

ABSTRACT

Mulyaningsi Hardi 2025 : Pengaruh Permainan *Market Day* Terhadap Kemampuan Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika Jaya Xiii-04 Kota Ternate : **Fatoni Achmad,S.Pd.I.,M.Pd.I dan Yulia Novita Sari, S.Pd.,M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan "*market day*" terhadap kemampuan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di TK Kartika Jaya XIII-04 Kota Ternate. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental. Sampel penelitian adalah 18 dan sampel Di kelas melati 4 pada anak usia dini di TK Kartika Jaya XIII-04 Kota Ternate. Data dikumpulkan menggunakan observasi instrumen pengamatan perilaku dan dokumentasi.

Hasil yang di temukan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh permainan evektifitas permainan *market day* untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak usia 5-6 tahun di Tk Kartika Jaya XIII-04 hal ini dapat di lihat dari hasil rerata presentasi pretest (24,8333) dan posttest (84,8333) pada anak setelah perlakuan dengan menggunakan permainan *market day*. Besar pengaruh dengan nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukan besar perbedaan yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*. Hasil nilai T yang diperoleh 18,059 yang diperoleh sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh positif, dengan menggunakan permainan *market day* yang semakin tinggi maka kemampuan untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak berkembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *market day* efektif dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak.

Kata kunci : *Market Day*, Jiwa Kewirausahaan, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Mulyaningsi Hardi 2024 : *The Effectiveness of the Market Day Game in Enhancing Entrepreneurial Spirit in Early Childhood Aged 5-6 Years at TK Kartika Jaya XIII-04, North Ternate City* : Fatoni Achmad, S.Pd.I, M.Pd.I and Yulia Novita Sari, S.Pd., M.Pd.

This study aims to test the effectiveness of the "Market Day" game in enhancing the entrepreneurial spirit in early childhood at TK Kartika Jaya XIII-04, North Ternate City. This research employs a quantitative method with a pre-experimental design. The subjects of the study were 18 early childhood students at TK Kartika Jaya XIII-04, North Ternate. Data were collected through pre-test and post-test using behavioral observation instruments.

The findings of this study indicate that there is an effect of the "Market Day" game on improving the entrepreneurial spirit in children aged 5-6 years at TK Kartika Jaya XIII-04. This can be seen from the average presentation results of the pre-test (24.83) and post-test (84.83) after the intervention using the Market Day game. The significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ indicates a significant difference between the pre-test and post-test results. The obtained T value is 18.059, suggesting a positive influence; as the use of the Market Day game increases, so does the ability to enhance the entrepreneurial spirit in children. Thus, it can be concluded that the Market Day game is effective in improving the entrepreneurial spirit in children.

Keywords: Market Day, Entrepreneurship, Early childhood