakah kamu memiliki banyak pilihan bahan untuk membuat produkmu?	
6.	Apakah kamu bisa menyebutkan beberapa cara lain untuk membuat produk yang sama?	
7.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 3. Apakah kamu mencoba cara yang berbeda untuk membuat produkmu?	

	4. Jika ada masalah dalam pembuatan produk, apakah kamu mencoba cara lain untuk menyelesaikannya?	
8.	Berfikir orisinalitas (<i>original thngking</i>): 4. Apa yang membuat produkmu berbeda dari produk teman-temanmu? 5. Ide apa yang paling unik dalam produkmu? 6. Bagaimana kamu mendapatkan ide-ide untuk produkmu?	
9.	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): • Bagaimana kamu menjelaskan produkmu kepada calon pembeli? • Apa saja detail yang kamu tambahkan untuk membuat produkmu lebih menarik? • Apakah kamu menambahkan hiasan atau dekorasi pada produkmu?	
10.	Apakah program <i>Market Day</i> membuatmu lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru?	
11.	Apakah kamu akan menerapkan keterampilan yang kamu pelajari dalam program <i>Market Day</i> di kegiatan lain?	

PEDOMAN WAWANCARA

1. Petunjuk Wawancara

Wawancara dilakukan secara individual dengan guru yang telah mengikuti program *Market Day*. Pertanyaan dapat disesuaikan dengan karakteristik dan konteks sekolah.

2. Instrumen Wawancara

Guru kelas diwawancarai berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program *Market Day* dengan pertanyaan berikut:

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Pengalaman dalam program <i>Market Day</i>	1. Sudah berapa lama Bapak/Ibu terlibat dalam program <i>Market Day</i> di MIN 3 Ponorogo? 2. Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan utama dari program <i>Market Day</i> ini?
2.	Kreativitas dalam pelaksanaan program <i>Market Day</i>	Kelancaran berfikir (<i>fluency thinking</i>): 1. Selama program <i>Market Day</i>, apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mencetuskan banyak ide atau gagasan terkait produk yang akan dijual? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh konkret situasi di mana siswa menunjukkan kemampuan berpikir lancar dalam konteks <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin saat merencanakan produk <i>Market Day</i>? Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu mengamati siswa mampu melihat suatu masalah atau tantangan dari berbagai sudut pandang saat mempersiapkan dan melaksanakan <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan berpikir luwes dalam menghadapi kendala atau perubahan yang terjadi selama <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memfasilitasi siswa agar mereka dapat berpikir luwes dan adaptif dalam konteks <i>Market Day</i>? Berfikir orisinalitas (<i>original thngking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat siswa menghasilkan ide-ide baru dan unik dalam program <i>Market Day</i>? 2. Produk atau ide apa yang menurut Bapak/Ibu paling menonjolkan orisinalitas siswa dalam

		<i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk berani berpikir "di luar kotak" dan menghasilkan ide-ide orisinal dalam konteks <i>Market Day</i>?
		Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan dan memperinci ide atau produk mereka selama program <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan elaborasi dalam proses pembuatan atau pemasaran produk <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu membantu siswa untuk mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang lebih detail dan menarik dalam konteks <i>Market Day</i>?
3.	Dampak program <i>Market Day</i> terhadap kreativitas siswa	1. Tantangan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa melalui program <i>Market Day</i>? 2. Adakah saran atau rekomendasi yang ingin Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan program <i>Market Day</i> di masa mendatang agar lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa?



INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru Kelas

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Guru Kela :

Hari/Tanggal Wawancara :

Daftar Pertanyaan

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu terlibat dalam program <i>Market Day</i> di MIN 3 Ponorogo?	
2.	Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan utama dari program <i>Market Day</i> ini?	
3.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Selama program <i>Market Day</i>, apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mencetuskan banyak ide atau gagasan terkait produk yang akan dijual? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh konkret situasi di mana siswa menunjukkan kemampuan berpikir lancar dalam konteks <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin saat merencanakan produk <i>Market Day</i>?	
4.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu mengamati siswa mampu melihat suatu masalah atau tantangan dari berbagai sudut pandang saat mempersiapkan dan melaksanakan <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan berpikir luwes dalam	

	menghadapi kendala atau perubahan yang terjadi selama <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memfasilitasi siswa agar mereka dapat berpikir luwes dan adaptif dalam konteks <i>Market Day</i>?	
5.	Berfikir orisinalitas (<i>original thngking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat siswa menghasilkan ide-ide baru dan unik dalam program <i>Market Day</i>? 2. Produk atau ide apa yang menurut Bapak/Ibu paling menonjolkan orisinalitas siswa dalam <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk berani berpikir "di luar kotak" dan menghasilkan ide-ide orisinal dalam konteks <i>Market Day</i>?	
6.	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan dan memperinci ide atau produk mereka selama program <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan elaborasi dalam proses pembuatan atau pemasaran produk <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu membantu siswa untuk mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang lebih detail dan menarik dalam konteks <i>Market Day</i>?	
7.	Tantangan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa melalui program <i>Market Day</i>?	
8.	Adakah saran atau rekomendasi yang ingin Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan program <i>Market Day</i> di masa mendatang agar lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa?	

Lampiran 5 – Pedoman Wawancara untuk Kepala Sekolah

PEDOMAN WAWANCARA

1. Tujuan Wawancara :

Wawancara dilakukan secara individual dengan kepala sekolah.
Pertanyaan dapat disesuaikan dengan karakteristik dan konteks sekolah.

2. Instrumen Wawancara

Kepala sekolah diwawancarai berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program *Market Day* dengan pertanyaan berikut:

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Sarana prasarana	1. Ada fasilitas khusus untuk mendukung kegiatan kewirausahaan siswa ?
2.	Program <i>Market Day</i>	1. Sejak kapan Program <i>Market Day</i> dimulai di MIN 3 Ponorogo ? 2. Bagaimana mekanisme pelaksanaan program <i>Market Day</i> di sekolah 3. Apakah program <i>Market Day</i> ini sudah ada strukturnya ?

Lampiran 6 – Instrumen Penelitian Wawancara untuk Kepala

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara untuk Kepala Sekolah

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Kepala Sekolah :

Hari/Tanggal Wawancara :

Tempat Wawancara :

Daftar Pertanyaan

No	Kisi kisi pertanyaan	Uraian
1.	Ada fasilitas khusus untuk mendukung kegiatan kewirausahaan siswa ?	
2.	Sejak kapan Program <i>Market Day</i> dimulai di MIN 3 Ponorogo ?	
3.	Bagaimana mekanisme pelaksanaan program <i>Market Day</i> di sekolah	
4.	Apakah program <i>Market Day</i> ini sudah ada strukturnya ?	

INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA UNTUK SISWA

Nama Siswa : Aulia Carisa Putri

Nama sekolah : MIN 3 Ponorogo

Hari/Tanggal Wawancara : Kamis, 17 April 2025

Daftar Pertanyaan

No	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Apa yang paling kamu suka dari program <i>Market Day</i> ?	Saat menjualnya
2.	Produk apa yang kamu buat untuk dijual? Bagaimana kamu mendapatkan ide untuk membuat produk tersebut?	Waktu itu membuat roti brownis, idenya dari diri sendiri karena sudah di ajari.
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat produk? Jika ya, kesulitan apa yang kamu hadapi? Bagaimana cara kamu mengatasinya?	iya , sedikit kesulitan, dan saya Tanya ke ibu dan di suruh belajar lagi
4.	Berapa banyak ide produk yang kamu pikirkan sebelum memutuskan produk yang akan dibuat?	tiga
5.	Apakah kamu memiliki banyak pilihan bahan untuk membuat produkmu?	Iya, awalnya milih MINuman es capcin, sama buat nasi goreng, tapi akhirnya milih yang brownis.
6.	Apakah kamu bisa menyebutkan beberapa cara lain untuk membuat produk yang sama?	Tidak, sesuai yang di ajarkan ibu
7.	Fleksibilitas Berpikir (flexible thinking): Apakah kamu mencoba cara yang berbeda untuk membuat produkmu? Jika ada masalah dalam pembuatan produk, apakah kamu mencoba cara lain untuk menyelesaikannya?	Tidak, saya membuat sesuai cara yang di ajarkan ibu, dan jika ada kesulitan saya bertanya ke ibu.
8.	Berfikir orisinalitas (original thinking) a. Apa yang membuat produkmu berbeda dari produk teman-temanmu? b. Ide apa yang paling unik dalam produkmu? Bagaimana kamu mendapatkan ide-ide untuk produkmu?	a. Namanya Beda dengan produk buatan teman yang lain b. Bentuknya, ada yang berbentuk bunga mawar, dan bulat biasa.

9.	Keterampilan mengelaborasi (elaboration ability): a. Bagaimana kamu menjelaskan produkmu kepada calon pembeli? b. Apa saja detail yang kamu tambahkan untuk membuat produkmu lebih menarik? Apakah kamu menambahkan hiasan atau dekorasi pada produkmu?	a. Saya promosikan b. Tambahan selai dan topping
10.	Apakah program <i>Market Day</i> membuatmu lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru?	Iya, lebih percaya diri karena, awalnya saya malu, dan akhirnya setelah <i>Market Day</i> saya jadi lebih percaya diri
11.	Apakah kamu akan menerapkan keterampilan yang kamu pelajari dalam program <i>Market Day</i> di kegiatan lain?	Iya, di kegiatan yang lain saya akan lebih percaya diri



INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA UNTUK SISWA

Nama Siswa : Hana Wardatul Hanifah

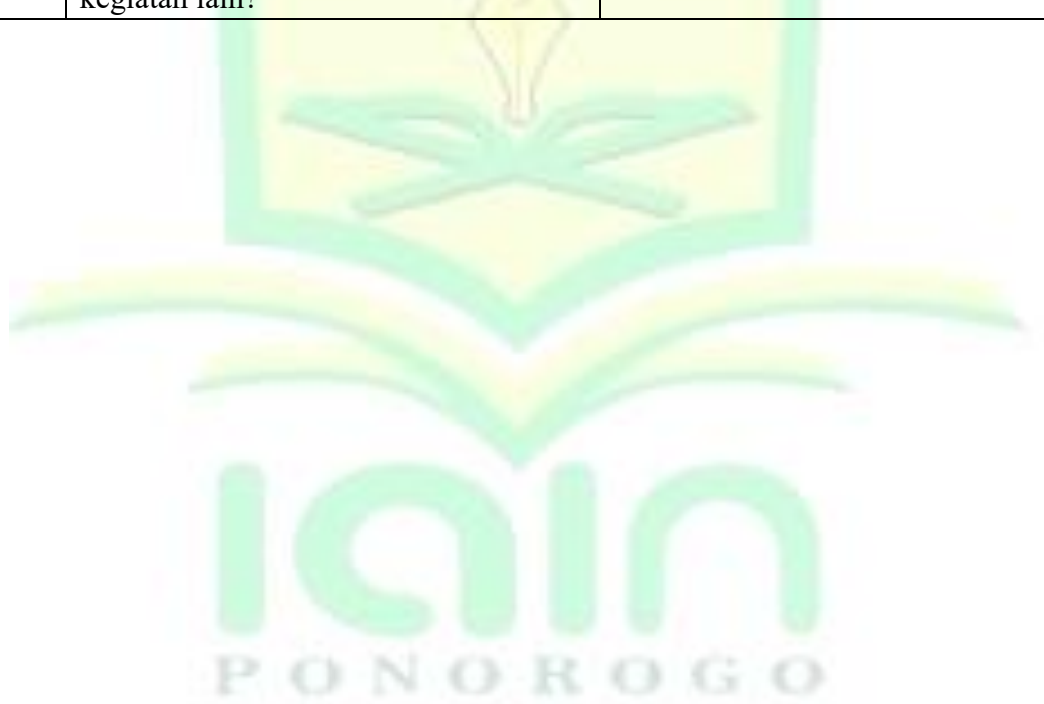
Nama sekolah : MIN 3 Ponorogo

Hari/Tanggal Wawancara : Kamis, 17 April 2025

Daftar Pertanyaan

No	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Apa yang paling kamu suka dari program <i>Market Day</i> ?	Mulai dari pembuatan jajannya, terus proses penjualannya dan saat beli jajannya
2.	Produk apa yang kamu buat untuk dijual? Bagaimana kamu mendapatkan ide untuk membuat produk tersebut?	Saya buat risol mayo, idenya dari saya sendiri karena risol banyak disukai teman teman
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat produk? Jika ya, kesulitan apa yang kamu hadapi? Bagaimana cara kamu mengatasinya?	Sedikit, dan saya meminta bantuan ibu
4.	Berapa banyak ide produk yang kamu pikirkan sebelum memutuskan produk yang akan dibuat?	Tiga
5.	Apakah kamu memiliki banyak pilihan bahan untuk membuat produkmu?	Iya, karena ibu guru memberi kebebasan mau buat jajan apa, saya kepikiran risol, jelly, dan es lilin
6.	Apakah kamu bisa menyebutkan beberapa cara lain untuk membuat produk yang sama?	Tidak, karena cara buat risol sama saja
7.	Fleksibilitas Berpikir (flexible thinking): Apakah kamu mencoba cara yang berbeda untuk membuat produkmu? Jika ada masalah dalam pembuatan produk, apakah kamu mencoba cara lain untuk menyelesaikannya?	Iya, karena risol punya banyak farina, jadi saya bertanya kepada ibu
8.	Berfikir orisinalitas (original thinking) a. Apa yang membuat produkmu berbeda dari produk teman-temanmu?	Kalau yang unik isiannya, aku tambah isi sosis dan mayones

	b. Ide apa yang paling unik dalam produkmu? Bagaimana kamu mendapatkan ide-ide untuk produkmu?	
9.	Keterampilan mengelaborasi (elaboration ability): a. Bagaimana kamu menjelaskan produkmu kepada calon pembeli? b. Apa saja detail yang kamu tambahkan untuk membuat produkmu lebih menarik? Apakah kamu menambahkan hiasan atau dekorasi pada produkmu?	a. Saya promosikan , dan menawarkan dengan cara gini , ayo teman teman dibeli risol mayo enak lo buatan sendiri b. Iya, aku tambahkan Sambal mayones
10.	Apakah program <i>Market Day</i> membuatmu lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru?	Iya, karena dengan <i>Market Day</i> saya bisa membuat jajan sendiri dan menjualnya sendiri
11.	Apakah kamu akan menerapkan keterampilan yang kamu pelajari dalam program <i>Market Day</i> di kegiatan lain?	iya , karena sudah pernah <i>Market Day</i> saya jadi lebih kreatif



INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA UNTUK SISWA

Nama Siswa : Kelvin Dirga Virendra Khambali

Nama sekolah : MIN 3 Ponorogo

Hari/Tanggal Wawancara : Kamis, 17 April 2025

Daftar Pertanyaan

No	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Apa yang paling kamu suka dari program <i>Market Day</i> ?	Penjualannya, suka juga proses pembuatannya
2.	Produk apa yang kamu buat untuk dijual? Bagaimana kamu mendapatkan ide untuk membuat produk tersebut?	Salad buah, alasan buat itu karena pernah beli dan enak.
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat produk? Jika ya, kesulitan apa yang kamu hadapi? Bagaimana cara kamu mengatasinya?	Iya, saat pembuatan untuk takaran mayones, dan untuk mengatasinya saya bertanya ke ibu.
4.	Berapa banyak ide produk yang kamu pikirkan sebelum memutuskan produk yang akan dibuat?	empat
5.	Apakah kamu memiliki banyak pilihan bahan untuk membuat produkmu?	Iya, seperti salad buah, risol, es the, dan smpolan, dan akhirnya memilih salad buah
6.	Apakah kamu bisa menyebutkan beberapa cara lain untuk membuat produk yang sama?	Bisa, menyiapkan bahan (buah naga, apel, semangka, melon, yogurt, mayones, keju, kemudian memotong buah , dan mencampurkan buah dan mayones
7.	Fleksibilitas Berpikir (flexible thinking): Apakah kamu mencoba cara yang berbeda untuk membuat produkmu? Jika ada masalah dalam pembuatan produk, apakah kamu mencoba cara lain untuk menyelesaikannya?	Iya saya pernah mencoba dan enak
8.	Berfikir orisinalitas (original thinking)	a. Buahnya yang banyak, dan yang lain tidak ada yang jual salad buah

	a. Apa yang membuat produkmu berbeda dari produk teman-temanmu? b. Ide apa yang paling unik dalam produkmu? Bagaimana kamu mendapatkan ide-ide untuk produkmu?	b. Kemasannya, yang saya buat oval, biasanya kan bulat.
9.	Keterampilan mengelaborasi (elaboration ability): a. Bagaimana kamu menjelaskan produkmu kepada calon pembeli? b. Apa saja detail yang kamu tambahkan untuk membuat produkmu lebih menarik? Apakah kamu menambahkan hiasan atau dekorasi pada produkmu?	a. Saya promosikan b. Saya tambahkan toping
10.	Apakah program <i>Market Day</i> membuatmu lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru?	Iya , saya merasa bisa membuat dan menjual produk sendiri
11.	Apakah kamu akan menerapkan keterampilan yang kamu pelajari dalam program <i>Market Day</i> di kegiatan lain?	Iya, dari hasil penjualan dan hasil untungnya buat menabung.



INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara Untuk Siswa

Nama Siswa : Icha Amelia Cinta Kirana

Nama sekolah : MIN 3 Ponorogo

Hari/Tanggal Wawancara : Kamis, 17 April 2025

Daftar Pertanyaan

No	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Apa yang paling kamu suka dari program <i>Market Day</i> ?	Bisa membeli jajan, dan saat saya yang menjual saya bisa mendapatkan uang untuk di tabung, dan juga proses pembuatannya menyenangkan
2.	Produk apa yang kamu buat untuk dijual? Bagaimana kamu mendapatkan ide untuk membuat produk tersebut?	Jelly, idenya dari diri sendiri karena membuatnya mudah.
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat produk? Jika ya, kesulitan apa yang kamu hadapi? Bagaimana cara kamu mengatasinya?	Tidak, karena sudah terbiasa membuatnya
4.	Berapa banyak ide produk yang kamu pikirkan sebelum memutuskan produk yang akan dibuat?	empat
5.	Apakah kamu memiliki banyak pilihan bahan untuk membuat produkmu?	Iya, contohnya jus jambu, pentol goreng, cilok da jelly.
6.	Apakah kamu bisa menyebutkan beberapa cara lain untuk membuat produk yang sama?	Tidak, sesuai langkah langkahnya
7.	Fleksibilitas Berpikir (flexible thinking): Apakah kamu mencoba cara yang berbeda untuk membuat produkmu? Jika ada masalah dalam pembuatan produk, apakah kamu mencoba cara lain untuk menyelesaikannya?	Tidak. jika ada kesulitan saya tidak panic dan mencari solusi ke ibu.
8.	Berpikir orisinalitas (original thinking) a. Apa yang membuat produkmu	a. Menggunakan wadah cup b. Aku kasih topping, keju

	berbeda dari produk teman-temanmu? b. Ide apa yang paling unik dalam produkmu? Bagaimana kamu mendapatkan ide-ide untuk produkmu?	
9.	Keterampilan mengelaborasi (elaboration ability): a. Bagaimana kamu menjelaskan produkmu kepada calon pembeli? b. Apa saja detail yang kamu tambahkan untuk membuat produkmu lebih menarik? Apakah kamu menambahkan hiasan atau dekorasi pada produkmu?	a. Saya promosikan , dan menawarkan b. Saya tambahkan topping yang berbeda dengan jelly yang lain
10.	Apakah program <i>Market Day</i> membuatmu lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru?	Iya, karena bisa buat pembelajaran
11.	Apakah kamu akan menerapkan keterampilan yang kamu pelajari dalam program <i>Market Day</i> di kegiatan lain?	Iya, saya lebih percaya diri



INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru Kelas

Nama Sekolah : MIN 3 Ponorogo

Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni S.Pd.SD

Daftar Pertanyaan

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu terlibat dalam program Market Day di MIN 3 Ponorogo?	Kira-kira sebelum korona, sekitar tahun 2017 sampai sekarang
2.	Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan utama dari program Market Day ini?	Kalau menurut saya, untuk membuat anak biar lebih mandiri, bisa mengelola usahanya sendiri, dan hasilnya untuk pribadi
3.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>) : 1. Selama program Market Day, apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mencetuskan banyak ide atau gagasan terkait produk yang akan dijual? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh konkret situasi di mana siswa menunjukkan kemampuan berpikir lancar dalam konteks Market Day? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin saat merencanakan produk Market Day?	1. Iya, karena setiap Market Day itu anak-anak ingin menjual produknya itu bermacam-macam, yang berbeda dari sebelumnya, di mulai dari awal di beritahu jadwalnya kelas berapa gitu, anak-anak sudah mempersiapkan mau buat apa gitu. Karena kalau buatnya itu sama, ada beberapa yang kurang laku. 2. Ketika anak-anak itu sudah di jadwal besok kelas ini, mereka itu sudah merencanakan apa saja yang akan di jual pada aktu Market Day itu. Jadi kami lihat di situ kesiapan anak-anak itu benar-benar siap, karena sudah memahami program Market Day itu. 3. Saya beri contoh bahwa hasil dari yang dijual bisa digunakan untuk membeli peralatan sekolah, saya juga berikan contoh dari pengalaman saya waktu saya di sekolah dan juga melakukan Market Day itu, saya waktu itu membuat batik dan hasilnya saya jual. Jadi anak-anak dengan

		begitu juga mempunyai gagasan untuk membuat apa gitu.
4.	Fleksibilitas Berpikir <i>(flexible thinking):</i> 1. Apakah Bapak/Ibu mengamati siswa mampu melihat suatu masalah atau tantangan dari berbagai sudut pandang saat mempersiapkan dan melaksanakan <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan berpikir luwes dalam menghadapi kendala atau perubahan yang terjadi selama <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memfasilitasi siswa agar mereka dapat berpikir luwes dan adaptif dalam konteks <i>Market Day</i>?	1. Iya, contohnya saja siswa itu lebih memilih ide jualan yang belum pernah di jual, ataupun produk yang di sini tidak ada. 2. Contohnya itu siswa yang banyak tanya, oleh karena itu banyak menciptakan ide ide .dari tanya jawab nya itu 3. Kalau untuk <i>Market Day</i> itu untuk fasilitasnya madrasah hanya memberikan tempat dan baner gitu ya mas, jadi anak anak itu untuk tempatnya jualan juga menyapkan mejanya itu sendiri kadang bawa meja kecil dan kursi untuk duduk.
5.	Berfikir orisinalitas <i>(original thngking):</i> 1. Apakah Bapak/Ibu melihat siswa menghasilkan ide-ide baru dan unik dalam program <i>Market Day</i>? 2. Produk atau ide apa yang menurut Bapak/Ibu paling menonjolkan orisinalitas siswa dalam <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk berani berpikir "di luar kotak" dan menghasilkan ide-ide orisinal dalam	1. Iya, dilihat dari siswanya yang ingin membuat produk baru dan belum ada di sekolah 2. Anak anak baa produk buatan sendiri, tetpai juga kebanyakan anak anak itu bawa jajan cireng, pentol itu yang selanjutnya di olah sendiri . 3. Saya terangkan bahwa bahan alami itu belum banyak mengandung zat kimia, karena zat kimia itu sangat berpengaruh buat kesehatan, contohnya zat pewarna, pemanis. Dengan begitu anak anak juag berfikir untuk membuat produk yang alami

	konteks <i>Market Day</i> ?	
6.	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan dan memperinci ide atau produk mereka selama program <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan elaborasi dalam proses pembuatan atau pemasaran produk <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu membantu siswa untuk mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang lebih detail dan menarik dalam konteks <i>Market Day</i>?	1. Iya, dilihat dari setiap anak yang membuat produk yang kebanyakan itu dari bahan bahan alami, sesuai yang saya harapkan dari penjelasan tentang bahaya zat kimia. Jadi anak anak itu berfikir untuk membuat produk yang alami. 2. Iya itu ada tetapi tidak semua anak , karena juga waktunya yang tidak lama dan itu juga di pengaruhi olehg kemampuan anaknya, dan itu sebagian seni juga. 3. Saya beri tahu kelebihan dan kekurangan dari penjualan produk tersebut ketika ada yang mnjualnya.
7.	Tantangan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa melalui program <i>Market Day</i> ?	Sebenarnya anak anak itu kalau ada kegiatan seperti ini sangat senang dan antusiasnya itu bagus. Jadi leat <i>Market Day</i> ini bisa untuk menumbuhkan kreativitas itu
8.	Adakah saran atau rekomendasi yang ingin Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan program <i>Market Day</i> di masa mendatang agar lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa?	Untuk kedepannya <i>Market Day</i> itu untuk jajan yang sekiranya tidak cepat laku itu sedikit di kurangi , dan juga lebih di cek kemabli kurang apa, kurang menarik cara penyajiannya, atau rasanya, sehingga di kegitan <i>Market Day</i> yang akan datang bisa dibuat lebih menarik dan original.

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru Kelas

Nama Sekolah : MIN 3 Ponorogo

Nama Guru Kelas : Sufyan Alimuddin, S.Pd.I

Daftar Pertanyaan

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu terlibat dalam program Market Day di MIN 3 Ponorogo?	Saya cukup lama terlibat dalam kegiatan <i>Market Day</i> di MIN 3 ini, mungkin sudah dari pertama kali kegiatan ini diadakan.
2.	Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan utama dari program <i>Market Day</i> ini?	Menurut pendapat saya <i>Market Day</i> memiliki tujuan utama yaitu menumbuhkan jiwa entrepreneur, memahami dunia bisnis, melatih kreativitas dan inovasi pada siswa. <i>Market Day</i> juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri (pada anak hal ini dapat dilihat dari cara anak berinteraksi langsung dengan para pembeli), meningkat kemampuan komunikasi anak (komunikasi yang terjalin selama kegiatan berlangsung dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa), dan melatih kecerdasan bisnis anak (melalui kegiatan <i>Market Day</i> anak dapat dilatih kemampuan bisnisnya mulai dari menentukan apa yang akan mereka jual dan bagaimana eksekusinya misalkan).
3.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>) : 1. Selama program <i>Market Day</i> , apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mencetuskan banyak ide atau gagasan terkait produk yang akan dijual? 2. Bisakah Bapak/Ibu	1. Iya, sepengetahuan saya mereka telah mencetuskan ide-ide yang dimiliki melalui produk-produk. Bisa dilihat dari desain produk dan nama-nama produk karya mereka. 2. Situasi yang dapat ini dapat dilihat ketika diskusi mengenai bagaimana kemasan dari produk dan apa nama produk yang akan mereka jual. Selain itu situasi kemampuan berpikir lancar ini dapat dilihat ketika kegiatan <i>Market Day</i> berlangsung, anak-anak dengan teliti dan percaya diri melayani pembeli yang

	memberikan contoh konkret situasi di mana siswa menunjukkan kemampuan berpikir lancar dalam konteks <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin saat merencanakan produk <i>Market Day</i>?	datang. 3. Ya, pertama di berikan gambaran dan contohnya langsung bisa melalui video atau poster yang menarik dan kreatif. Dari keterlibatan anak-anak di tahun sebelumnya juga bisa dijadikan motivasi agar lebih baik lagi. Baru dari sinilah anak di bebaskan untuk mendesain <i>Market Day</i> sesuai dengan ide mereka.
4.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu mengamati siswa mampu melihat suatu masalah atau tantangan dari berbagai sudut pandang saat mempersiapkan dan melaksanakan <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan berpikir luwes dalam menghadapi kendala atau perubahan yang terjadi selama <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memfasilitasi siswa agar mereka dapat berpikir luwes dan adaptif dalam konteks <i>Market Day</i>?	1. Menurut saya sebagian besar sudah mengetahui, mereka bisa mengetahui gambaran kegiatan <i>Market Day</i> yang akan dilakukan dari kegiatan <i>Market Day</i> tahun lalu dan proses jual beli yang mereka saksikan secara langsung di pasar. 2. Dengan memberikan contoh secara langsung ketika sedang melayani pembeli dan tetap bersabar dalam menghadapi segala situasi yang terjadi ketika kegiatan <i>Market Day</i> berlangsung. 3. Memberikan pengarahan kepada siswa agar tetap menjaga mood ketika kegiatan <i>Market Day</i> berlangsung, menjunjung tinggi nilai toleransi, dan tetap menggunakan bahasa yang sopan dan baik ketika transaksi jual beli berlangsung.
5.	Berfikir orisinalitas (<i>original thngking</i>): 4. Apakah Bapak/Ibu melihat siswa	1. Iya, sepengetahuan saya anak-anak menemukan ide-ide unik. Bisa melalui kemasan produk, nama produk yang dijual, dekorasi yang digunakan, sampai dengan

	menghasilkan ide-ide baru dan unik dalam program <i>Market Day</i>? 5. Produk atau ide apa yang menurut Bapak/Ibu paling menonjolkan orisinalitas siswa dalam <i>Market Day</i>? 6. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk berani berpikir "di luar kotak" dan menghasilkan ide-ide orisinal dalam konteks <i>Market Day</i>?	pakaian yang dikenakannya ketika kegiatan <i>Market Day</i> berlangsung. 2. Menurut saya dari ide-ide yang telah ada yang paling menonjol adalah ide di kemasan produk dan nama produk yang diberikan oleh siswa dan siswa. Tidak meninggalkan nama makanan yang asli namun cukup unik dan menarik pengunjung. 3. Pertama yang saya memberikan gambaran kegiatan <i>Market Day</i> dari tahun sebelumnya dan menunjukkan referensine kegiatan marker day yang dilakukan sekolah lain bisa melalui foto atau video. Setelah itu saya akan bercerita tentang kegiatan jual beli atau pengalaman saya yang memiliki hubungan dengan kegiatan <i>Market Day</i>. Lalu saya akan meMINta mereka mengingat kegiatan jual beli yang pernah mereka lakukan dan menuangkannya ke dalam ide yang sekiranya akan mereka lakukan pada kegiatan <i>Market Day</i> yang akan datang. Terakhir saya memilih mana ide yang paling menarik dan unik, lalu mendiskusikannya dengan mereka di forum kelas.
6.	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): 4. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan dan memperinci ide atau produk mereka selama program <i>Market Day</i>? 5. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan elaborasi	Iya, sepengetahuan saya anak-anak jauh lebih menuangkan idenya ketika kegiatan <i>Market Day</i> dilakukan. Ya, ketika mereka tengah membuat produk itu dapat dilihat dari interaksi antar siswa. Kemudian interaksi siswa dengan pembeli. Sebelum mendukung dan membantu ide yang keluar dari hasil diskusi mereka, saya akan mendengarkan seksama menganalisis dan mengambil keputusan..Lalu setelahnya saya memaparkan tentang kesulitan dan tantangan ketika menjalankan ide itu. Setelah ada kesepakatan bersama, maka saya akan memberikan motivasi kepada siswa dan membantu mendesain sesuai dengan ide mereka.

	dalam proses pembuatan atau pemasaran produk <i>Market Day</i>? 6. Bagaimana cara Bapak/Ibu membantu siswa untuk mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang lebih detail dan menarik dalam konteks <i>Market Day</i>?	
7.	Tantangan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa melalui program <i>Market Day</i>?	Tantangan yang saya hadapi ketika kegiatan akan dilaksanakan ada beberapa: Manajemen bagaimana cara mengatasi agar mengatur anak lebih teliti dalam kegiatan <i>Market Day</i> karena kurangnya ketika acara tengah berlangsung otomatis guru juga tidak bisa mengontrol atau mengawasi anak secara 100%. Sedangkan ketika anak tidak bisa teliti nanti ditakutkannya akan mudah bermain dengan temannya lalu berakhir dengan main sendiri dan tidak fokus pada kegiatan. Masalah selanjutnya adalah ketika ada anak yang belum lancar menghitung lalu mendapat tugas di <i>Market Day</i> saya khawatir dia tidak bisa menghitung transaksi jual beli secara cepat dan tepat.
8.	Adakah saran atau rekomendasi yang ingin Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan program <i>Market Day</i> di masa mendatang agar lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa?	Saran yang ingin saya sampaikan untuk kegiatan <i>Market Day</i> adalah sebagai berikut. Apabila kegiatan <i>Market Day</i> akan dilakukan sebaiknya alokasi waktu dan manajemen anak disusun lebih teratur. Bisa salah satu guru mengawasi siswa selama proses kegiatan berlangsung. Guru memantau kegiatan <i>Market Day</i> yang tengah berlangsung dan tidak menempatkan siswa yang kurang pandai berhitung untuk mengelola, mungkin siswa yang kurang pandai

		bisa di alokasikan untuk menerima tamu yang hadir. Jadi seluruh siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan <i>Market Day</i>. Guru tidak membatasi ide siswa, selama ide tersebut masih dalam konteks positif dan dapat mendukung kegiatan <i>Market Day</i>.
--	--	--



INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru Kelas

Nama Sekolah : MIN 3 Ponorogo

Nama Guru Kelas : Nanik Setyowati

Daftar Pertanyaan

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu terlibat dalam program Market Day di MIN 3 Ponorogo?	Mulai dari setelah covid 19 itu sampai sekarang, itu dulunya anak-anak kelasnya di pincar pincar jadi tempatnya jajan itu berjauhan jadi berinisiatif diadakan <i>Market Day</i>
2.	Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan utama dari program <i>Market Day</i> ini?	Kalau menurut saya, untuk melatih anak-anak menjadi entrepreneur muda, ya setidaknya belajar karena masih kecil, tingkatnya MI ya belajar jual beli, bagaimana mengelola agar dagangannya itu untung, walaupun untungnya tidak banyak ya, yang penting belajar. Selain itu dengan anak-anak membuat sendiri bisa membuat lebih kreatif, karena biasanya yang dibuat itu makanan kesukannya sendiri.
3.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>) : - Selama program <i>Market Day</i>, apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mencetuskan banyak ide atau gagasan terkait produk yang akan dijual? - Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh konkret situasi di mana siswa menunjukkan kemampuan berpikir lancar dalam konteks	- Iya, karena setiap bulan itu ada <i>Market Day</i>, jadi anak-anak itu bisa mengamati bagaimana MINat dari teman-teman itu makanan yang seperti ini, jadi ketika pada <i>Market Day</i> berikutnya anak-anak itu bisa mencetuskan ide kreatifnya dari hasil pengamatan itu anak-anak berfikir, oh jadi saya harus membuat makanan yang disukai pembeli biar dagangan saya laris. - Ketika anak-anak itu melihat dagangan temannya sebelumnya itu tidak laku, jadi mereka berfikir saya harus membuat dagangan yang lain yang lebih inovatif dan bisa lebih laris saat dijual. - Biasanya saya menyerahkan langsung ke

	<i>Market Day?</i> 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin saat merencanakan produk <i>Market Day</i>?	anak-anak dan orang tua, akan membuat apa, dan dari saya hanya memberikan gambaran jumlah yang harus dibuat karena sistemnya juga pembagian, dan buatlah makanan yang sehat, dan jangan membeli di toko dan kalau memungkinkan silahkan membuat sendiri dengan orang tua
4.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu mengamati siswa mampu melihat suatu masalah atau tantangan dari berbagai sudut pandang saat mempersiapkan dan melaksanakan <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan berpikir luwes dalam menghadapi kendala atau perubahan yang terjadi selama <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memfasilitasi siswa agar mereka dapat berpikir luwes dan adaptif dalam konteks <i>Market Day</i>?	1. Iya, contohnya saja kalau dari dulu itu kan yang mudah dibuat adalah jelly, dan yang membuat jelly itu banyak, jadi anak-anak itu timbul ide untuk <i>Market Day</i> berikutnya itu lebih kreatif, seperti membuat telur gulung, dimsum, dan ternyata anak-anak itu juga bisa membuatnya dengan dibantu oleh ibunya, walaupun untuk dimsum itu harganya sedikit mahal untuk siswa itu, tetapi peMINatnya cukup banyak 2. Contohnya dengan pengamatan dari penjualan sebelumnya banyak yang membuat jelly, kemudian di <i>Market Day</i> yang akan datang sudah tidak banyak yang membuat jelly, jadi anak-anak lebih kreatif dan inovatif 3. Kalau dari saya cukup memberi himbauan buatlah makanan yang sehat, dan jangan membeli di toko dan kalau memungkinkan silahkan membuat sendiri dengan orang tua, ya karena tidak semua orang tua punya banyak waktu luang, jadi sebisa mungkin dibuat sendiri.
5.	Berfikir orisinalitas (<i>original thinking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat siswa menghasilkan ide-ide baru dan unik dalam	1. Iya, dilihat dari setiap <i>Market Day</i> itu banyak jajan baru yang sebelumnya belum pernah dijual, dan menurut bapak ibu guru itu jajannya kok aneh ya, bukan aneh tapi lebih inovatif, di tanya ini apa ya berbeda dengan yang kemarin, jadi bisa

	program <i>Market Day</i>? 2. Produk atau ide apa yang menurut Bapak/Ibu paling menonjolkan orisinalitas siswa dalam <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk berani berpikir "di luar kotak" dan menghasilkan ide-ide orisinal dalam konteks <i>Market Day</i>?	membuat pembeli itu penasaran dan ingin membeli , selain dari makanan, dari MINumanpun sangat bervariasi, dari <i>Market Day</i> kesatu, dua, tiga itu beda beda dan banyak inovasi dari anak anak, ya karena sekarang media belajar banyak ya seperti dari youtube, tiktok jadi anak anak itu bisa lebih kreatif untuk membuat produknya. 2. Ya, contohnya dari MINuman anak anak itu biasanya menambahkan topping, atau biasanya untuk kemasan itu di buat berbeda dari penjualan di luar 3. Jadi saat <i>Market Day</i> juga melakukan pengamatan apa produk yang diMINati oleh pembeli dan tidak, dan tetap mengutamakan makanan yang sehat, jadi kita melakukan evaluasi setiap kelas.
6.	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan dan memperinci ide atau produk mereka selama program <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan elaborasi dalam proses pembuatan atau pemasaran produk <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara	1. Iya, dilihat dari setiap anak yang membuat produk yang kebanyakan itu dari bahan bahan alami, sesuai yang saya harapkan dari penjelasan tentang bahaya zat kimia. Jadi anak anak itu berfikir untuk membuat produk yang alami. 2. Iya itu ada tetapi tidak semua karena kemampuan siswa itu berbeda beda , contohnya pada kemasan yang berbeda, penambahan topping dan lain lain 3. Saya beri tahu kelebihan dan kekurangan dari penjualan produk tersebut ketika ada yang menjualnya. Dan melakukan evaluasi pada setiap penjualan sebelumnya

	Bapak/Ibu membantu siswa untuk mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang lebih detail dan menarik dalam konteks <i>Market Day</i> ?	
7.	Tantangan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa melalui program <i>Market Day</i> ?	Kalau melalui <i>Market Day</i> itu tantangannya itu saat di awal prosesnya itu ya, untuk membuat sendiri anak-anak itu masih banyak yang kurang mampu, jadi masih sangat MINim kreativitasnya, tetapi juga banyak yang sudah lebih kreatif karena sudah melakukan <i>Market Day</i> lebih dari satu kali, jadi semakin sering anak itu mendapat kesempatan untuk melakukan, akan lebih cepat anak itu untuk lebih kreatif. Kalau melihat jaman sekarang ya mas, kalau untuk bahan itu mudah di dapat, dan kalau untuk petunjuk itu juga banyak di media sosial, jadi selain MINat tetapi juga waktu pendampingan dari orang tua yang dapat menghambat kreativitas siswa
8.	Adakah saran atau rekomendasi yang ingin Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan program <i>Market Day</i> di masa mendatang agar lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa?	Harapan saya Untuk kedepannya <i>Market Day</i> itu tidak hanya dari makanan saja, mungkin bisa dari hasil kerajinan siswa, atau alat-alat tulis, intinya adalah kebutuhan sehari-hari gitu mas. Dan harapan saya untuk <i>Market Day</i> itu dilakukan lebih rutin lagi, karena semakin sering melakukan <i>Market Day</i> itu juga semakin banyak siswa yang lebih kreatif lagi.

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru Kelas

Nama Sekolah : MIN 3 Ponorogo

Nama Guru Kelas : Khossy Alviaturrohmah, S.Pd.

Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 22 April 2025

Daftar Pertanyaan

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	Uraian
1.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu terlibat dalam program Market Day di MIN 3 Ponorogo?	Kalau terlibat <i>Market Day</i> itu sekitar setelah corona kira kira tahun 2022 sampai sekarang
2.	Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan utama dari program <i>Market Day</i> ini?	Untuk melatih anak berwirausaha, biar bisa jual beli, biar bisa mengelola uang hasil usahanya
3.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>) : 1. Selama program <i>Market Day</i> , apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mencetuskan banyak ide atau gagasan terkait produk yang akan dijual? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh konkret situasi di mana siswa menunjukkan kemampuan berpikir lancar dalam konteks <i>Market Day</i> ? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin saat merencanakan produk	1. Iya, setiap <i>Market Day</i> itu anak-anak membuat produknya dari rumah dan dijual, seperti jajan yang ada di pasar itu lho mas, yang buatan sendiri, kami tidak menyarankan anak-anak untuk beli produk yang sudah jadi, dan anak-anak itu membuat sendiri di rumah. 2. Iya, kemampuan berfikir lancarnya itu ya pas jual belinya itu, bisa menjumlah dengan cepat, biasanya anak-anak itu kalau tentang uang itu cepet. 3. Kalau idenya itu mungkin satu anak dengan anak yang lain itu harus berbeda, jadi nanti dalam satu kelas itu ada banyak produk yang bisa dipasarkan

	<i>Market Day?</i>	
4.	Fleksibilitas Berpikir (<i>flexible thinking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu mengamati siswa mampu melihat suatu masalah atau tantangan dari berbagai sudut pandang saat mempersiapkan dan melaksanakan <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan berpikir luwes dalam menghadapi kendala atau perubahan yang terjadi selama <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memfasilitasi siswa agar mereka dapat berpikir luwes dan adaptif dalam konteks <i>Market Day</i>?	1. Iya, kalau tantangannya itu mungkin nanti banyak yang beli , sepertinya kalau banyak yang beli, mereka juga kebingungan, dan mereka belum bisa sat set, 2. Contohnya itu siswa, mampu beradaptasi dengan pembelinya yang mungkin dagangannya kurang laku anak anak itu bisa mencari solusi dengan menurunkan harga dari produknya. 3. Kalau untuk fasilitas ide saya biasanya ngelist dulu di kelas, anak ini mau membawa apa besok,jadi nanti di rumah di buat bersama orang tuanya.
5.	Berfikir orisinalitas (<i>original thngking</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat siswa menghasilkan ide-ide baru dan unik dalam program <i>Market Day</i>? 2. Produk atau ide apa yang menurut Bapak/Ibu paling menonjolkan orisinalitas siswa dalam <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mendorong siswa untuk berani berpikir "di luar kotak" dan menghasilkan ide-ide	1. Iya, biasanya ada yang sudah da nada yang belum, ya anak anak itu kalau tidak di kasih ide, biasanya mau membawa makanan yang cepat saji , kayak jajan ciki ciki,tapi kalau sudah diarahkan untuk membuat makanan sendiri, makanan yang tidak ada pemanis, pengawet, jadi harus di arahkan dulu. 2. Biasanya dari produknya sendiri di buat semenarik mungkin untuk menarik pelanggan, mungkin bisa di pleating, bisa di hias hias gitu, yang penting tidak banyak engawet, pemanis,penyedap.

	orisinal dalam konteks <i>Market Day</i> ?	
6.	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>): 1. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan dan memperinci ide atau produk mereka selama program <i>Market Day</i>? 2. Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh bagaimana siswa menunjukkan kemampuan elaborasi dalam proses pembuatan atau pemasaran produk <i>Market Day</i>? 3. Bagaimana cara Bapak/Ibu membantu siswa untuk mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang lebih detail dan menarik dalam konteks <i>Market Day</i>?	1. Iya, mereka bisa berfikir tentang produk apa yang akan dikembangkan, bagaimana mengelola keuangan, bagaimana cara berwirausaha, mulai belajar dari kecil . 2. Iya itu adadengan membuat kemasan yang menarik, dengan tampilan yang menarik, nanti produknya cepat habis terjual.
7.	Tantangan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa melalui program <i>Market Day</i> ?	Iya klu untuk tantangannya itu ya membuat produk yang tidak seperti biasanya, ya buat produk yang lebih kreatif, agar lebih laku
8.	Adakah saran atau rekomendasi yang ingin Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan program <i>Market Day</i> di masa mendatang agar lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa?	Ya mungkin nanti tidak hanya satu kelas, nanti setiap kelas itu punya stand sendiri, nanti setiap kelas bisa menjual produk nya, kan selama ini masih sendiri sendiri per individu

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Instrumen Wawancara Untuk Kepala Sekolah

Nama Sekolah : MIN 3 Ponorogo

Nama Guru Kelas : Siti Rohana wahyuni,S.Pd.SD

Hari/Tanggal Wawancara : 22 April 2025

Daftar Pertanyaan

No	Kisi kisi pertanyaan	Uraian
1.	Ada fasilitas khusus untuk mendukung kegiatan kewirausahaan siswa ?	Iya ada, yaitu program <i>Market Day</i>
2.	Sejak kapan Program <i>Market Day</i> dimulai di MIN 3 Ponorogo ?	Sejak sebelum covid, kira kira taun 2017/2018
3.	Bagaimana mekanisme pelaksanaan program <i>Market Day</i> di sekolah	Ya untuk pelaksanaanya awal di lakukan penjadwalan, yang dulu di lakukan setiap hari juma'at pada waktu jam istirahat, jadi tidak mengganggu jam pelajaran,tetapi juga bisa jadi kondisional apabila ada kegiatan di sekolah. Dan juga memberitahu anak harus membawa dagangan dengan batasan harga MINimal seribu rupiah, dengan ketentuan membuat sendiri, bisa di bantu oleh orang tua. Dan untuk pembagian tugasnya itu bergilir, contoh yang sebelumnya ini kelas enam,kemudian MINGgu kemarin itu kelas lima, dan untuk MINGgu depan itu kelas empat. Untuk pelaksanaanya sendiri <i>Market Day</i> itu dalam bentuk jual beli, jadi apabila yang bertugas itu kelas empat, siswa yang lain itu sebagai pembeli, dan juga bapak ibu guru juga, jadi semua harus membeli, jadi dagangan anak anak itu harus habis. Anak anak juga di beri gambaran tentang produk apa saja

		yang mungkin bisa di buat, saya memberi contoh juga dari pengalaman saya waktu di sekolah juga melakukan <i>Market Day</i> ini, Kalau untuk evaluasi akhir itu anak anak hanya di beri stimulus, uang hasilnya buat apa, yang bermanfaat, seperti untuk membeli peralatan sekolah, atau kenbutuuhan pribadi laninnya
4.	Apakah program <i>Market Day</i> ini sudah ada strukturnya ?	Kalau secara tertulis belum, ya dulukan ide awal dari saya, jadi sampai sekarang jadi mokok di saya, guru guru yang lain itu biasanya juga memberi tahu, bu ini sudah jadwalnya <i>Market Day</i> , dan saya yang mengumumkan ke siswa,bahwa besok hari apa <i>Market Day</i> , dan yang bertugass kelas berapa gitu.



Lampiran 16 – Dokumentasi

Wawancara Guru



Wawancara Siswa



Lampiran 17 – Dokumentasi

Observasi Kegiatan Market Day



Lampiran 18 – Dokumentasi

