

**PENGARUH PENERAPAN *MARKET DAY* TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Rizki Agustina
NIM. 160210004**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGARUH PENERAPAN *MARKET DAY* TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

RIZKI AGUSTINA

NIM. 160210004

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

جامعة الرانيري

A R - RANIRY Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Jamaliah Hasballah. M. Ag

NIP. 196010061992032001


Faizatul Faridy, M. Pd

NIP.199011252019032019

**PENGARUH PENERAPAN MARKET DAY TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Pada Hari/Tanggal:

**Kamis, 15 Juli 2021 M
5 Dzulhijjah 1442 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

**Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP.196010061992032001**

Sekretaris,

**Rafidha Hanum, M.Pd
NIDN.2003078903**

Penguji I,

**Faizatul Faridy, M.Pd
NIP. 199011252019032019**

Penguji II,

**Hijriati, M.Pd. I
NIP.199107132019032013**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**



**Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001**



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Agustina
NIM : 160210004
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan *Market Day* terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Juli 2021

Yang Menyatakan,




Rizki Agustina
NIM. 160210004

ABSTRAK

Nama : Rizki Agustina
NIM : 160210004
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan *Market Day* terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.
Tebal Skripsi : 124 Halaman
Tanggal Sidang : 15 Juli 2021
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M.Ag
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M.Pd
Kata Kunci : Berhitung Permulaan, *Market Day*, Anak Usia Dini

Berdasarkan Observasi awal yang peneliti lakukan di TK IT Hafizul ‘Ilmi terlihat masih kurang dalam menstimulus anak berhitung, karena banyak anak-anak yang telah berusia 5-6 tahun belum memahami konsep berhitung. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan papan tulis saja tanpa menstimulus anak, sehingga anak jenuh dan tidak aktif dalam pelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Metode pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa eksperimen. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Quasi Ekperimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau $33,58 > 2,04$. Dengan demikian H_a diterima H_0 ditolak. Ha Penerapan *market day* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung pemulaan anak di TK IT Hafizul “Ilmi.

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Market Day terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”**, tak lupa pula Shalawat beriringkan salam mari kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, dan para sahabatnya sekalian yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan. Dengan ini penulis menyelesaikan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam penyusunan dan penulisan karya tulis ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan terimakasih pada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M. Ag selaku Pembimbing Pertama, dan ibu Faizatul Faridy, M. Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak membantu dan memberikan, bimbingan, bantuan, nasehat, dan arahan kepada peneliti sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Aisyah Idris selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

3. Kepada Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Kepada Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian.
5. Kepada Pustakawan yang telah banyak membantu peneliti untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kepada Ibu Kepala TK Hafizul 'Ilmi yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.
7. Teristimewa kepada ayahhanda Zulkfili dan ibunda Sulastri dan adinda Pajar Ariga dan keluarga terimakasih atas segala doa dan bantuan tanpa pahmrih baik berupa materi maupun dukungan moral yang tiada henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki dimasa yang akan datang.

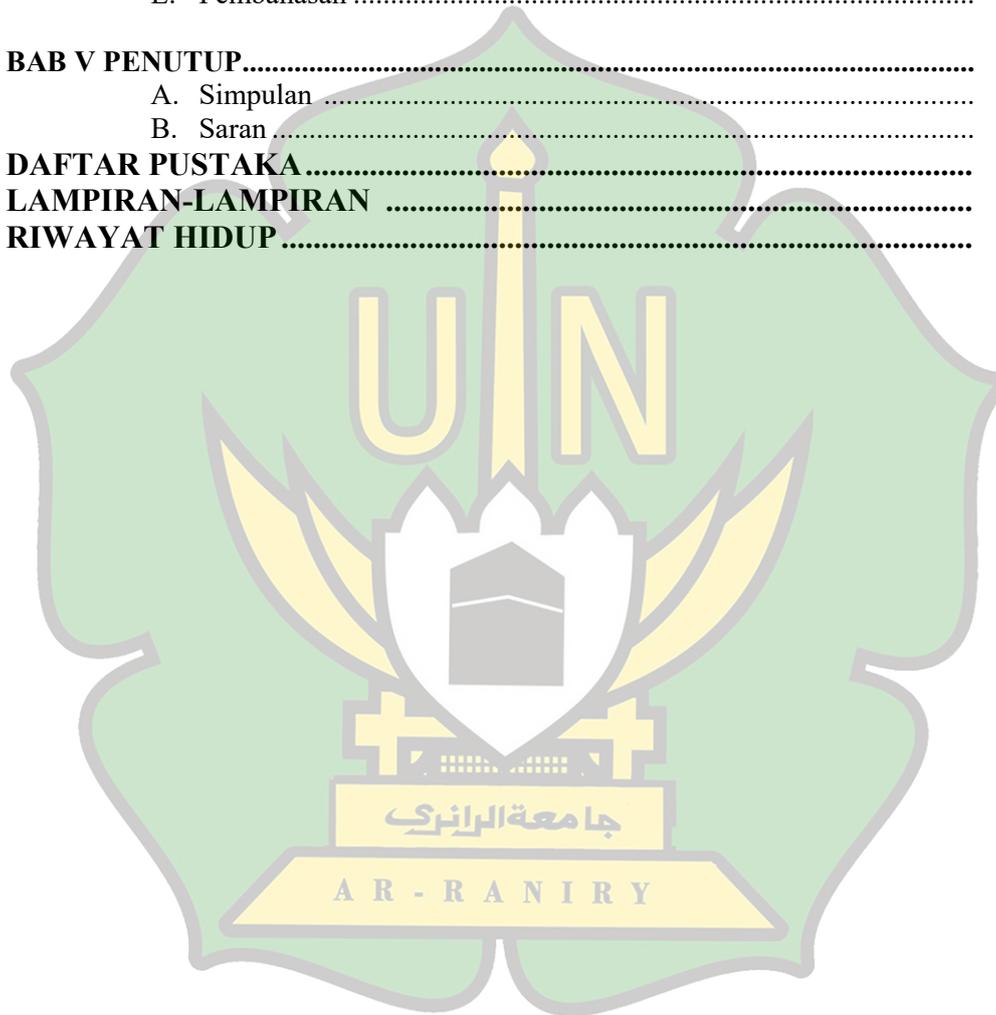
Banda Aceh, 21 Juni 2021
Penulis,

Rizki Agustina

DAFTAR ISI

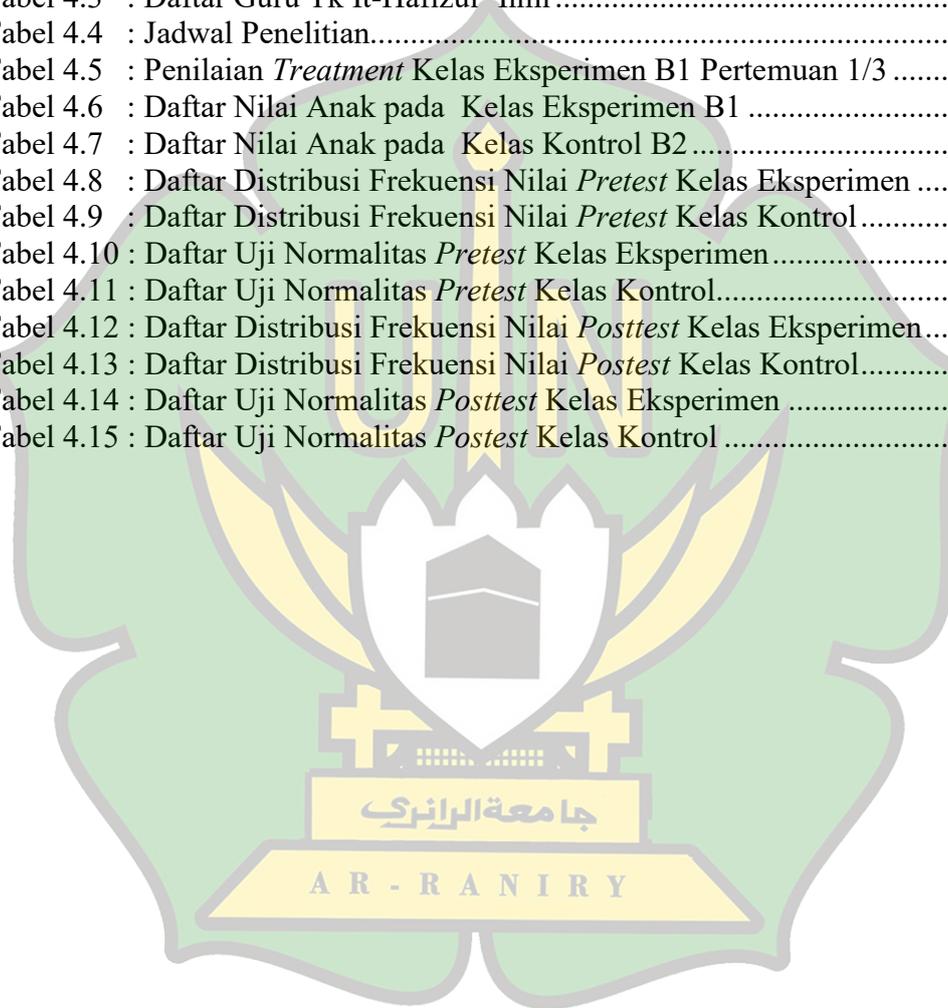
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional	6
F. Hipotesis	8
BAB II : LANDASAN TEORI	9
A. Berhitung Permulaan	9
1. Pengertian Berhitung Permulaan.....	9
2. Teori Berhitung Permulaan	10
3. Tahap Penguasaan Berhitung Permulaan	12
4. Uang Prinsip-Prinsip Berhitung Permulaan	13
5. Metode Permainan Berhitung Permulaan.....	14
B. Bermain Peran	17
1. Pengertian Bermain Peran	17
2. Tujuan Bermain Peran	18
3. Manfaat Bermain Peran	19
4. Macam-macam Bermain Peran	19
C. Market Day	21
1. Pengertian <i>Market Day</i>	21
2. Cara Bermain <i>Market Day</i>	23
3. Peraturan Bermain <i>Market Day</i>	24
4. Uang yang digunakan dalam <i>Market Day</i>	24
5. Alat dan Bahan dalam Bermain <i>Market Day</i>	27
BAB III: METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
C. Instrumen Pengumpulan Data	31

D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
B. Pelaksanaan Penelitian.....	42
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
D. Pengelola dan Analisis Data	45
E. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP	115



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain <i>Kontrol Group Pretest-Posttest Design</i>	29
Tabel 3.2	: Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak	33
Tabel 3.3	: Rubrik Penilaian Anak	35
Tabel 4.1	: Sarana dan Prasarana Tk It-Hafizul ‘Ilmi	41
Tabel 4.2	: Daftar Anak Tk It-Hafizul ‘Ilmi.....	42
Tabel 4.3	: Daftar Guru Tk It-Hafizul ‘Ilmi	42
Tabel 4.4	: Jadwal Penelitian.....	42
Tabel 4.5	: Penilaian <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen B1 Pertemuan 1/3	43
Tabel 4.6	: Daftar Nilai Anak pada Kelas Eksperimen B1	44
Tabel 4.7	: Daftar Nilai Anak pada Kelas Kontrol B2.....	44
Tabel 4.8	: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.9	: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.10	: Daftar Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.11	: Daftar Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.12	: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen...	53
Tabel 4.13	: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.14	: Daftar Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.15	: Daftar Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	58



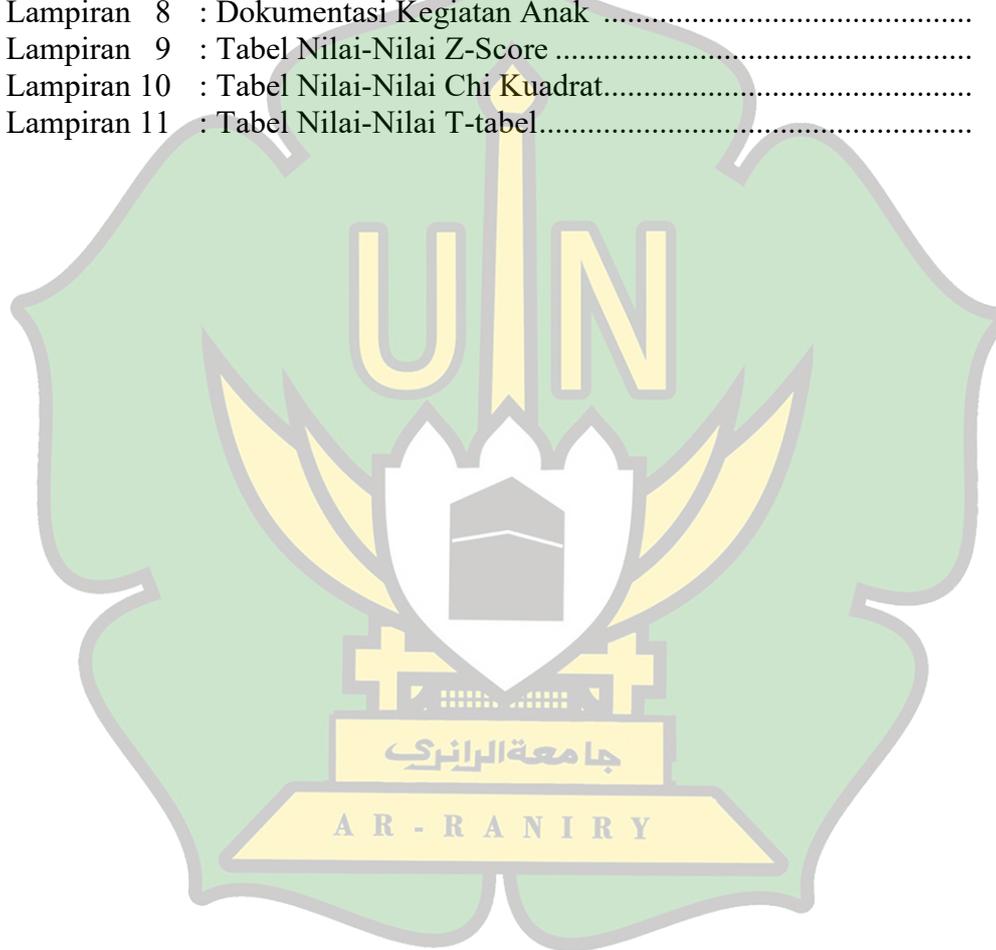
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Anak Pertemuan I s/d III Kelas Eksperimen B1	63
Gambar 4.2	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63
Gambar 4.3	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol BII.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Pembimbing.....	70
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas	71
Lampiran 3	: Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	72
Lampiran 4	: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	73
Lampiran 5	: Lembar Validasi RPPH.....	74
Lampiran 6	: Lembar Penilaian Observasi Anak	103
Lampiran 7	: Lembar Validasi <i>Instrument</i>	104
Lampiran 8	: Dokumentasi Kegiatan Anak	109
Lampiran 9	: Tabel Nilai-Nilai Z-Score	112
Lampiran 10	: Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	113
Lampiran 11	: Tabel Nilai-Nilai T-tabel.....	114



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun sedangkan menurut para ahli rentang anak usia dini adalah 0-8 tahun, karena pada usia tersebut merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak.¹ Ada enam aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, seni dan kognitif.²

Menurut Ramaikis Jawati (dalam Salma Rozana dkk) kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individual untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³ Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap seiring dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.⁴ Ada empat tahap perkembangan kognitif anak Menurut Piaget (dalam Herdina Indrijati) yaitu: (1) tahap sensori motor (lahir-2 tahun), (2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), (3) tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun),

¹ Sunanih, “Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa”. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2017, h. 2-3.

² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 5.

³ Salma Rozana dkk., *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 127.

⁴ Salma Rozana dkk., *Pengembangan...*, h. 127.

dan (4) tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).⁵ Kemampuan kognitif anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, berhitung permulaan anak merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif.

Kemampuan berhitung permulaan bagi anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.⁶ Pentingnya kemampuan berhitung yang harus dimiliki oleh anak, sehingga dikembangkan dengan berbagai macam cara, metode dan media yang digunakan dalam belajar berhitung. Guru atau pendidik harus memilih metode yang tepat untuk membantu anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 07 Januari 2021 permasalahan kemampuan berhitung anak di TK IT Hafizul 'Ilmi, masih dikatakan rendah, karena banyak anak-anak yang telah berusia 5-6 tahun belum memahami konsep berhitung. Pada saat guru menjelaskan seperti $2+2$ masih banyak anak yang diam dan berapa jumlah dari hasil $2+2$ tersebut, namun beberapa anak saja yang mampu menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, pada saat guru menyuruh anak untuk mencocokkan angka dengan gambar anak masih bingung, karena guru hanya menjelaskan

⁵ Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 51-53.

⁶ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta:2007. h. 1.

menggunakan papan tulis saja tanpa melakukan bantuan yang lain untuk menstimulus anak berhitung, sehingga anak jenuh dan tidak aktif dalam pelajaran.

Sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menyatakan bahwa seharusnya indikator kognitif berpikir simbolik pada usia 5-6 tahun meliputi: (1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.⁷

Satu jenis permainan yang tepat dan dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan baik yaitu bermain peran atau sosiodrama. Bermain peran atau sosiodrama ini adalah salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan peran tertentu atau menirukan cara tingkah laku.⁸

Pada dasarnya berhitung permulaan merupakan satu kemampuan yang sangat penting bagi anak dan perlu dikembangkan. Ada beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan berhitung dan bermain peran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani tentang Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan bowling kaleng dapat meningkatkan

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 26.

⁸ Hendra Surya, *Kiat Membaca Agar Anak Senang Bekawan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), h. 47.

kemampuan berhitung pada anak-anak kelompok TK B Dharma Wanita Gogorante Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015-2016.⁹

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih tentang Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. Dari hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dapat meningkat dengan menggunakan media lumbung hitung.¹⁰

Selain itu juga, penelitian yang dilakukan oleh Zulkairmain dan Eliyyil Akbar tentang Implementasi *Market Day* Dalam Mengembangkan *Entrepreneurship* Anak Usia Dini Di Tkit An-Najah Kabupaten Aceh Tengah. Dari hasil penelitian menyatakan bahwa *Intrepreneurship* yang diberikan kepada anak merupakan proses dalam membentuk mental berwirausaha karena bukan hanya mengajarkan anak terkait cara menjual dan membeli namun untuk meningkatkan nilai-nilai yang bermakna sehingga tertanam dan terpatri dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan kelak.¹¹

Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian ini, penelitian terdahulu mengkaji tentang kemampuan berhitung anak melalui permainan

⁹ Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani., “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng”. *UNIVERSUM*, Vol. 10, No. 1 Januari 2016, h. 71

¹⁰ Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih., “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung”. *Jurnal Obsesi*, Vol. 3, No 1 2019. DOI: 10.31004/Obsesi.V3il.183. h. 290.

¹¹ Zulkarnain Dan Eliyyil Akbar . “Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit An-Najah Kabupaten Aceh Tengah”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 12, No. 2, November 2018, h. 399.

bowling kaleng, media lumbung hitung, dan *market day*. Metode yang digunakan pada penelitian di atas yaitu, penelitian tindakan kelas, dan eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan strategi atau metode *market day* dan menggunakan metode eksperimen. Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang kemampuan berhitung anak.

Dari beberapa uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penerapan *Market Day* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari dua yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Peneliti Selanjutnya, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

- b. Guru, dapat memberikan informasi dan bahan masukan akan pentingnya berhitung permulaan dalam pembelajaran anak sambil bermain yang dapat melatih perkembangan berhitung permulaan anak.
- c. Sekolah, dapat menjadikan sebagai masukan untuk mendukung kecerdasan berhitung permulaan anak melalui *market day* dapat ditingkatkan menjadi lebih baik.

2. Secara Praktis

Bagi anak, dapat lebih mudah dalam berhitung permulaan dan siap secara mental untuk memasuki ke jenjang pendidikan berikutnya.

E. Definisi Operasional

1. Berhitung Permulaan

Berhitung permulaan adalah salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak di kehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar beberapa bidang ilmu yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi setiap manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat untuk diajarkan kepada anak. Mengajarkan matematika pada anak usia dini menggunakan cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan

terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyukai matematika tersebut menurut (Susanto dalam Gyttta Ayu Nur Wulan).¹²

2. *Market Day*

Market merupakan usaha kompleks untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelompok dalam konteks regulasi untuk memastikan kualitas secara aksesibilitas secara belajar. Ciri khas pasar yaitu antara konsumen dengan penyedia layanan saling berinteraksi yang menghasilkan sesuatu yang bermanfaat menurut Snelson dan deyes dalam (Zulkarnain Dan Eliyyil Akbar). kegiatan *market day* dapat menjadikan anak untuk mendapatkan pembelajaran langsung namun secara nyata untuk meningkatkan keterampilan anak untuk meningkatkan kecerdasan berhitung permulaan anak¹³.

Market day dapat diperoleh melalui aktivitas *entrepreneur* (wirausaha/pengusaha), yang mana anak belajar cara mengiklankan dagangannya kepada konsumen Sharyoto dalam (Zulkarnaini dan Eliyyil Akbar). *market day* dapat berupa pembagian tugas sebagai pembeli dan penjual yang tidak terlepas dari seluruh pihak. Prepare untuk kegiatan ini bukan sepenuhnya anak yang merencanakan atau menyelenggarakan namun anak terlibat bersama peneliti,

¹² Gyttta Ayu Nur Wulan dkk., “Meningkatkan Kemampuan Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Stick Angka”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, May 2020, h.2.

¹³ Zulkarnain Dan Eliyyil Akbar . “Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit An-Najah Kabupaten Aceh Tengah”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 12, No. 2, November 2018, h. 395.

pendidik dalam menyiapkan *market day*.¹⁴ Kegiatan *market day* di TK IT Hafizul ‘Ilmi yang menjadi penjual adalah anak-anak, sedangkan pembeli berasal dari anak-anak dan peneliti.

Bermain peran merupakan bagian dari *market day* menurut Supriyati dalam (Rohliana) bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran menjalankan fungsi sebagaimana yang dimainkannya.¹⁵ Misalnya berperan sebagai penjual dan pembeli seperti *market day* yang penulis maksud.

3. Anak Usia Dini

Menurut Aisyah dalam Selfi Lailiyatul Iftitah pengertian berdasarkan dimensi usia kronologis sebagaimana dikemukakan *National Association For The Education For Young Children* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.¹⁶ Anak usia dini yang penulis maksud adalah anak pada usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul ‘Ilmi.

¹⁴ Zulkarnain Dan Eliyyil Akbar . “Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit An-Najah Kabupaten Aceh Tengah”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 12, No. 2, November 2018, h. 395.

¹⁵ Rohliana, “Pemanfaatan Metode Bermain Peran Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Selong” *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2019, h. 89

¹⁶ Selfi Lailiyatul Iftitah, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2019), h. 18

F. Hipotesis

- H_0 Penerapan *market day* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di TK IT Hafizul ‘Ilmi.
- H_a Penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pemulaan anak di TK IT Hafizul ‘Ilmi



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Berhitung Permulaan

1. Pengertian Berhitung Permulaan

Berhitung permulaan adalah salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar beberapa bidang ilmu yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi setiap manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat untuk diajarkan kepada anak. Mengajarkan matematika pada anak usia dini menggunakan cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyukai matematika tersebut menurut Susanto (dalam Gyttta Ayu Nur Wulan).¹

Kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak, untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, seiring dengan

¹ Gyttta Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna dan Moh. Helmi Ismail, “meningkatkan kemampuan permulaan anak usia dini melalui media stick angka”. *Jurnal pendidikan anak usia dini*, Vol. 1, No. 1, May 2020, h.1.

perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.²

2. Teori Berhitung Permulaan

Ada beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak.³ Menurut Departemen Pendidikan Nasional Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak.

a. Tingkat Perkembangan Mental

Jean piaget, menyatakan bahwa proses belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya, belajar sebagai suatu membutuhkan aktifitas fisik maupun psikis. Selain itu belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena kemauan belajar anak harus timbul dari dalam diri anak itu sendiri. Anak usia TK berada pada tahap pra-operasional kongkrit, yaitu tahap kearah perorganisasian pekerjaan kongkrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu membedakan tentang besar, bentuk dan benda serta pengalaman anak (persepsinya sendiri).⁴

² Putri Ratna Fauziah, Nanik Yuliati, Dan Nuriman, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melali Metode Demonstrasi Dengan Media Sempoa Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Amelia Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Edukasi* , Vol. IV, No, 3, 2017, h. 46

³ Gytta Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna dan Moh. Helmi Ismail, “meningkatkan kemampuan..., h.1

⁴ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak, Jakarta:2007. h. 4

b. Masa Peka Berhitung pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru TK harus siap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan secara baik-baiknya menuju perkembangan berhitung yang maksimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenal berhitung di jalur matematika, karena anak usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di diterima di lingkungannya. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersampaikan apabila mendapat stimulus/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan kepada anak dengan cara bermain maka akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan pekerjaan bagi anak. Diyakini anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn dalam Departemen Pendidikan Nasional Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak Perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat cepat pada usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun).⁵

⁵ Departemen Pendidikan Nasional ..., h. 4-5

c. Perkembangan Awal Menentukan Perkembangan Selanjutnya.

Hurlock dalam Departemen Pendidikan Nasional Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan pondasi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami bahagia yang terpenuhi segala kebutuhan baik fisik maupun psikis diawal perkembangannya diyakini akan dapat melaksanakan perkembangan selanjutnya. Pendidikan di TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom dalam Departemen Pendidikan Nasional Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagai mana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses latihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasa, yang mencakup kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan belajar, menumbuhkan konsep diri (perasan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.⁶ A R - R A N I R Y

3. Tahap Penguasaan Berhitung Permulaan.

Sejalan dengan ada beberapa teori diatas, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan tiga tahap penguasaan berhitung di jalur matematika menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak, yaitu:

⁶ Departemen Pendidikan Nasional ..., h. 5-6.

a. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan kejadian nyata, seperti warna, bentuk, dan berhitung bilangan.

b. Masa Transisi

Proses berfikir merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenal bentuk lambangnya.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh (mencocokkan lambang bilangan dengan gambar), merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambar konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.⁷

4. Prinsip-Prinsip Berhitung Permulaan.

Ada beberapa prinsip-prinsip berhitung permulaan, yaitu:

- a. Permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan sederhana ke yang lebih kompleks.

⁷ Departemen Pendidikan Nasional ..., h. 6

- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. dengan itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung sekiranya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat diklasifikasikan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.⁸

5. Metode Permainan Berhitung Permulaan.

Metode yang dapat dilakukan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan konsep, transisi dan lambang, dan dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Adapun beberapa metode yang dapat digunakan antara lain yaitu:

⁸ Departemen Pendidikan Nasional ..., h. 2.

a. Metode Cerita

Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain, bercerita dengan alat peraga, tanpa alat peraga, dengan gambar, dan lain-lain.

b. Metode Bercakap-Cakap

Adalah salah satu penyampaian bahan pengembangan yang dilakukan melalui bercakap-cakap dalam bentuk Tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. jenisnya antara lain: bercakap-cakap bebas, berdasarkan gambar seri, atau berdasarkan tema.

c. Metode Tanya Jawab

Dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir. Melalui pertanyaan pendidik, anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya.

d. Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dirumah anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan guru.

e. Metode Demonstrasi

Adalah suatu cara untuk memperlihatkan dan memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.

f. Metode Eksperimen

Adalah kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut. berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan dan tergantung pada kreativitas guru.⁹

g. Metode Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu jenis permainan yang tepat dan dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan baik yaitu bermain peran atau sosiodrama. Bermain peran atau sosiodrama ini adalah salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan peran tertentu atau menirukan cara tingkah laku.¹⁰ *Market day* yang penulis maksud juga termasuk ke dalam bermain peran anak.

⁹ Departemen Pendidikan Nasional ..., h 13-14

¹⁰ Hendra Surya, *Kiat Membina ...*, h. 47

B. Bermain Peran

1. Pengertian Bermain Peran

Menurut Depdikbud dalam Dwiyanto Joko Pramono bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain.¹¹

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak.¹² Menurut Moeslichatoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu.¹³

Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain.¹⁴ Bermain peran (sosiodrama)

¹¹ Dwiyanto Joko Pramono., “Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran”. *Jurnal Pendidikan Karakter*, No. 2, Juni 2013. h. 220

¹² Diana Mutiah., *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 115

¹³ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h. 38

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2010), h. 13

merupakan permainan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan, keterampilan intelektual, keterampilan sosial.¹⁵

Menurut Pamela A. Coughlin dalam (Winda Gunarti Dkk), bermain peran berdampak kepada beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan intelektual anak.¹⁶

Menurut Pratiwi berpendapat bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia. Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai atribut terhadap penda, situasi dan anak memerankan tokoh yang mereka pilih.¹⁷

2. Tujuan Bermain Peran

Ada beberapa tujuan yang diharapkan dengan menggunakan metode bermain diantara lain;

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.

¹⁵ Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 103

¹⁶ Winda Gunarti Dkk., *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h.10-37

¹⁷ Tedjasaputra Mayke S, *Bermain-Main Dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 57

- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang anak untuk berpikir positif dan memecahkan masalah.¹⁸

3. Manfaat Bermain Peran

Ada beberapa manfaat dalam bermain peran diantaranya;

- a. Mengajarkan pada anak bagaimana cara untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain.
- a. Mengajarkan sikap tanggung jawab dan melakukannya.
- b. Mengajarkan anak bagaimana cara menghargai pendapat orang lain.
- c. Mengajarkan cara mengambil keputusan di dalam kelompok.¹⁹

4. Jenis-jenis Bermain Peran

Menurut Luluk Asmawati dkk, ada dua jenis bermain peran yaitu;

- a. Bermain Peran Makro

Bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya. Seperti misalnya, anak berperan sebagai perawat, anak menggunakan baju perawat, bertingkah laku seakan-akan dirinya perawat.

¹⁸ Djamarah Dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 88

¹⁹ Hendra Surya, *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), h. 47.

b. Bermain Peran Mikro

Bermain peran mikro dimainkan oleh anak mencakup yang lebih besar. Main peran mikro adalah kegiatan bermain peran dimana seorang anak dapat memainkan peran.²⁰ Seperti kegiatan *market day*, *market day* termasuk kedalam bermain peran mikro

C. Market Day

1. Pengertian *Market Day*

Market day berasal dari bahasa Inggris yang artinya hari pasar, merupakan suatu kegiatan dimana siswa-siswi dalam suatu lembaga melakukan kegiatan penjual dan pembeli yang dilakukan pada suatu hari tersebut. Menurut Hadi dalam Novi Herlina dkk tujuan diadakan kegiatan *market day* diantaranya untuk mengajarkan pengenalan terhadap diri sendiri, kreatif, mampu memecahkan masalah, menghargai waktu, mampu berbagi dengan orang lain dan mampu membuat keputusan.²¹

Market day merupakan aktifitas pembelajaran *entrepreneur*, dimana anak diajarkan bagaimana memasarkan produk kepada teman, guru atau pun kepada

²⁰ Luluk Asmawati Dkk., *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 9-10

²¹ Novi Herlina Dkk., “Pengembangan Kegiatan Market Day Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B Di Tk Kartika Iv-11 Kecamatan Singosari Kabupaten Malang”, *Prosiding Seminar Nasional*, Vol. 3, 2019, h. 789

pihak luar. Kegiatan ini biasanya dibentuk bazaar atau pasar yang diseleggarakan sekolah atau peneliti.²²

Market day bukan hanya mengajarkan tentang bagaimana cara bertaransaksi berhitung anak, tetapi banyak nilai moral yang ditanamkan seperti kemandirian, kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, komunikasi, serta menanamkan nilai syariat Islam yang benar dalam kegiatan jual-beli kepada siswa yang berhubungan erat tentang pendidikan agama Islam.²³ kegiatan *market day* dapat menjadikan anak untuk mendapatkan pembelajaran langsung namun secara nyata untuk meningkatkan keterampilan anak untuk meningkatkan cerdasan berhitung permulaan anak.²⁴

Dalam kegiatan *market day* anak diajak untuk memerankan sebagai penjual dan pembeli dimana anak transaksi jual beli dan anak memperoleh sesuatu secara nyata dengan menggunakan uang sebagai alat untuk pembayaran. Dengan bermain yang sesungguhnya maka akan ada komunikasi kedua belah pihak dimana penjual menawarkan barang dagangannya dan pembeli memilih apa yang diinginkan.²⁵ Sehingga anak tanpa sadar sudah melakukan kegiatan berhitung .

²² Indra Zultiar dan Leonita Sriwiyanti., “Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, Vol. 6, No. 11, Oktober 2017, h.19

²³ Asri Prasetyaningsih., “Membentuk Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day”, *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 2, No. 2, Juli 2016, h.96

²⁴ Zulkarnaini Dan Eliyyil Akbar . “Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit An-Najah Kabupaten Aceh Tengah”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 12, No. 2, November 2018, h. 395.

²⁵ Asri Prasetyaningsih., “Membentuk Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day”, *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 2, No. 2, Juli 2016, h. 95-96

Ada beberapa tujuan dari *market day* menurut Leonita Siwiyanti diantaranya;

- a. Menumbuhkan jiwa *entrepreneur* (pengusaha)
- b. Memahami dunia bisnis
- c. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak
- d. Meningkatkan komunikasi atau berbahasa anak.²⁶
- e. Belajar berhitung .
- f. Menumbuhkan jiwa kreatifitas anak.

Dalam kegiatan *market day* ini diharapkan anak bagaimana cara berjalan yang baik, jujur dalam mengembalikan uang, menanamkan moral agama seperti bisa membedakan sayuran yang bagus dan busuk, kemandirian, mengelola keuangan, dan menciptakan lapangan pekerjaan.

Market day merupakan aktifitas pembelajaran *entrepreneur*. Dengan mengembangkan jiwa *entrepreneur* peserta didik membangun rasa percaya diri dan sikap mandiri, yang bisa dimulai pembiasaan dengan ide-ide wirausaha sejak dini. Selain itu peserta didik juga akan belajar cara mengelola uang dengan baik, hal ini sangat penting untuk diajarkan sejak dini agar nantinya ketika mereka dewasa dapat menggunakan uang dengan baik. Adapun manfaat sejak dini adalah sebagai berikut;

- a. Mengenal dunia *market day*
- b. Mengasah minat peserta didik yang mempunyai semangat berwirausaha
- c. Mempunyai bekal ilmu yang dapat diaplikasikan sewaktu-waktu

²⁶ Leonita Siwiyanti., “Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day Embedding The Entrepreneurship Values Through Market Day Activity”, *Golen Age*, Vol. 1, No.1 Juni 2017, h. 87

- d. Mempunyai arahan untuk menjadi pengusaha yang sukses.²⁷

2. Cara Bermain *Market Day*

Ada beberapa cara dalam bermain *market day* pada anak usia dini diantaranya yaitu:

- a. Berkelompok dan individu: *Market day* dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengekspresikan dirinya secara bebas minat dan anak itu sendiri yang mana guru hanya memberikan fasilitas sarana dan prasarana.
- b. Melakukan jual beli: aplikasi pendidikan terintegrasi mengenai kewirausahaan adalah kegiatan “*Market Day*” dengan melibatkan semua anak dalam proses distribusi (penjualan), dan konsumsi.
- c. Anak yang lainnya termasuk para guru bertanggungjawab sebagai konsumen (pembeli).²⁸
- d. Pendidik menyediakan kantin untuk memfasilitasi anak setelah melakukan jual beli.

3. Peraturan Bermain *Market Day*

Ada beberapa peraturan dalam bermain *market day* yaitu:

- a. Disiplin.
- b. Menjalin sosial yang baik.

²⁷ Wulan Ayodya, *Siswa Juga Bisa Jadi Pengusaha: Tips Dan Trik Belajar Berwirausaha Bagi Siswa*, (Jakarta: Esensi, 2011), h. 15

²⁸ Asri Prasetyaningsih. Membentuk Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan “*Market Day*”, *Selling: Jurnal Program Studi PGRA*. Vol. 2. No 2. Juli 2016. h. 5.

- c. Sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh pendidik.

4. Uang yang Digunakan dalam *Market Day*

Uang diciptakan dengan tujuan untuk melancarkan kegiatan tukar-menukar barang dan perdagangan. Uang adalah suatu benda dengan satuan hitung tertentu yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah dalam berbagai transaksi dan berlaku di dalam wilayah tertentu.²⁹

Uang yang digunakan dalam bermain *market day* mulai dari pecahan, Rp. 1000,- , Rp. 2000,- , Rp. 5000,- , dan Rp. 10000,-. Alasan menggunakan uang adalah agar memudahkan anak untuk mengerti dan memahami karena penggunaan uang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut merupakan gambaran dari uang-uang tersebut.



Gambar 2.1 pecahan Rp. 1000,-.³⁰

²⁹ Ratna Sukmayani., Dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*, (Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, 2008), h. 109.



Gambar 2.2 Pecahan Rp. 2000,-³¹



³⁰ Diakses pada tanggal 14 Desember 2020, pukul 20:59 WIB, dari situs <https://www.lazada.co.id/products/uang-mainan-monopoli-isi-100-pcs-campur-duit-duitan-mainan-i1553432060.html>.

³¹Diakses Pada Tanggal 14 Desember 2020, Pukul 21:05 WIB Dari Situs <https://www.lazada.co.id/products/uang-kertas-2000-ruipah-cetakan-baru-mainan-anak-role-play-mirip-asli-i423465882-s482783232.html>.

Gambar 2.3 Pecahan Rp. 5000,-.³²



Gambar 2.4 pecahan Rp. 10000,-.³³

5. Alat dan Bahan dalam Bermain *Market Day*

Ada beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam bermain *market day*, diantaranya yaitu:

a. Alat:

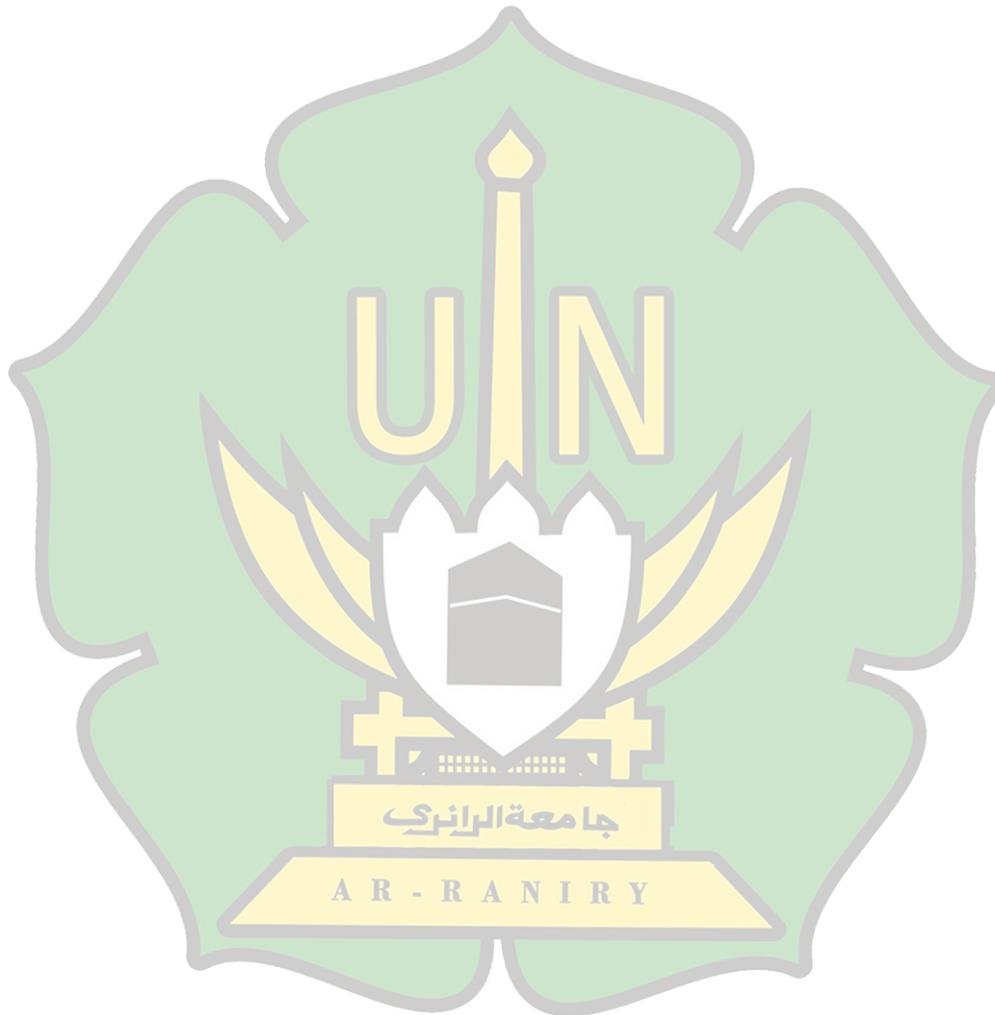
- 1) Uang
- 2) Meja
- 3) Kursi

³² Diakses Pada Tanggal 14 Desember 2020, Pukul 21:07 WIB Dari Situs <https://www.tokopedia.com/ferisaash/uang-kertas-5000-rupiah-cetakan-baru-mainan-anak-role-play-mirip-asli>.

³³ Diakses Pada Tanggal 14 Desember 2020, Pukul 21:10 WIB Dari Situs <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/mainan/mainan-tradisional/y8q7nq-jual-uang-kertas-10-ribu-cetakan-baru-mainan-anak-role-play-mirip-asli>.

b. Bahan

- 1) Sayur kangkung
- 2) Sayur bayam
- 3) Sayur singko



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian ilmiah secara sistematis, terencana, dan terstruktur terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya dengan jelas sejak awal hingga akhir penelitian berdasarkan pengumpulan data informasi yang berupa simbol, angka atau bilangan.¹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan antara sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu, serta eksperimen selalu dilakukan dengan maksud melihat hasil dari suatu perlakuan.²

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Quasi Ekperimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*³. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan *market day* untuk meningkatkan kemandirian anak sedangkan kelas kontrol tidak

¹ Iwan Hermansyah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Method*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), h. 16

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 49

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 112.

mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan *market day*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi terhadap kemandirian anak TK It Hafizul ‘Ilmi. Adapun rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain *Kontrol Group Pretest-Posttest Design*.

Grup	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

X = menggunakan *market day* di kelas eksperimen

O₁ = *Pretest* (tes awal) pada kelas eksperimen dan kontrol

O₂ = *Posttest* (tes akhir) kelas eksperimen dan kontrol.⁴

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sementara sampel adalah bagian dari populasi.⁵ Populasi adalah keseluruhan subjek atau individu yang akan diteliti, memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih melalui cara tertentu yang mewakili karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang di anggap mewakili populasi.⁶ Menurut Sudjana

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 49

⁵ Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2005). h. 118 - 121.

⁶ Johar Arifin, *Statistik Bisnis Terapan Dengan Microsoft Excel 2007*, (Jakarta : PT Gramedia, 2008), h. 69.

populasi adalah seluruh semua nilai yang mungkin, hasil perhitungan ataupun mengukur, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang dipelajari sifat-sifatnya, adapun sampel yaitu sebagian yang diambil dari populasi.⁷

Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK IT Hafizul ‘Ilmi Aceh Besar.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁸ Menurut Dominikus Dolet Unaradjan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.⁹ Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 orang anak yang masih dalam kategori anak usia dini umur 5-6 Tahun. B1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol.

⁷ Sudjana, *Metode Statistik edisi VI*, (Bandung: Tarsito, 2005). h. 6.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 118.

⁹ Dominikus Dolet Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019), h. 112.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Suharismi Arikunto merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data.¹⁰ Senada dengan pendapat Sugiyono bahwa instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.¹¹

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar.¹² perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan yang bisa digunakan untuk proses belajar mengajar dan untuk memudahkan dalam proses belajar. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa Rencana Pembelajaran Harian (RPPH), dan lembar Observasi

2. Lembar Observasi Anak

Adapun lembar observasi anak dalam penelitian ini digunakan unruk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Lembar observasi yang digunakan diberi tanda *ceklis* pada kategori yang diamati sesuai dengan sesuai dengan apa yang telah diamati oleh *observer*. Dalam

¹⁰ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: Edisi Revisi VI*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 126

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 148

¹²Indratusvia Mahgiyanto, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Konstektual (*Contextual Teaching and Learning*) Kelas III di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2015/2016”, *Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta*, 2016, h. 2.

penelitian ini peneliti bertindak sebagai *observer* yang mengobservasi indikator pencapaian kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN MARKET DAY TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Anak :

Observer :

Tema :

Hari Tanggal Pembelajaran :

A. Petunjuk

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai menurut Bapak/ibu:

1=BB : Belum Berkembang

2=MB : Mulai Berkembang

3=BSH : Berkembang Sesuai Harapan

4=BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.2 Lembar Observasi

Sub Variabel	Indikator	Aspek Kemampuan Anak	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan berhitung permulaan anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	anak belum mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.				
		anak kurang mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.				

		anak mulai mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.				
		anak sudah mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.				
	menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	anak belum mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.				
		anak kurang mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.				
		anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.				
		anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.				
	Mencocokkan lambang gambar sayuran dengan bilangan	anak... belum mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.				
		anak kurang mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.				
		anak mulai mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.				

		anak sudah mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.				
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Sumber: (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran 1).¹³

Untuk memudahkan memberi penilaian pada pengaruh penerapan *market day* terhadap berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun maka disusun Rubrik penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Indikator Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	BB	anak belum mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.
		MB	anak kurang mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.
		BSH	anak mulai mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.
		BSB	anak sudah mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan gambar sayur-sayuran.
2	menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	BB	anak belum mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.
		MB	anak kurang mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.
		BSHA	anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.
		BSB	anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan gambar sayur-sayuran untuk menghitung.
3	Mencocokkan lambang gambar sayuran – sayuran dengan bilangan	BB	anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.
		MB	anak kurang mampu mencocokkan lambang

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran 1. h. 26

			bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.
		BSH	anak mulai mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.
		BSB	anak sudah mampu mencocokkan lambang bilangan gambar sayur-sayuran dengan bilangan.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Indikator *Market Day* Terhadap Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	BB	anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan sayur-sayuran dengan strategi <i>market day</i> .
		MB	anak kurang mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan sayur-sayuran dengan strategi <i>market day</i> ..
		BSH	anak mulai mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan sayur-sayuran dengan strategi <i>market day</i> .
		BSB	anak sudah mampu menyebutkan lambang 1-10 menggunakan sayur-sayuran dengan strategi <i>market day</i> .
2	menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	BB	anak belum mampu menggunakan lambang bilangan sayur-sayuran untuk menghitung dengan strategi <i>market day</i> .
		MB	anak kurang mampu menggunakan lambang bilangan sayur-sayuran untuk menghitung.
		BSH	anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan sayur-sayuran untuk menghitung dengan strategi <i>market day</i> .
		BSB	anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan sayur-sayuran untuk menghitung dengan strategi <i>market day</i> .
3	Mencocokkan lambang gambar sayuran – sayuran dengan bilangan	BB	anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan sayur-sayuran dengan bilangan menggunakan strategi <i>market day</i> .
		MB	anak kurang mampu mencocokkan lambang bilangan sayur-sayuran dengan bilangan menggunakan strategi <i>market day</i> .
		BSH	anak mulai mampu mencocokkan lambang bilangan sayur-sayuran dengan bilangan menggunakan strategi <i>market day</i> .

		BSB	anak sudah mampu mencocokkan lambang bilangan sayur-sayuran dengan bilangan menggunakan strategi <i>market day</i> .
--	--	-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Orang yang melakukan observasi disebut pengobservasi (*observer*) dan pihak yang di observasi disebut terobservasi (*observee*).¹⁴ Pandangan lain mengatakan bahwa observasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian mengingat tidak setiap penelitian menggunakan alat pengumpulan data demikian dan observasi juga memerlukan waktu yang sangat lama apabila ingin melihat suatu proses perubahan, dan pengamatan dilakukan dapat tanpa suatu pemberitahuan khusus atau dan pula sebaliknya.¹⁵ Dengan adanya metode observasi ini, bukan hanya hal-hal yang akan didengarkan saja yang dapat dijadikan informasi tetapi juga gerakan-gerakan dan raut wajah pun mempengaruhi observasi yang dilakukan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden, seperti yang dilakukan oleh

¹⁴ Abdurrahmad Fathoni, *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta Rineka Cipta, 2011), h. 62.

¹⁵ P. joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2006), h. 62.

seseorang psikologi/konseling dalam meneliti perkembangan seorang klien melalui catatan pribadinya.¹⁶ Peneliti menggunakan lembar observasi yang ditujukan untuk memperoleh segala informasi yang terjadi selama proses *Market Day* berlangsung.

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu data akan ditabulasikan kedalam daftar distribusi frekuensi menurut Sudjana mengemukakan langkah-langkah untuk membuat tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama yaitu:

- a. Menentukan rentang (R), adalah data terbesar dikurangi dengan data terkecil.
- b. Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan sturges, yaitu: banyak kelas = $(1 + 3,3) \log n$.
- c. Menentukan panjang kelas interval (P) dengan rumus:

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$
- d. Memilih ujung kelas bawah pertama, untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau data yang terkecil tetapi selisihnya harus dikurang data panjang kelas yang ditentukan.¹⁷
- e. Menghitung rata-rata dapat menggunakan rumus:

¹⁶ Abdurrahmad Fathoni, *Metode Penelitian....*, h. 112.

¹⁷ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h.47-48

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata

x_i = data ke i

f_i = frekuensi data ke i

$\sum f_i$ = ukuran data.¹⁸

f. Menghitung varians, dapat digunakan rumus:¹⁹

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

g. Uji Normalitas

Tes normalitas dengan rumus kaidah kuadrat/Chi Square (χ^2). Rumusnya adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

O_i = frekuensi hasil pengamatan.

E_i = frekuensi yang diharapkan

K = banyak data.²⁰

¹⁸ Sudjana, *Metoda Statistika...*, h. 67.

¹⁹ Sudjana, *Metoda Statistika...*, h. 95.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari variabel penelitian. Rumus homogenitas yaitu

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria uji homogenitas:

Jika $F_{\text{hit}} < F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel yang diteliti homogen.

Jika $F_{\text{hit}} > F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel yang diteliti tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-t, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang tujuannya untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang diajukan diterima atau tolak. Uji yang digunakan adalah *independent sampel t-test*. Adapun uji yang digunakan adalah uji t-pihak kanan, rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } s = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

- x_1 = Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen
- x_2 = Rata-rata hasil belajar peserta didik kontrol
- n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen
- n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol
- s_1^2 = Varian kelompok eksperimen
- s_2^2 = Varian kelompok kontrol

²⁰ Sudjana, *Metoda Statistika...*, h. 237.

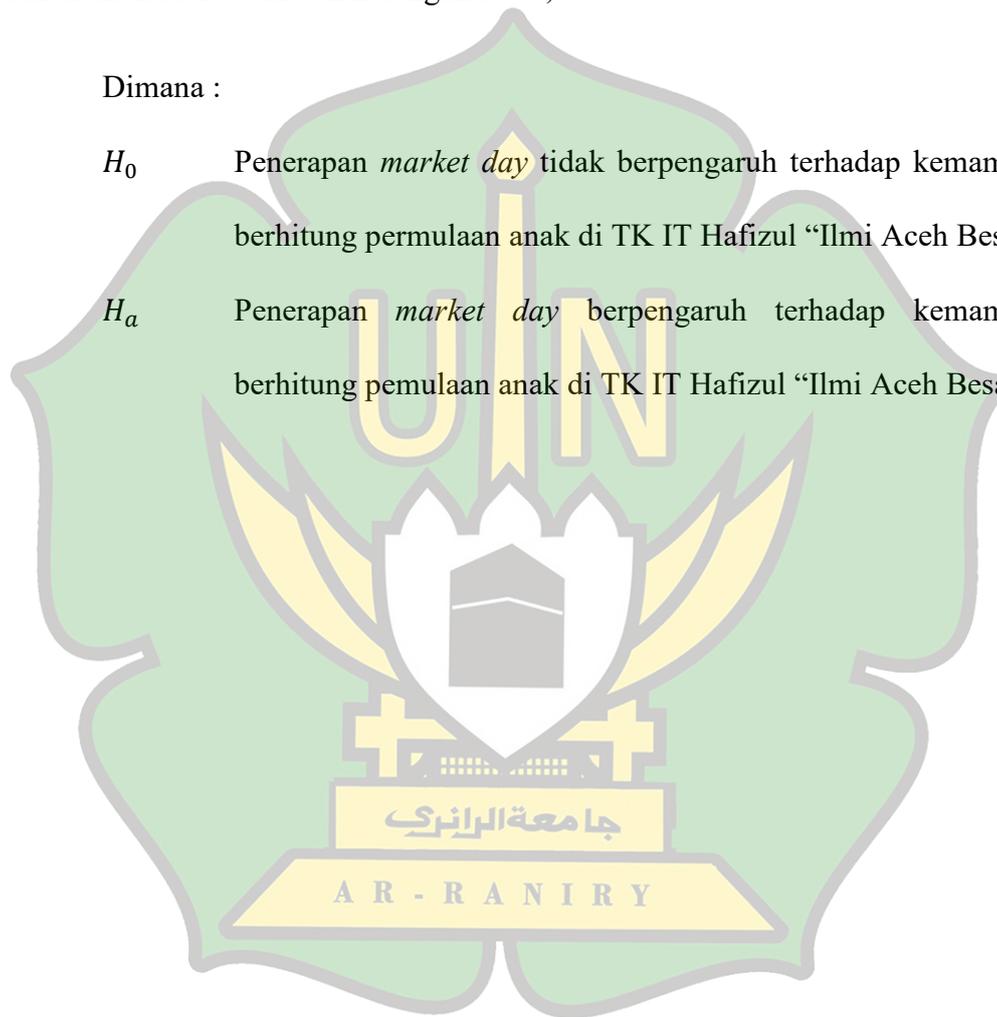
s = Varian gabungan/simpangan gabungan.²¹

Adapun kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu: Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a dan tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0 .²² Derajat kebebasan untuk daftar distribusi t = dk = n-2 dengan $\alpha = 0,05$.

Dimana :

H_0 Penerapan *market day* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di TK IT Hafizul “Ilmi Aceh Besar.

H_a Penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di TK IT Hafizul “Ilmi Aceh Besar.



²¹ Sudjana, *Metoda Statistika...*, h. 239.

²² Supardi, *Aplikasi Statistiks dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h 324-325.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Lokasi Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Hafizul'ilmi Gampong Blang Krueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar, yang didirikan pada tanggal 2 Januari 2015 yang berada dibawah pengelolaan Yayasan hafizul'ilmi Gampong Blang Krueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar. Lembaga TK IT Hafizul'ilmi di kelola secara mandiri oleh masyarakat Gampong Blang Krueng. Adapun profil TK IT Hafizul'ilmi Gampong Blang Krueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar;

Nama Sekolah	: TK IT-HAFIZUL 'ILMI
NPSN	: 69961054
Benuk Pendidikan	: TK
Status Sekolah	: Swasta
Status Kepemilikan	: Yayasan
Sk Izin Operasional	: No. 121 Tahun 2018
Tanggal Sk	: 2018-08-16
Alamat	: Gampong Blang Krueng
Desa/Kelurahan	: Blang Krueng
Kecamatan	: Baitussalam
Kabupaten/Kota	: Aceh Besar



Provinsi : Aceh
 Nama Dusun : LAMKUTA
 Kode Pos : 23373
 Lintang : 5.584668000000
 Bujur : 95.375297000000
 Layanan Keb. Khusus : Tidak Ada
 SK Pendirian Sekolah : No 01
 Tanggal SK : 2015-01-02
 Rekening Bos : 01001880028800
 Nama Bank : Bank Aceh Syariah
 Nama KCP/Unit : Banda Aceh
 Atas Nama : PAUD IT HAFIZUL ILMI
 MBS : Tidak
 Nomor Telepon : 085260075551
 Nomor Fax :
 Email : Tkithibk@Gmail.Com
 Website : Http://

Adapun Visi dan Misi TK IT-Hafizul ‘Ilmi Blang Krueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar yaitu:

a. Visi

“mempersiapkan generasi islam yang sehat, (cerdas dan ceria)”

b. Misi

- 1) Mendidik anak berdasarkan perkembangan fisik, kecerdasan, emosi karakter serta bakat masing-masing anak.
- 2) Mendorong setiap anak untuk berkembang sesuai bakat dan kemampuan.
- 3) Mendorong tersosialisasi pentingnya pendidikan anak usia dini.

2. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang digunakan TK IT-Hafizul 'Ilmi Blang Krueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran anak yaitu untuk menunjang proses pembelajaran anak, untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.1 Sarana dan prasarana TK IT-Hafizul 'Ilmi

No	Jenis Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Perpustakaan	1
3	Ruang Kelas	3
4	Kamar Mandi/wc	1
5	Permainan Outdoor	1
6	Lapangan	1
	Jumlah	8

Sumber: dokumentasi TK IT-Hafizul 'Ilmi

3. Keadaan Anak dan Guru

Tabel 4.2 Daftar Anak TK IT-Hafizul 'Ilmi

Kelas	Banyak Murid	
	Laki-Laki	Perempuan
A	6	12
B1	13	9
B2	11	10
Jumlah	30	31
Total	61	

Sumber dokumentasi TK IT-Hafizul 'ilmi Blang Krueng Aceh Besar

4.3 Daftar Guru TK IT Hafizul 'Ilmi

No	Jabatan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru Kelas	4

Sumber data dokumentasi TK IT-Hafizul 'ilmi Blang Krueng Aceh Besar

B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 14 Juni s/d 23 Juni 2021, sampel pada penelitian ini kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan B2 sebagai kelas kontrol masing masing kelas terdapat kelas B1 (22 anak) kelas B2 (21 anak) anak yang menjadi sampel 15 orang anak setiap kelasnya.

4.4 Jadwal Penelitian

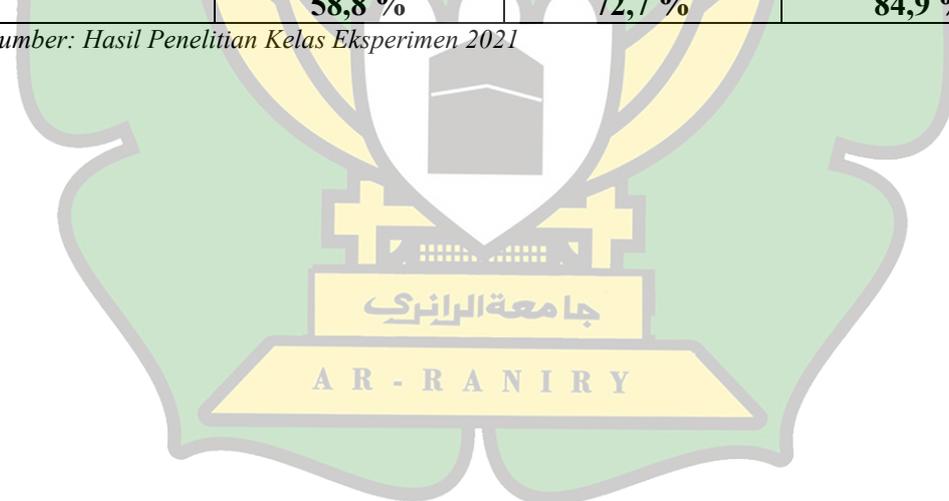
No	Hari/Tanggal	Waktu (Menit)	Kegiatan	Kelas
1	Senin, 14 Juni 2021	15 menit	Tes Awal	Eksperimen
2	Selasa, 15 Juni 2021	15 menit	Treatment 1	Eksperimen
3	Rabu, 16 Juni 2021	15 menit	Treatment 2	Eksperimen
4	Kamis, 17 Juni 2021	15 menit	Treatment 3	Eksperimen
5	Senin, 21 Juni 2021	15 menit	Tes Akhir	Eksperimen
6	Selasa, 22 Juni 2021	15 menit	Tes Awal	Kontrol
7	Rabu, 23 Juni 2021	15 menit	Tes Akhir	Kontrol

B. Deskripsi Hasil Penelitian

4.5 Hasil Penilaian *Treatment* Anak Kelas Eksperimen B1 Pertemuan 1/3

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
1	FS	7	58,3 %	9	75,0 %	10	83,3 %
2	MI	6	50,0 %	8	66.6 %	10	83,3 %
3	AA	8	66.6 %	8	66.6 %	11	91,6 %
4	MJ	6	50,0 %	10	83,3 %	10	83,3 %
5	AA	6	50,0 %	8	66.6 %	9	75,0 %
6	MR	6	50,0 %	9	75,0 %	10	83,3 %
7	KA	7	58,3 %	8	66.6 %	10	83,3 %
8	MR	7	58,3 %	8	66.6 %	11	91,6 %
9	RA	8	66.6 %	10	83,3 %	10	83,3 %
10	KR	8	66.6 %	9	75,0 %	11	91,6 %
11	SU	8	66.6 %	9	75,0 %	11	91,6 %
12	NF	7	58,3 %	8	66.6 %	10	83,3 %
13	MA	7	58,3 %	9	75,0 %	10	83,3 %
14	IN	7	58,3 %	10	83,3 %	9	75,0 %
15	TA	8	66.6 %	8	66.6 %	11	91,6 %
Jumlah		106	882,8	131	1091,1	153	1274,1
			58,8 %		72,7 %		84,9 %

Sumber: Hasil Penelitian Kelas Eksperimen 2021



Adapun hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas control dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Nilai Anak pada Kelas Eksperimen B1

No	Nama	Pretest		Posttests	
		Nilai		Nilai	
1	FS	5	41,6 %	11	91,6 %
2	MI	4	30,7 %	11	91,6 %
3	AA	6	41,6 %	10	83,3 %
4	MJ	5	41,6 %	9	75,0 %
5	AA	4	30,7 %	10	83,3 %
6	MR	4	30,7 %	11	91,6 %
7	KA	5	41,6 %	11	91,6 %
8	MR	5	41,6 %	10	83,3 %
9	RA	6	41,6 %	9	75,0 %
10	KR	5	41,6 %	11	91,6 %
11	SU	5	41,6 %	10	83,3 %
12	NF	4	30,7 %	9	75,0 %
13	MA	6	41,6 %	11	91,6 %
14	IN	5	41,6 %	9	75,0 %
15	TA	6	41,6 %	10	83,3 %
	Jumlah	59	580,4	170	1226,1
	Rata-rata	40,9%		84,4%	

Sumber: Hasil dari pretest dan posttest kelas eksperimen 2021

Tabel 4.7 Daftar Nilai Anak pada Kelas Kontrol B2

No	Nama	Pretest		Posttests	
		Nilai		Nilai	
1	LH	5	41,6 %	8	66,6 %
2	KM	3	25,0 %	6	50,0 %
3	RM	4	33,3 %	7	58,3 %
4	PD	4	33,3 %	6	50,0 %
5	AS	5	41,6 %	7	58,3 %
6	KL	4	33,3 %	6	50,0 %
7	MS	4	33,3 %	7	58,3 %
8	LI	4	33,3 %	7	58,3 %
9	TY	5	41,6 %	8	66,6 %
10	BI	5	41,6 %	8	66,6 %
11	WR	3	25,0 %	6	50,0 %
12	KL	4	33,3 %	7	58,3 %
13	IT	3	25,0 %	7	58,3 %
14	SD	5	41,6 %	8	66,6 %
15	ZA	3	25,0 %	7	58,3 %
	Jumlah	61	507,8	105	874,5
	Rat-rata	33,8 %		58,3 %	

Sumber: Hasil Nilai pretest dan posttest Kelas Kontrol 2021

C. Pengelola Dan Analisis Data

1. Analisis Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan *Pretest* Kelas Kontrol

a. Pengelola Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka distribusi frekuensi untuk nilai *pretest* kelas Eksperimen diperoleh data sebagai berikut;

1) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 50,0 - 30,7 \\ &= 19,3 \end{aligned}$$

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 (1,17) \\ &= 1 + 3,9 \\ &= 4,9 \text{ (diambil 5 atau 6)} \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang Y}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{19,3}{15}$$

$$= 1,28$$

Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai Test	Fi	Xi	Xi ²	f _i .Xi	f _i . Xi ²
30,7 – 33,7	4	32,2	1036,84	128,8	4147,36
34,7 – 37,7	0	36,2	1310,44	0	0
38,7 – 41,7	7	40,2	1616,04	281,4	11312,28
42,7 – 45,7	0	44,2	1953,64	0	0
46,7 – 49,7	0	48,2	2323,24	0	0
50,7 – 53,7	4	52,2	2724,84	208,8	10899,36
Jumlah	Σ15			619	26359

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil data diatas diperoleh rata-rata dan menghitung Varians yaitu:

4) Menghitung Rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{619}{15} \\ &= 41,26\end{aligned}$$

5) Menghitung Varians

$$\begin{aligned}s^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{15(26359) - (619)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{395385 - 383161}{15(14)} \\ &= \frac{12224}{210}\end{aligned}$$

$$s_1^2 = 58,20$$

$$= \sqrt{58,20}$$

$$S_1 = 7,62$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh nilai $\bar{x}_1 = 41,26$, standar deviasi $S_1^2 = 58,20$ dan simpangan baku $S_1 = 7,62$

b. Pengolahan Data Kelas *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka distribusi frekuensi untuk nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut;

- 1) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 41,6 - 25,0 \\ &= 16,6 \end{aligned}$$

- 2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 (1,17) \\ &= 4,9 \text{ (diambil } k = 5 \text{ atau } 6) \end{aligned}$$

- 3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{16,6}{15} \\ &= 1,1 \text{ (1 atau 2)} \end{aligned}$$

Tabel 4.9 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai Test	f _i	X _i	X _i ²	f _i .X _i	f _i .X _i ²
25,0 - 27,0	4	26	676	104	2704
28,0 – 30,0	0	29	841	0	0
31,0 – 33,0	6	32	1024	192	6144
34,0 – 36,0	0	35	1225	0	0
37,0 - 39,0	0	38	1444	0	0
40,0 – 42,0	5	41	1681	205	8405
Jumlah	Σ15			501	17253

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil data diatas diperoleh rata-rata dan menghitung Varians yaitu:

4) Menghitung Rata-Rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{501}{15} \\ &= 33,4\end{aligned}$$

5) Menghitung Varians

$$\begin{aligned}s^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{15(17253) - (501)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{258795 - 251001}{15(14)} \\ &= \frac{7794}{210}\end{aligned}$$

$$S^2 = 37,11$$

$$= \sqrt{37,11}$$

$$S_1 = 61,09$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh nilai $\bar{x}_1 = 33,4$, standar deviasi $S_1^2 = 37,11$ dan simpangan baku $S_1 = 6,09$.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya perlu ditentukan bata-batas interval untuk menghitung luas dibawah kurva normal untuk tiap-tiap kelas interval.

1) Uji Normalitas Pretest Eksperimen

Adapun hasil uji normalitas pada kelas *pretest* eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.10 Daftar Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai Test	Batas Kelas (X_1)	Z-Score	Batas Luas Daerah (Luas 0-Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Diharapkan (E_1)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
	30,2	-1,44	0,4251			
30,7 – 33,7				0,1039	1,5585	4
	34,2	-0,92	0,3212			
34,7 – 37,7				0,1695	2,5425	0
	38,2	-0,39	0,1517			
38,7 – 41,7				0,1039	1,5585	7
	42,2	0,12	0,0478			
42,7 – 45,7				-0,1911	-2,8665	0
	46,2	0,64	0,2389			
46,7 – 49,7				-0,1381	-2,0715	0
	50,2	1,16	0,3770			
50,7 – 53,7				-0,0765	-1,1475	4
	54,2	1,68	0,4535			
						$\sum O_i = 15$

Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan rumus kai kuadrat/*Chi Square* (χ^2). Rumusnya yaitu:

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\ &= \frac{(4-1,5585)^2}{1,5585} + \frac{(0-2,5425)^2}{2,5425} + \frac{(7-1,5585)^2}{1,5585} + \frac{(0-(-2,8665))^2}{-2,8665} + \frac{(0-(-2,0715))^2}{-2,0715} \\ &\quad + \frac{(4-(-1,1475))^2}{-1,1475} \\ &= 3,82 + 2,54 + 18,99 + (-2,86) + (-2,07) + (-23,09) \\ &= -2,67 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai χ^2 hitung = -2,67 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 15 - 1 = 14$, maka dari hasil Chi - Square $\chi^2_{(0,05) (14)} = 23,68$ berarti bahwa $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ yaitu $2,67 < 23,68$. Sebaran data pretest eksperimen berdistribusi normal, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* kelas eksperimen dimana H_0 diterima H_a ditolak.

2) Uji Normalitas *Pretest* Kontrol

Adapun hasil uji normalitas pada kelas *pretest* kontrol dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.11 Daftar Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai Test	Batas Kelas (X_1)	Z-Score	Batas Luas Daerah (Luas 0-Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Diharapkan (E_1)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
	24,5	-1,46	0,4249			
25,0 - 27,0				0,0946	1,419	4
	27,5	-0,96	0,3315			
28,0 - 30,0				0,1507	2,2605	0
	30,5	-0,47	0,1808			
31,0 - 33,0				0,1768	2,652	6
	33,5	0,01	0,0040			
34,0 - 36,0				-0,1875	-2,8125	0
	36,5	0,50	0,1915			
37,0 - 39,0				-0,1498	-2,247	0
	39,5	1,00	0,3413			
40,0 - 42,0				-0,0906	-1,359	5
	42,5	1,49	0,4319			$\sum O_i = 15$

Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan rumus kai kuadrat/*Chi Square* (χ^2). Rumusnya yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$= \frac{(4-1,419)^2}{1,419} + \frac{(0-2,2605)^2}{2,2605} + \frac{(6-2,652)^2}{2,652} + \frac{(0-(-2,8125))^2}{-2,8125} + \frac{(0-(-2,247))^2}{-2,247}$$

$$+ \frac{(5-(-1,359))^2}{-1,359}$$

$$= 4,69 + 2,26 + 4,22 + (-2,81) + (-2,24) + (-29,75)$$

$$= -23,63$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai χ^2 hitung = -23,63 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 15 - 1 = 14$, maka dari hasil *Chi - Square* $\chi^2_{(0,05)(14)} = 23,68$ berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu -23,63

$< 23,68$, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal, dimana H_0 diterima dan H_a ditolak .

2. Analisis Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Pengolahan Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka distribusi frekuensi untuk nilai *posttest* kelas Eksperimen diperoleh data sebagai berikut;

- 1) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 91,6 - 75,0 \\ &= 16,6 \end{aligned}$$

- 2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 (1,17) \\ &= 1 + 3,9 \\ &= 4,9 \text{ (diambil 5 atau 6)} \end{aligned}$$

- 3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{16,6}{15}$$

$$= 1,1 \text{ (1 atau 2)}$$

Tabel 4.12 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai Test	Fi	Xi	Xi ²	f _i .Xi	f _i .Xi ²
75,0 - 77,0	4	76	5776	304	23104
78,0 - 80,0	0	79	6241	0	0
81,0 - 83,0	5	82	6724	410	33620
84,0 - 86,0	0	85	7225	0	0
87,0 - 89,0	0	88	7744	0	0
90,0 - 92,0	6	91	8281	546	49686
Jumlah	Σ15			1260	106410

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil data diatas diperoleh rata-rata dan menghitung Varians yaitu:

4) Menghitung Rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1260}{15} \\ &= 84\end{aligned}$$

5) Menghitung Varians

$$\begin{aligned}s^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{15(106410) - (1260)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{1596150 - 1587600}{15(14)} \\ &= \frac{8550}{210}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S1^2 &= 40,71 \\ &= \sqrt{40,71}\end{aligned}$$

$$S_1 = 6,38$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh nilai $\bar{x}_1 = 84$, standar deviasi $S_1^2 = 40,71$ dan simpangan baku $S_1 = 6,38$.

b. Pengolahan Data *Postest* Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka distribusi frekuensi untuk nilai *Postest* kelas Kontrol diperoleh data sebagai berikut;

1) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 66,6 - 50,0 \\ &= 16,6 \end{aligned}$$

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 (1,17) \\ &= 1 + 3,9 \end{aligned}$$

$$A R = 4,9 \text{ (diambil 5 atau 6)}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{16,6}{15} \\ &= 1,1 \text{ (1 atau 2)} \end{aligned}$$

Tabel 4.13 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* Kelas Kontrol

Nilai Test	Fi	Xi	Xi ²	f _i .Xi	f _i .Xi ²
50,0 – 52,0	4	51	2601	204	10404
53,0 – 55,0	0	54	2916	0	0
56,0 – 58,0	7	57	3249	339	22743
59,0 – 61,0	0	60	3600	0	0
62,0 – 64,0	0	63	3969	0	0
65,0 – 67,0	4	66	4356	264	17424
Jumlah	Σ15			867	50571

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil data diatas diperoleh rata-rata dan menghitung Varians yaitu:

4) Menghitung Rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{867}{15} \\ &= 57,8\end{aligned}$$

5) Menghitung Varians

$$\begin{aligned}s^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{15(50571) - (867)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{758565 - 751689}{15(14)} \\ &= \frac{6876}{210}\end{aligned}$$

$$S_1^2 = 32,74$$

$$= \sqrt{32,74}$$

$$S_1 = 5,72$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh nilai $\bar{x}_1 = 57,8$, standar deviasi $S_1^2 = 32,74$ dan simpangan baku $S_1 = 5,72$.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya perlu ditentukan bata-batas interval untuk menghitung luas dibawah kurva normal untuk tiap-tiap kelas interval.

1) Uji Normalitas *Posttest* Eksperimen

Adapun hasil uji normalitas pada kelas *posttest* eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.14 Daftar Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai Test	Batas Kelas (X_1)	Z-Score	Batas Luas Daerah (Luas 0-Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Diharapkan (E_1)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
	74,5	-1,48	0,4306			
75,0 – 77,0	77,5	-1,01	0,3438	0,0868	1,302	4
78,0 – 80,0	80,5	-0,54	0,2054	0,1384	2,076	0
81,0 – 83,0	83,5	-0,07	0,0279	0,1775	2,6625	5
84,0 – 86,0	86,5	0,39	0,1517	0,1238	1,857	0
87,0 – 89,0	89,5	0,86	0,3051	0,1534	2,301	0
90,0 – 92,0	92,5	1,33	0,4082	0,1031	1,5465	6
						$\sum O_i = 15$

Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan rumus kai kuadrat/*Chi Square* (χ^2). Rumusnya yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$= \frac{(4-1,302)^2}{1,302} + \frac{(0-2,076)^2}{2,076} + \frac{(5-2,6625)^2}{2,6625} + \frac{(0-1,857)^2}{1,857} + \frac{(0-2,301)^2}{2,301}$$

$$+ \frac{(6-1,5465)^2}{1,5465}$$

$$= 5,59 + 2,07 + 2,05 + 1,85 + 2,30 + 12,82$$

$$= 26,68$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai χ^2 hitung = 26,68 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 15 - 1 = 14$, maka dari hasil *Chi - Square* $\chi^2_{(0,05)(14)} = 23,68$ berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $26,68 > 23,68$, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* kelas eksperimen dimana H_a diterima H_0 ditolak.

2) Uji Normalitas *Posttest* Kontrol

Adapun hasil uji normalitas pada kelas *posttest* kontrol dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.15 Daftar Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai Test	Batas Kelas (X_1)	Z-Score	Batas Luas Daerah (Luas 0-Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Diharapkan (E_1)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
	49,5	-1,45	0,4265			
50,0 – 52,0				0,1053	1,5795	4
	52,5	-0,92	0,3212			
53,0 – 55,0				0,1658	2,487	0
	55,5	-0,40	0,1554			
56,0 – 58,0				0,1076	1,614	7
	58,5	0,12	0,0478			
59,0 – 61,0				-0,1911	-2,8665	0
	61,5	0,64	0,2389			
62,0 – 64,0				-0,1401	-2,1015	0
	64,5	1,17	0,3790			
65,0 – 67,0				-0,0755	-1,1325	4
	67,5	1,69	0,4545			$\sum O_i = 15$

Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan rumus kai kuadrat/Chi Square (χ^2). Rumusnya yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$= \frac{(4-1,5795)^2}{1,5795} + \frac{(0-2,487)^2}{2,487} + \frac{(7-1,614)^2}{1,614} + \frac{(0-(-2,8665))^2}{-2,8665} + \frac{(0-(-2,1015))^2}{-2,1015}$$

$$+ \frac{(4-(-1,1325))^2}{-1,1325}$$

$$= 3,70 + 2,48 + 17,97 + (-2,86) + (-2,10) + (-23,26)$$

$$= -4,04$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai χ^2 hitung = -4,04 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 15 - 1 = 14$, maka dari hasil Chi – Square $\chi^2_{(0,05)(14)} = 23,68$ berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $-4,04 < 23,68$.

maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal, dimana H_0 diterima dan H_a ditolak.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah sampel ini berhasil dari populasi dan varians yang sama, sehingga dari hasil penelitian ini berlaku bagi populasi. Berdasarkan hasil dari belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kelas Eksperimen diperoleh hasil *pretest* $\bar{x}_1 = 41,26$ dan $S_1^2 = 58,20$ Untuk kelas Kontrol diperoleh hasil $\bar{x}_2 = 33,4$ dan $S_2^2 = 37,11$.

Hipotesis yang akan di uji pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yaitu:

Pengujian ini adalah uji pihak kanan maka kriteria pengujian adalah
 “Tolak H_0 Jika $F > F_{\alpha}(n_1 - 1, n_2 - 1)$ dalam hal lain H_0 diterima”

Berdasarkan perhitungan di atas maka untuk mencari Homogenitas varians untuk *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{58,20}{37,11}$$

$$F = 1,56$$

Berdasarkan data distribusi F diperoleh:

$$F > F_{\alpha}(n_1 - 1, n_2 - 1) = F(0,05)(15 - 1, 15 - 1)$$

$$= F(0,05)(14, 14)$$

$$= 2,48$$

Nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,56 < 2,84$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua varian homogen untuk nilai pretest

4. Hipotesis

Setelah melakukan normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang tujuannya untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang diajukan diterima atau tolak. Uji yang digunakan adalah *independent sampel t-test*. Adapun uji yang digunakan adalah uji t-pihak kanan, berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen $\bar{x} = 84$, $S_1^2 = 40,71$ sedangkan untuk kelas kontrol $\bar{x} = 57,8$, $S_2^2 = 32,74$ rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \\
 &= \frac{(15-2)40,71 + (15-1)32,74}{(15+15)-2} \\
 &= \frac{(14)40,71 + (14)32,74}{30-2} \\
 &= \frac{569,94 + 457,94}{28} \\
 &= \frac{1027,88}{28}
 \end{aligned}$$

$$S^2 = 36,71$$

$$S = \sqrt{36,71}$$

$$S = 6,05$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh $S = 6,05$ maka dapat dihitung nilai uji t sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{84 - 57,8}{6,05 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}} \\
 &= \frac{26,2}{6,05 \sqrt{\frac{2}{15}}} \\
 &= \frac{26,2}{6,05 \cdot (0,13)} \\
 &= \frac{26,2}{0,78} \\
 &= 33,58
 \end{aligned}$$

Setelah nilai t_{hitung} di peroleh, kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan $dk = n-2$ dengan mengacu pada tabel t. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 33,58$ dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan dengan derajat kebebasan $dk = n - 2 = 30-2 = 28$ adalah 2,04. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau $33,58 > 2,04$. Dengan demikian H_a diterima H_0 diterima, H_a berbunyi Penerapan *market day* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung pemulaan anak di TK IT Hafizul ‘Ilmi.

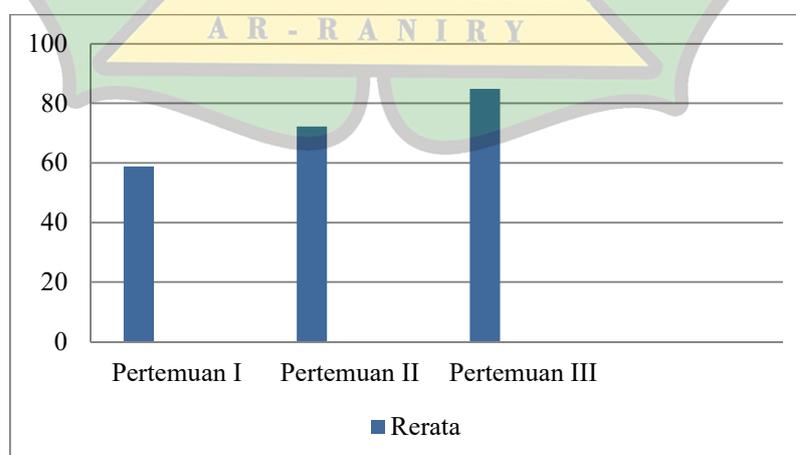
H_0 Penerapan *market day* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pemulaan anak di TK IT Hafizul ‘Ilmi.

H_a Penerapan *market day* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pemulaan anak di TK IT Hafizul ‘Ilmi.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK IT Hafizul “Ilmi menggunakan 2 kelas kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dengan tiga tahap yaitu kegiatan *pretest* (sebelum perlakuan), *treatmen* (diberi perlakuan menggunakan *market day*), *posttest* (setelah diberi perlakuan *market day*). Untuk *pretest* dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021 kelas eksperimen dan tanggal 22 Juni 2021 kelas kontrol, *treatmen* tanggal 15-17 Juni 2021 kelas eksperimen, *posttest* pada tanggal 21 juni 2021 kelas eksperimen dan tanggal 23 juni 2021 kelas kontrol.

Dapat dilihat dari penelitian menggunakan *market day* terhadap berhitung permulaan dari pertemuan I/III. Dimana kelas eksperimen sebagai kelas yang adanya perlakuan *market day* untuk meningkatkan berhitung permulaan anak dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *market day* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Berikut adalah nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada gambar 4.1, 4.2 dan 4.3 sebagai berikut;



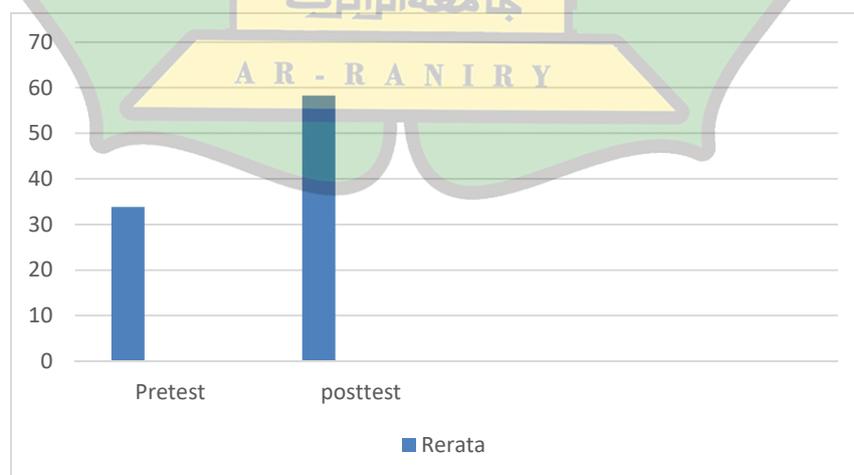
Gambar 4.1 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Anak Pertemuan I s/d III Kelas Eksperimen B1.

Rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperiman yang adanya perlakuan *market day* pada anak untuk meingkatkan berhitung permulaan dari hasil penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada gambar berikut;



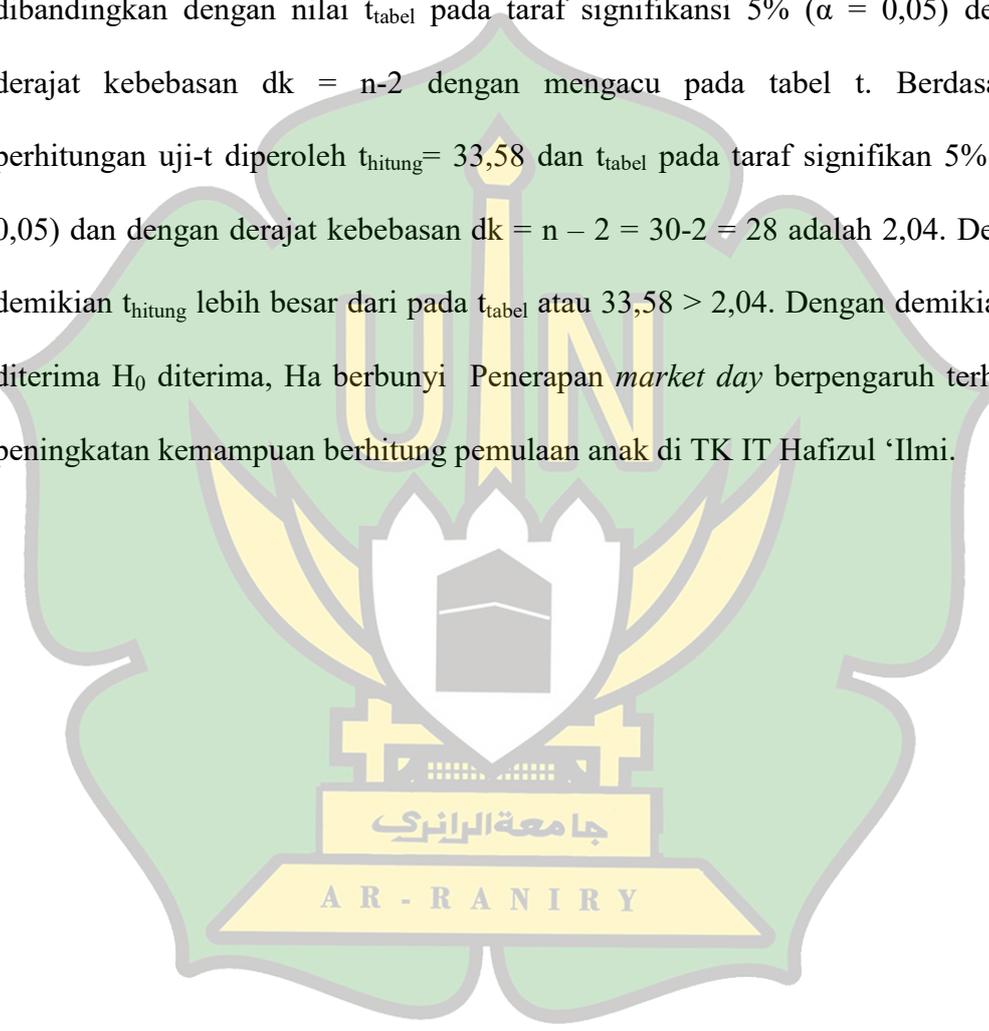
Gambar 4.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yang tidak adanya perlakuan *market day* pada anak untuk meningkatkan berhitung permulaan dari hasil penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar 4.3 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol BII

Hasil dari penelitian dimaksud untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap penerapan *market day* terhadap berhitung permulaan pada usia 5-6 tahun. Hal ini didasarkan pada perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan $dk = n-2$ dengan mengacu pada tabel t. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 33,58$ dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan dengan derajat kebebasan $dk = n - 2 = 30-2 = 28$ adalah 2,04. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau $33,58 > 2,04$. Dengan demikian H_a diterima H_0 diterima, H_a berbunyi Penerapan *market day* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak di TK IT Hafizul 'Ilmi.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data dapat disimpulkan bahwa penelitian di TK IT Hafizul 'Ilmi dengan jumlah sampel 15 anak bahwa *market day* berpengaruh terhadap berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai *postest* dan *pretest* kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau $33,58 > 2,04$. Jadi, penerapan *market day* sangat berpengaruh terhadap berhitung permulaan anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian ini semoga bisa dijadikan sebagai salah satu dari banyaknya informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya *market day* terhadap berhitung permulaan pada anak.
2. Berhitung permulaan pada anak akan berkembang apabila pendidik memberikan stimulus atau rangsangan berupa kegiatan yang menarik bagi anak. pendidik bisa menggunakan metode atau startegi *maket day* dimana anak langsung berperan dalam kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmad Fathoni, Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta Rineka Cipta, 2011).
- Asri Prasetyaningsih., “Membentuk Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day”, SELING: Jurnal Program Studi PGRA, Vol. 2, No. 2, Juli 2016.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak, Jakarta:2007.
- Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak (Jakarta:Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2010).
- Diakses pada tanggal 14 Desember 2020, pukul 20:59 WIB, dari situs <https://www.lazada.co.id/products/uang-mainan-monopoli-isi-100-pcs-campur-duit-duitan-mainan-i1553432060.html>.
- Diakses Pada Tanggal 14 Desember 2020, Pukul 21:05 WIB Dari Situs <https://www.lazada.co.id/products/uang-kertas-2000-rupiah-cetakan-baru-mainan-anak-role-play-mirip-asli-i423465882-s482783232.html>.
- Diakses Pada Tanggal 14 Desember 2020, Pukul 21:07 WIB Dari Situs <https://www.tokopedia.com/ferisaash/uang-kertas-5000-rupiah-cetakan-baru-mainan-anak-role-play-mirip-asli>.
- Diakses Pada Tanggal 14 Desember 2020, Pukul 21:10 WIB Dari Situs <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/mainan/mainan-tradisional/y8q7nq-jual-uang-kertas-10-ribu-cetakan-baru-mainan-anak-role-play-mirip-asli>.
- Diana Mutiah., Psikologi Bermain Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Djamarah Dkk., Strategi Belajar Mengajar , (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Dominikus Dolet Unaradjan, Metode Pelelitian Kuantitatif, (Jakarta: Universita Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019).
- Dwiyanto Joko Pramono., “Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dnegan Metode Bermain Peran”. Jurnal Pendidikan Karakter, No. 2, Juni 2013.

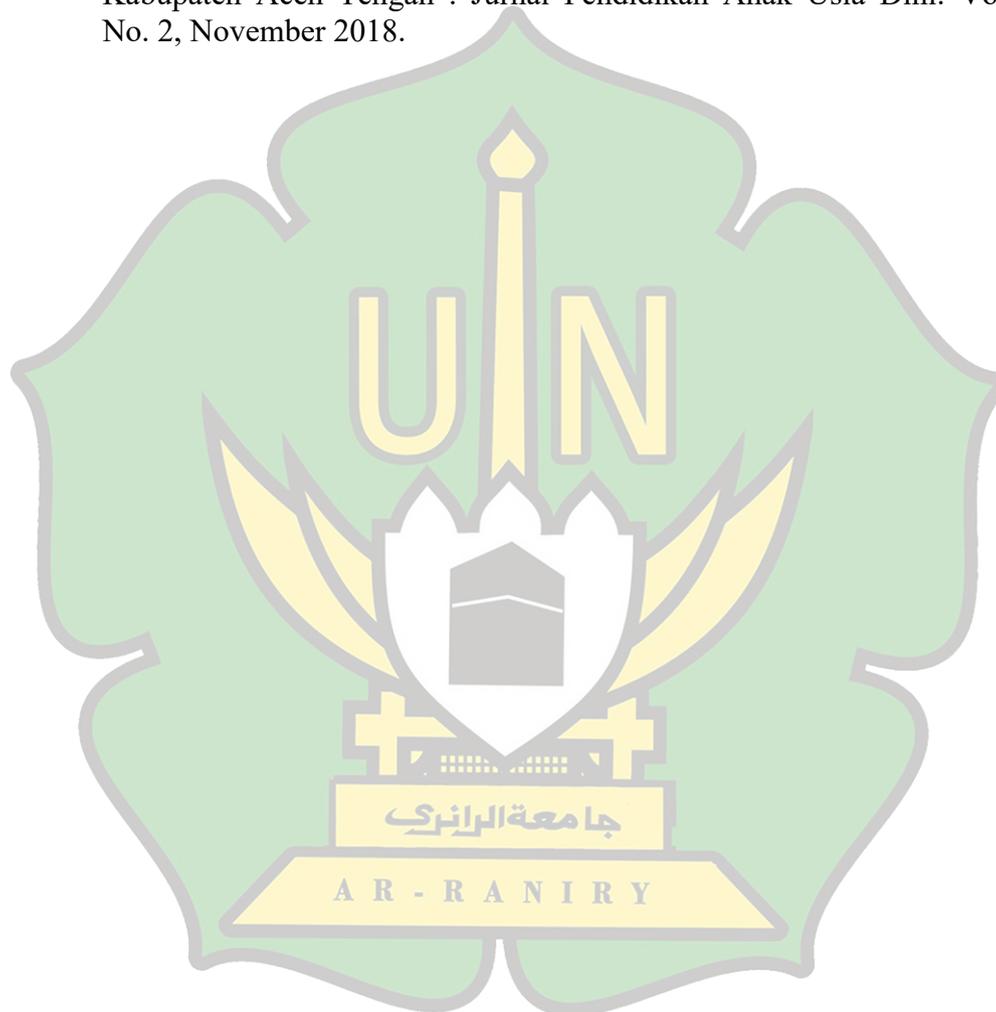
- Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih., "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung". *Jurnal Obsesi*, Vol. 3, No 1 2019. DOI: 10.31004/Obsesi.V3il.183.
- Gytta Ayu Nur Wulan dkk., "Meningkatkan Kemampuan Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Stick Angka". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, May 2020.
- Hendra Surya, *Kiat Membaca Agar Anak Senang Bekawan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016).
- Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Indra Zultiar dan Leonita Sriwiyanti., "Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day", *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, Vol. 6, No. 11, Oktober 2017.
- Indratusvia Mahgiyanto, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Konstektual (Contextual Teaching and Learning) Kelas III di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2015/2016", *Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta*, 2016.
- Iwan Hermansyah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Method*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019).
- Johar Arifin, *Statistik Bisnis Terapan Dengan Microsoft Excel 2007*, (Jakarta : PT Gramedia, 2008).
- Leonita Siwiyanti., "Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day Embedding The Entrepreneurship Values Through Market Day Activity", *Golen Age*, Vol. 1, No.1 Juni 2017.
- Luluk Asmawati Dkk., *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Iniversitas Terbuka, 2008).
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2005).
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004).
- Novi Herlina Dkk., "Pengembangan Kegiatan Market Day Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B Di Tk Kartika Iv-11 Kecamatan Singosari Kabupaten Malang", *Prosiding Seminar Nasional*, Vol. 3, 2019.
- P. joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2006).

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran 1.
- Putri Ratna Fauziyah, Nanik Yuliati, Dan Nuriman, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melali Metode Demonstrasi Dengan Media Sempoa Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Amelia Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Jurnal Edukasi , Vol. IV, No, 3, 2017.
- Ratna Sukmayani., Dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial 3, (Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, 2008).
- Rohliana., “Pemanfaatan Metode Bermain Peran Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Selong” Jurnal Edukasi dan Sains, Vol. 1, No. 1, Agustus 2019.
- Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani., “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng”. UNIVERSUM, Vol. 10, No. 1 Januari 2016.
- Salma Rozana dkk., Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik) , (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020),
- Selfi Lailiyatul Iftitah, Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2019).
- Soemarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Sudjana, Metoda Statistika, (Bandung: Tarsito, 2005).
- Sudjana, Metode Statistik edisi VI, (Bandung: Tarsito, 2005).
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Suharismi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: Edisi Revisi VI, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006).
- Sunanih, “Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa”. Early Childhood: Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 1, 2017
- Supardi, Aplikasi Statistiks dalam Penelitian, (Jakarta: Change Publication, 2013).
- Tedjasaputra Mayke S, Bermain-Main Dan Permainan, (Jakarta: Grasindo, 2005).

Winda Gunarti Dkk., Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010).

Wulan Ayodya, Siswa Juga Bisa Jadi Pengusaha: Tips Dan Trik Belajar Berwirausaha Bagi Siswa, (Jakarta: Esensi, 2011).

Zulkarnain Dan Eliyyil Akbar . “Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit An-Najah Kabupaten Aceh Tengah”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 12, No. 2, November 2018.





PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU (PAUD-IT) HAFIZUL 'ILMI "TK-IT HAFIZUL 'ILMI"

GAMPONG BLANG KRUENG KECAMATAN BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR PROVINSI ACEH

Sekretariat: Jln T. Chikk Silang Lr.A.Rahman KDusun Lamkuta Email: pauditblangkrueng@gmail.com KP:23373 HP.085260075551

SURAT KETERANGAN

No : 422/32/TK.IT-HI/VII/2021

Lamp :

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Astuti,S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

Dengan ini menerangkan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:

Telah Melakukan Penelitian di TK IT Hafizul'ilmi Blang Krueng dari tanggal 14 juni sampai 23 juni 2021

Nama : Rizki Agustina
NIM : 160210004
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul Penelitian : 'Pengaruh Penerapan Market Day Terhadap Kemampuan Berhitung
, Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun`

Demikianlah surat keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 24 Juni 2021

Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi

Sri Astuti, S.Pd





PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU (PAUD-IT) HAFIZUL 'ILMI
"TK-IT HAFIZUL 'ILMI"

GAMPONG BLANG KRUENG KECAMATAN BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR PROVINSI ACEH

Sekretariat: Jln T. Chikk Silang Lr.A.Rahman KDusun Lamkuta Email: pauditblangkrueng@gmail.com KP:23373 HP.085260075551

SURAT KETERANGAN

No : 422/32/TK.IT-HI-VII/2021

Lamp :

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Astuti,S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

Dengan ini menerangkan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:

Telah Melakukan Penelitian di TK IT Hafizul'ilmi Blang Krueng dari tanggal 14 juni sampai 23 juni 2021

Nama : Rizki Agustina
NIM : 160210004
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul Penelitian : 'Pengaruh Penerapan Market Day Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun'

Demikianlah surat keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 24 Juni 2021

Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi

Sri Astuti, S.Pd





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9727/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
TK IT Hafizul 'Ilmi

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RIZKI AGUSTINA / 160210004**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. laks. Malahayati Gampoeng Baet, Dusun Payung Lr. Kerang No 60, Kecamatan Baitussalam, Kab. Aceh Besar.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Penerapan Market Day Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5 - 6 Tahun**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 07 Juni 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



A R - Y

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 07 Agustus
2021

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL 'ILMI

MODEL KELOMPOK

Nama sekolah	:	TK It Hafizul 'Ilmi
Semester/Bulan/Minggu Ke-	:	II /Juni /Minggu Ke-16
Hari/tanggal	:	Selasa/15 Juni 2021
Kelompok/usia	:	TK BI /5-6 Tahun
Tema/subtema	:	Sayuran Hijau / Daun Bayam
Materi		<ol style="list-style-type: none">1. Sayuran-sayuran yang ada di dunia ini adalah ciptaan Allah SWT2. Bersyukur dan menghargai segala yang ciptaan Allah SWT3. Menjelaskan manfaat bayam4. Mengenalkan sayur apa saja yang terbuat dari daun bayam.5. Menjelaskan vitamin yang terkandung dalam daun bayam.
Alat/sumber belajar	:	Daun Bayam, kertas Hvs, Buku, pensil, penghapus, uang mainan.
Kompetensi dasar (KD)	:	2.1,2.2, 2.9,2,10, 3.10,3.12, 3.15,4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Anak Terbiasa Membaca Surah Alfatihah, AlIkhlas, Alfalaq, dan Annas3. Anak terbiasa menggunakan kalimat thayyibah4. Anak mengenal Danau Laut Tawar sebagai ciptaan Allah swt5. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat6. Anak mampu menghitung berapa jumlah ikat daun bayam dan bermain peran (<i>Market Day</i>) daun bayam.

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan bagi pendidik	
Pembukaan (60 menit)	Kegiatan awal (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, dsb)	Transisi
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa-doa harian. 2. Salam dan shalat nabi 3. Berdoa sebelum belajar 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. 5. Menggunakan kata tolong, terimakasih dan maaf 	5 M pendekatan saintifik
Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain - Ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman <ol style="list-style-type: none"> (1) Kelompok 1: menghitung berapa banyak jumlah ikat daun Bayam di kertas HVS yang telah disediakan. (2) Kelompok 2: bermain peran berjual beli (<i>Market Day</i>) menggunakan daun bayam. (3) Kelompok 3: Bermain peran (<i>Market Day</i>) menggunakan daun bayam dan sebagian anak menjadi kasir. 	5 M pendekatan saintifik

		<p>(4) Kelompok pengaman: Anak melakukan kegiatan berhitung mencocokkan lambang bilangan dengan gambar daun bayam.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman. 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritaka pengalaman saat bermain - Merapikan mainan - Penguatan pengetahuan yang di dapat anak. - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek. - Berdoa dan salam 	5 M pendekatan saintifik

2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari.				
	Terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Alqariah, dan Alalaq.				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Mengenal daun singkong sebagai ciptaan Tuhan.				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat serta memiliki perilaku yang				

	mencerminkan hidup sehat				
	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman dan saling berbagi dengan teman				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				
Pengetahuan	Mengetahui ciri-ciri sayuran hijau, daun bayam.				
	Mengetahui manfaat daun bayam.				
	Mengenal kosakata yang berkaitan dengan daun bayam				
Keterampilan	Membuat kegiatan bermain peran <i>market day</i> menggunakan daun singkong, dan berhitung mencocokkan lambang bilangan dengan gambar daun bayam.				

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh, 15 Juni 2021

Mengetahui,

Kepala TK

Peneliti

Sri Astuti, S.Pd

Rizki Agustina

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL 'ILMI

MODEL KELOMPOK

Nama sekolah	:	TK It Hafizul 'Ilmi
Semester/Bulan/Minggu Ke-	:	II /Juni /Minggu Ke-16
Hari/tanggal	:	Rabu /16 Juni 2021
Kelompok/usia	:	TK BI /5-6 Tahun
Tema/subtema	:	Sayuran Hijau / Daun Kangkung
Materi		<ol style="list-style-type: none">1. Sayuran-sayuran yang ada di dunia ini adalah ciptaan Allah SWT2. Bersyukur dan menghargai segala yang ciptaan Allah SWT3. Menjelaskan manfaat daun kangkung.4. Mengenalkan sayur apa saja yang terbuat dari daun kangkung.5. Menjelaskan vitamin yang terkandung dalam daun kangkung.
Alat/sumber belajar	:	Daun kangkung, kertas Hvs, Buku, pensil, penghapus, uang mainan.
Kompetensi dasar (KD)	:	2.1,2,2, 2.9,2,10, 3.10,3.12, 3.15,4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Anak Terbiasa Membaca Surah Alfatihah, AlIkhlas, Alfalaq, dan Annas3. Anak terbiasa menggunakan kalimat thayyibah4. Anak mengenal Danau Laut Tawar sebagai ciptaan Allah swt5. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat6. Anak mampu menghitung berapa jumlah ikat daun kangkung dan bermain peran (<i>Market Day</i>) daun kangkung.

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan bagi pendidik	
Pembukaan (60 menit)	Kegiatan awal (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, dsb)	Transisi
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa-doa harian. 2. Salam dan shalat nabi 3. Berdoa sebelum belajar 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. 5. Menggunakan kata tolong, terimakasih dan maaf 	5 M pendekatan saintifik
Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain - Ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman <p>(1) Kelompok 1: menghitung berapa banyak jumlah ikat daun kangkung di kertas HVS yang telah disediakan.</p> <p>(2) Kelompok 2: bermain peran berjual beli (<i>Market Day</i>) menggunakan daun kangkung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. 	5 M pendekatan saintifik

		- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<i>Recalling.</i>	5 M pendekatan saintifik
		<ul style="list-style-type: none"> - Menceritaka pengalaman saat bermain - Merapikan mainan - Penguatan pengetahuan yang di dapat anak. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek. - Berdoa dan salam 	

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh, 16 Juni 2021

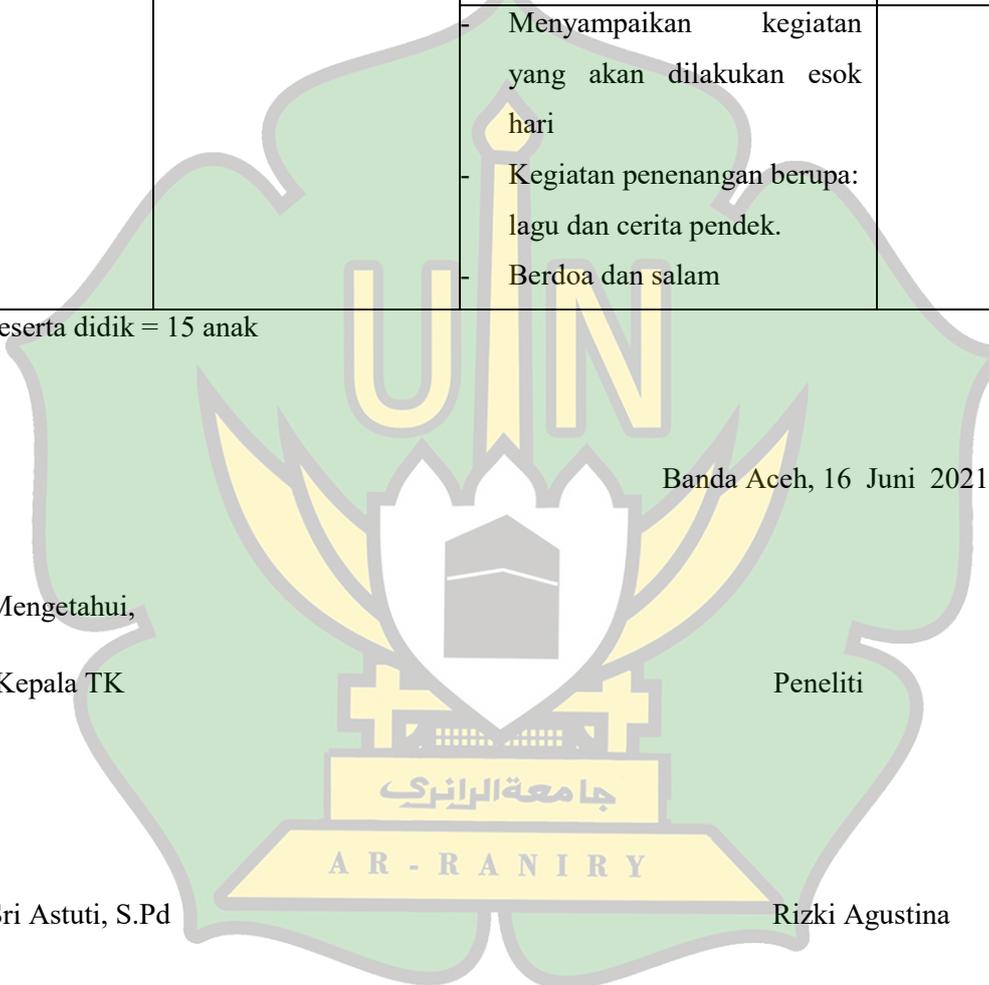
Mengetahui,

Kepala TK

Peneliti

Sri Astuti, S.Pd

Rizki Agustina



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL 'ILMI

MODEL KELOMPOK

Nama sekolah	:	TK It Hafizul 'Ilmi
Semester/Bulan/Minggu Ke-	:	II /Juni /Minggu Ke-16
Hari/tanggal	:	Kamis/17 Juni 2021
Kelompok/usia	:	TK BI /5-6 Tahun
Tema/subtema	:	Sayuran Hijau / Daun Kangkung
Materi		<ol style="list-style-type: none">1. Sayuran-sayuran yang ada di dunia ini adalah ciptaan Allah SWT2. Bersyukur dan menghargai segala yang ciptaan Allah SWT3. Menjelaskan manfaat daun kangkung.4. Mengenalkan sayur apa saja yang terbuat dari daun kangkung.5. Menjelaskan vitamin yang terkandung dalam daun kangkung.
Alat/sumber belajar	:	Daun kangkung, kertas Hvs, Buku, pensil, penghapus, uang mainan.
Kompetensi dasar (KD)	:	2.1,2.2, 2.9,2,10, 3.10,3.12, 3.15,4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Anak Terbiasa Membaca Surah Alfatihah, AlIkhlas, Alfalaq, dan Annas3. Anak terbiasa menggunakan kalimat thayyibah4. Anak mengenal Danau Laut Tawar sebagai ciptaan Allah swt5. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat6. Anak mampu menghitung berapa jumlah ikat daun kangkung dan bermain peran (<i>Market Day</i>) daun kangkung.

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan bagi pendidik	
Pembukaan (60 menit)	Kegiatan awal (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, dsb)	Transisi
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa-doa harian. 2. Salam dan shalat nabi 3. Berdoa sebelum belajar 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. 5. Menggunakan kata tolong, terimakasih dan maaf 	5 M pendekatan saintifik
Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain - Ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman <ol style="list-style-type: none"> (1) Kelompok 1: menghitung berapa banyak jumlah ikat daun kangkung di kertas HVS yang telah disediakan. (2) Kelompok 2: bermain peran berjual beli (<i>Market Day</i>) menggunakan daun kangkung. (3) Kelompok 3: Bermain peran (<i>Market Day</i>) menggunakan daun kangkung dan sebagian anak menjadi kasir. 	5 M pendekatan saintifik

		<p>(4) Kelompok pengaman: Anak melakukan kegiatan berhitung mencocokkan lambang bilangan dengan gambar daun kangkung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman. 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritaka pengalaman saat bermain - Merapikan mainan - Penguatan pengetahuan yang di dapat anak. 	5 M pendekatan saintifik
		<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek. - Berdoa dan salam 	

2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari.				
	Terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Alqariah, dan Alalaq.				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Mengenal daun kangkung sebagai ciptaan Tuhan.				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat serta memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				

	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman dan saling berbagi dengan teman				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				
Pengetahuan	Mengetahui ciri-ciri sayuran hijau, daun singkong.				
	Mengetahui manfaat daun kangkung.				
	Mengenal kosakata yang berkaitan dengan daun singkong				
Keterampilan	Membuat kegiatan bermain peran <i>market day</i> menggunakan daun kangkung, dan berhitung mencocokkan lambang bilangan dengan gambar daun kangkung.				

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh, 17 Juni 2021

Mengetahui,

Kepala TK

Peneliti

Sri Astuti, S.Pd

Rizki Agustina

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL 'ILMI

MODEL KELOMPOK

Nama sekolah	:	TK It Hafizul 'Ilmi
Semester/Bulan/Minggu Ke-	:	II /Juni /Minggu Ke-17
Hari/tanggal	:	Senin / 21 juni 2021
Kelompok/usia	:	TK B2 /5-6 Tahun
Tema/subtema	:	Sayuran Hijau / Daun Singkong
Materi		<ol style="list-style-type: none">1. Sayuran-sayuran yang ada di dunia ini adalah ciptaan Allah SWT2. Bersyukur dan menghargai segala yang ciptaan Allah SWT3. Menjelaskan manfaat daun Singkong4. Mengenalkan sayur apa saja yang terbuat dari daun singkong.5. Menjelaskan vitamin yang terkandung dalam daun singkong
Alat/sumber belajar	:	Daun Singkong, kertas Hvs, Buku, pensil, penghapus, uang mainan.
Kompetensi dasar (KD)	:	2.1,2.2, 2.9,2,10, 3.10,3.12, 3.15,4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Anak Terbiasa Membaca Surah Alfatihah, AlIkhlas, Alfalaq, dan Annas3. Anak terbiasa menggunakan kalimat thayyibah4. Anak mengenal Danau Laut Tawar sebagai ciptaan Allah swt5. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat6. Anak mampu menghitung berapa jumlah ikat daun singkong dan bermain peran (<i>Market Day</i>) daun singkong.

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan bagi pendidik	
Pembukaan (60 menit)	Kegiatan awal (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, dsb)	Transisi
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa-doa harian. 2. Salam dan shalat nabi 3. Berdoa sebelum belajar 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. 5. Menggunakan kata tolong, terimakasih dan maaf 	5 M pendekatan saintifik
Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain - Ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman <p>(1) Kelompok 1: menghitung berapa banyak jumlah ikat daun singkong di kertas HVS yang telah disediakan.</p> <p>(2) Kelompok 2: bermain peran berjual beli (<i>Market Day</i>) menggunakan daun singkong.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. 	5 M pendekatan saintifik

		- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<i>Recalling.</i>	5 M pendekatan saintifik
		<ul style="list-style-type: none"> - Menceritaka pengalaman saat bermain - Merapikan mainan - Penguatan pengetahuan yang di dapat anak. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek. - Berdoa dan salam 	

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh, 21 Juni 2021

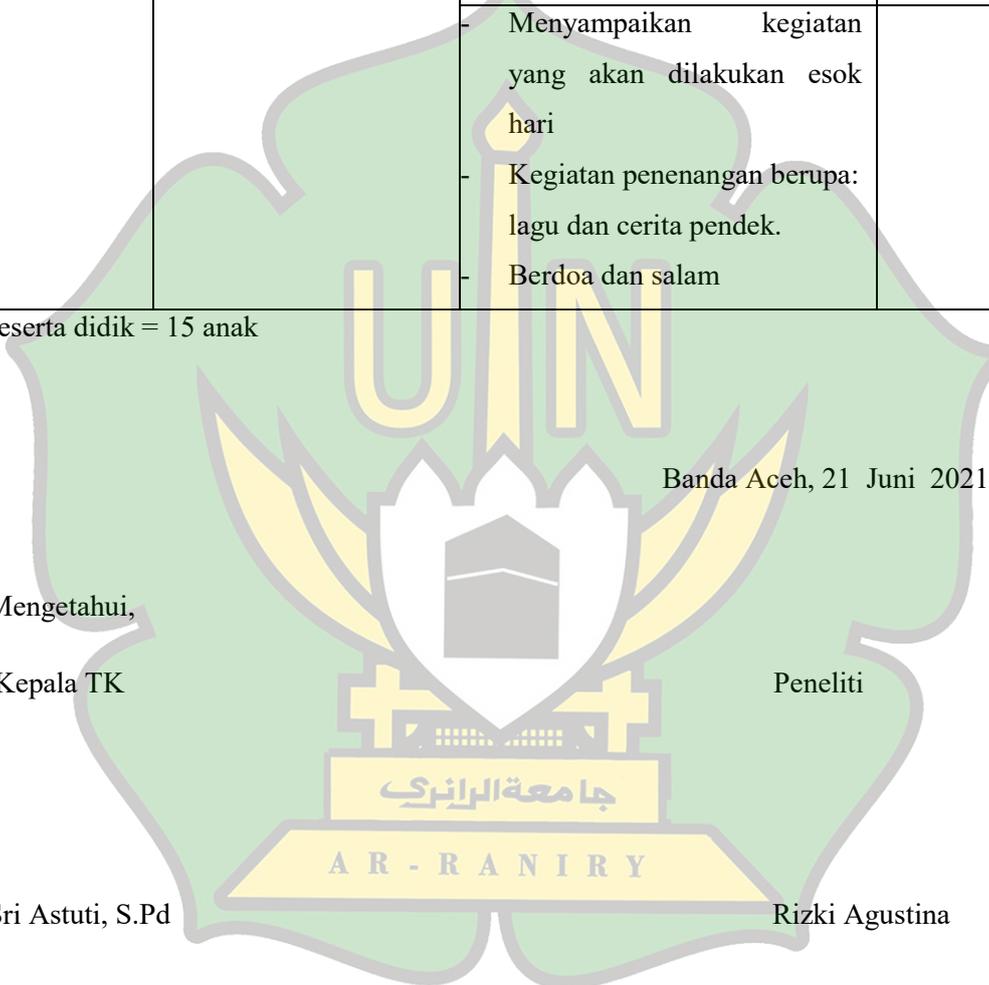
Mengetahui,

Kepala TK

Peneliti

Sri Astuti, S.Pd

Rizki Agustina



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL 'ILMI

MODEL KELOMPOK

Nama sekolah	:	TK It Hafizul 'Ilmi
Semester/Bulan/Minggu Ke-	:	II /Juni /Minggu Ke-17
Hari/tanggal	:	Selasa / 22 Juni 2021
Kelompok/usia	:	TK B2 /5-6 Tahun
Tema/subtema	:	Sayuran Hijau / Daun Singkong
Materi		<ol style="list-style-type: none">1. Sayuran-sayuran yang ada di dunia ini adalah ciptaan Allah SWT2. Bersyukur dan menghargai segala yang ciptaan Allah SWT3. Menjelaskan manfaat daun Singkong4. Mengenalkan sayur apa saja yang terbuat dari daun singkong.5. Menjelaskan vitamin yang terkandung dalam daun singkong
Alat/sumber belajar	:	Daun Singkong, kertas Hvs, Buku, pensil, penghapus, uang mainan.
Kompetensi dasar (KD)	:	2.1,2.2, 2.9,2,10, 3.10,3.12, 3.15,4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Anak Terbiasa Membaca Surah Alfatihah, AlIkhlas, Alfalaq, dan Annas3. Anak terbiasa menggunakan kalimat thayyibah4. Anak mengenal Danau Laut Tawar sebagai ciptaan Allah swt5. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat6. Anak mampu menghitung berapa jumlah ikat daun singkong dan bermain peran (<i>Market Day</i>) daun singkong.

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan bagi pendidik	
Pembukaan (60 menit)	Kegiatan awal (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, dsb)	Transisi
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa-doa harian. 2. Salam dan shalat nabi 3. Berdoa sebelum belajar 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. 5. Menggunakan kata tolong, terimakasih dan maaf 	5 M pendekatan saintifik
Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain - Ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman <p>(1) Kelompok 1: menghitung berapa banyak jumlah ikat daun singkong di kertas HVS yang telah disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman. 	5 M pendekatan saintifik
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritaka pengalaman saat bermain - Merapikan mainan 	5 M pendekatan saintifik

		- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak.	
		- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari	
		- Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek.	
		- Berdoa dan salam	

2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari.				
	Terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Alqariah, dan Alalaq.				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Mengenal daun singkong sebagai ciptaan Tuhan.				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat serta memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				
	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman dan saling berbagi dengan teman				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				
Pengetahuan	Mengetahui ciri-ciri sayuran hijau, daun singkong.				
	Mengetahui manfaat daun singkong.				
	Mengenal kosakata yang berkaitan dengan daun singkong				
Keterampilan	Membuat kegiatan bermain peran <i>market day</i> menggunakan daun singkong, dan berhitung				

	mencocokkan lambang bilangan dengan gambar daun singkong.				
--	-----------------------------------------------------------------	--	--	--	--

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh, 22 Juni 2021

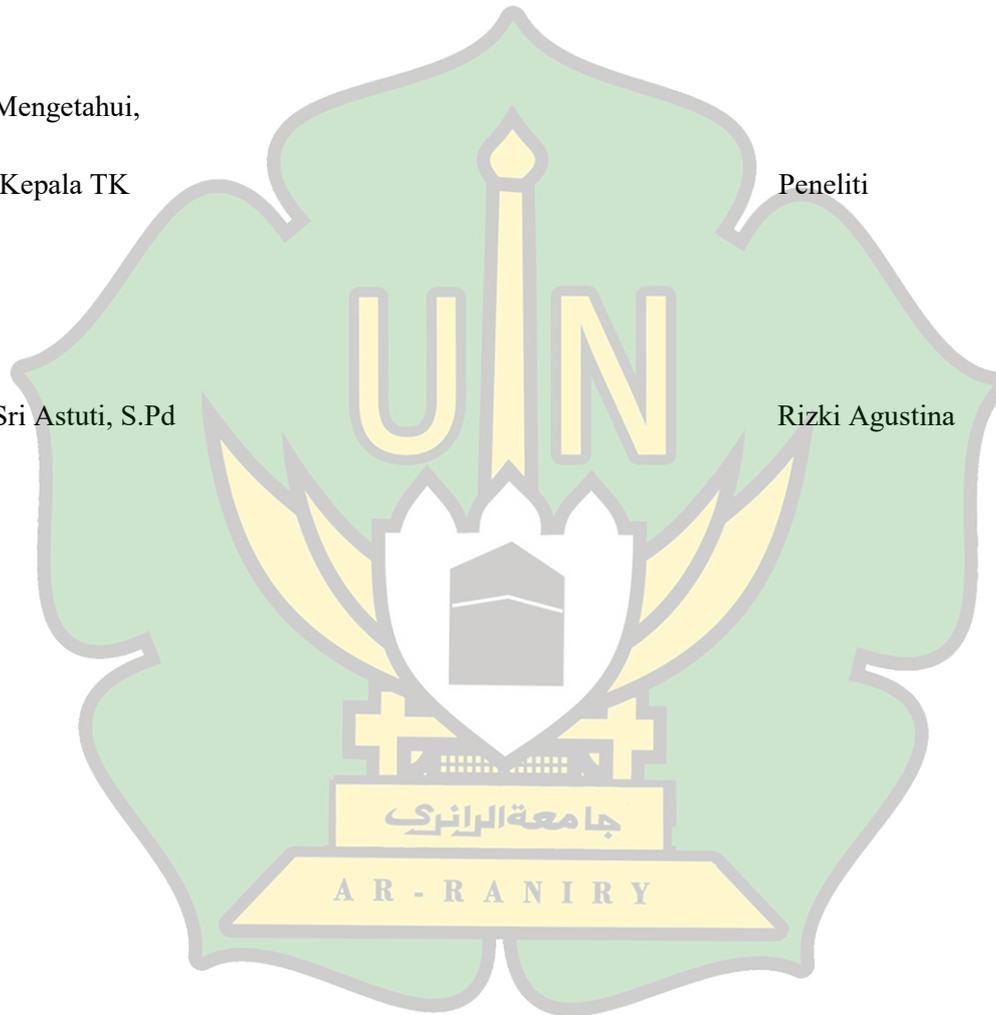
Mengetahui,

Kepala TK

Sri Astuti, S.Pd

Peneliti

Rizki Agustina



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL 'ILMI

MODEL KELOMPOK

Nama sekolah	:	TK It Hafizul 'Ilmi
Semester/Bulan/Minggu Ke-	:	II /Juni /Minggu Ke-16
Hari/tanggal	:	Rabu/23 Juni 2021
Kelompok/usia	:	TK B2/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	:	Sayuran Hijau / Daun Bayam
Materi		<ol style="list-style-type: none">1. Sayuran-sayuran yang ada di dunia ini adalah ciptaan Allah SWT2. Bersyukur dan menghargai segala yang ciptaan Allah SWT3. Menjelaskan manfaat bayam4. Mengenalkan sayur apa saja yang terbuat dari daun bayam.5. Menjelaskan vitamin yang terkandung dalam daun bayam.
Alat/sumber belajar	:	Daun Bayam, kertas Hvs, Buku, pensil, penghapus, uang mainan.
Kompetensi dasar (KD)	:	2.1,2.2, 2.9,2,10, 3.10,3.12, 3.15,4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Anak Terbiasa Membaca Surah Alfatihah, AlIkhlas, Alfalaq, dan Annas3. Anak terbiasa menggunakan kalimat thayyibah4. Anak mengenal Danau Laut Tawar sebagai ciptaan Allah swt5. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat6. Anak mampu menghitung berapa jumlah ikat daun bayam dan bermain peran (<i>Market Day</i>) daun bayam.

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan bagi pendidik	
Pembukaan (60 menit)	Kegiatan awal (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, dsb)	Transisi
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa-doa harian. 2. Salam dan shalat nabi 3. Berdoa sebelum belajar 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. 5. Menggunakan kata tolong, terimakasih dan maaf 	5 M pendekatan saintifik
Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain - Ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman <p>(1) Kelompok 1: menghitung berapa banyak jumlah ikat daun bayam di kertas HVS yang telah disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman. 	5 M pendekatan saintifik
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritaka pengalaman saat bermain - Merapikan mainan 	5 M pendekatan saintifik

		- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak.	
		- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari	
		- Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek.	
		- Berdoa dan salam	

2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari.				
	Terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Alqariah, dan Alalaq.				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Mengenal daun singkong sebagai ciptaan Tuhan.				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat serta memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				
	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman dan saling berbagi dengan teman				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				
Pengetahuan	Mengetahui ciri-ciri sayuran hijau, daun bayam.				
	Mengetahui manfaat daun bayam.				
	Mengenal kosakata yang berkaitan dengan daun bayam				

Keterampilan	Membuat kegiatan bermain peran <i>market day</i> menggunakan daun singkong, dan berhitung mencocokkan lambang bilangan dengan gambar daun bayam.				
--------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh, 23 Juni 2021

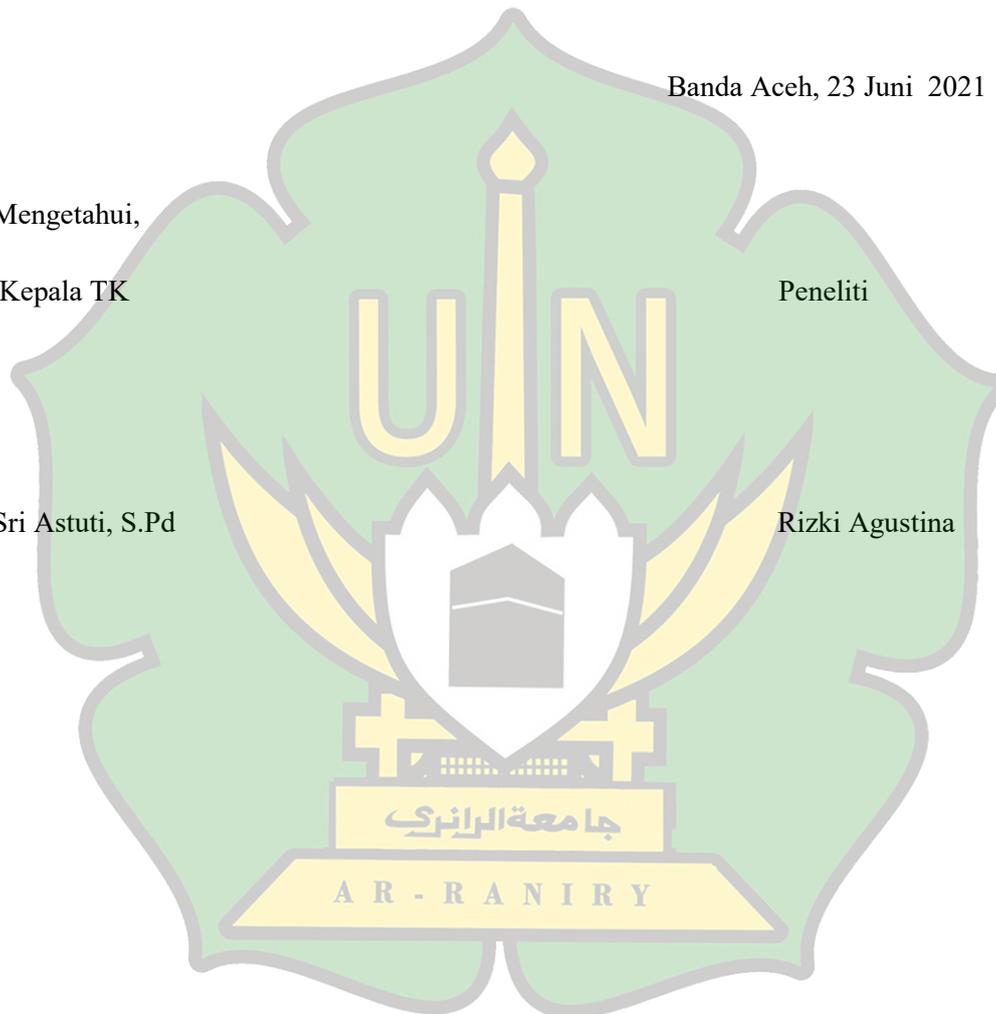
Mengetahui,

Kepala TK

Sri Astuti, S.Pd

Peneliti

Rizki Agustina



LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK IT Hafizul 'Ilmi

Tema : Sayuran

HijauKelompok/Semester :

B/II Kurikulum Acuan : K13

Penulis : Rizki Agustina

Nama Validator : Dewi Fitriani,

M.EdPekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Saya memohon, kiranya Bapak/ibu memberikan penilaian dan saran-saran untuk merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/ibu memberikan tanda ceklisa (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik



No	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	Indikator pencapaian kompetensi (IPK) indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional.			√
II	Tujuan Pembelajaran Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator cara perolehnya.			√
III	Materi Pokok Materi yang diajarkan sesuai dengan KD dan KI			√
IV	Model Pembelajaran Model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.			√
V	Sumber Belajar Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan.			√
VI	Media Media sesuai dengan pembelajaran.			√
VII	Langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran sesuai dengan memuat langkah-langkah sebagai berikut: - <i>Market day</i> yang digunakan dalam pembelajaran - Meminta anak untuk menceritakan pengalaman setelah melakukan <i>market day</i> .			√
VIII	Waktu Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran.			√
IX	Bahasa			
	1. Penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EYD.			√
	2. Kesesuaian dengan sistem penskoran.			√
	3. Kemudahan mencerita kriteria/indikator penilaian			√
	4. Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			√
	5. Pemeparan kriteria indikator yang logis			√
	6. Penggunaan bahasa yang benar			√
	7. Kebenaran pemahaman indikator			√

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan :

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B : Dapat digunakan dengan revisi

kecil C : Dapat digunakan dengan

revisi besar D : Belum dapat

digunakan

Saran

.....

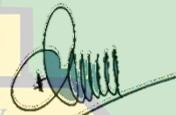
.....

.....

.....

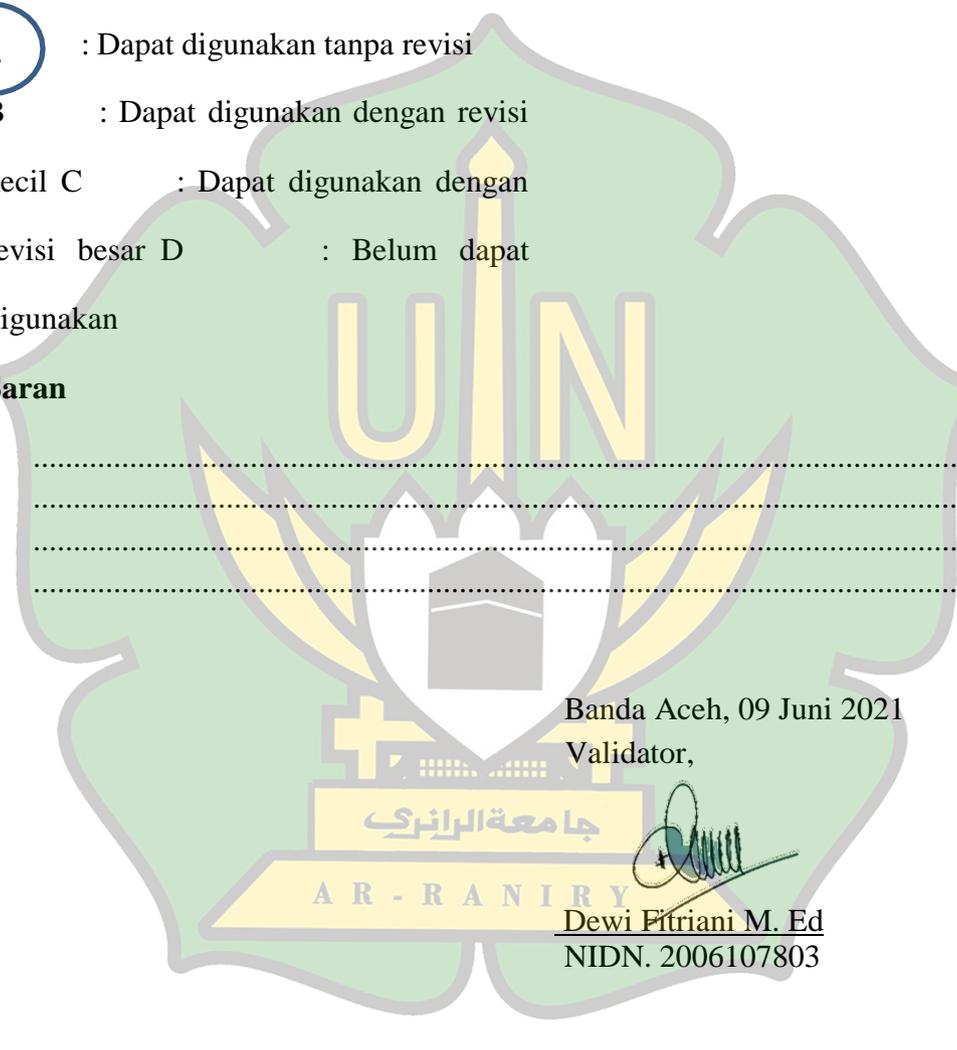
Banda Aceh, 09 Juni 2021

Validator,



Dewi Fitriani M. Ed

NIDN. 2006107803



DOKUMENTASI KEGIATAN ANAK

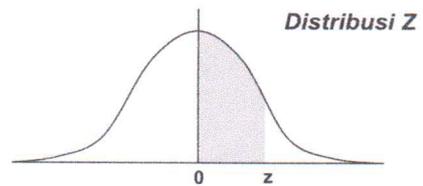


Proses Pembelajaran Di Kelas Kontrol



NILAI-NILAI Z SKOR

Kumulatif sebaran frekuensi normal
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek cit. Ade

NILAI-NILAI CHI KUADRAT

Percentage Points of the Chi-Square Distribution

Degrees of Freedom	Probability of a larger value of χ^2								
	0.99	0.95	0.90	0.75	0.50	0.25	0.10	0.05	0.01
1	0.000	0.004	0.016	0.102	0.455	1.32	2.71	3.84	6.63
2	0.020	0.103	0.211	0.575	1.386	2.77	4.61	5.99	9.21
3	0.115	0.352	0.584	1.212	2.366	4.11	6.25	7.81	11.34
4	0.297	0.711	1.064	1.923	3.357	5.39	7.78	9.49	13.28
5	0.554	1.145	1.610	2.675	4.351	6.63	9.24	11.07	15.09
6	0.872	1.635	2.204	3.455	5.348	7.84	10.64	12.59	16.81
7	1.239	2.167	2.833	4.255	6.346	9.04	12.02	14.07	18.48
8	1.647	2.733	3.490	5.071	7.344	10.22	13.36	15.51	20.09
9	2.088	3.325	4.168	5.899	8.343	11.39	14.68	16.92	21.67
10	2.558	3.940	4.865	6.737	9.342	12.55	15.99	18.31	23.21
11	3.053	4.575	5.578	7.584	10.341	13.70	17.28	19.68	24.72
12	3.571	5.226	6.304	8.438	11.340	14.85	18.55	21.03	26.22
13	4.107	5.892	7.042	9.299	12.340	15.98	19.81	22.36	27.69
14	4.660	6.571	7.790	10.165	13.339	17.12	21.06	23.68	29.14
15	5.229	7.261	8.547	11.037	14.339	18.25	22.31	25.00	30.58
16	5.812	7.962	9.312	11.912	15.338	19.37	23.54	26.30	32.00
17	6.408	8.672	10.085	12.792	16.338	20.49	24.77	27.59	33.41
18	7.015	9.390	10.865	13.675	17.338	21.60	25.99	28.87	34.80
19	7.633	10.117	11.651	14.562	18.338	22.72	27.20	30.14	36.19
20	8.260	10.851	12.443	15.452	19.337	23.83	28.41	31.41	37.57
22	9.542	12.338	14.041	17.240	21.337	26.04	30.81	33.92	40.29
24	10.856	13.848	15.659	19.037	23.337	28.24	33.20	36.42	42.98
26	12.198	15.379	17.292	20.843	25.336	30.43	35.56	38.89	45.64
28	13.565	16.928	18.939	22.657	27.336	32.62	37.92	41.34	48.28
30	14.953	18.493	20.599	24.478	29.336	34.80	40.26	43.77	50.89
40	22.164	26.509	29.051	33.660	39.335	45.62	51.80	55.76	63.69
50	27.707	34.764	37.689	42.942	49.335	56.33	63.17	67.50	76.15
60	37.485	43.188	46.459	52.294	59.335	66.98	74.40	79.08	88.38

Nilai-Nilai T-Tabel

α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

