

**ANALISIS PERMAINAN BALOK PADA ANAK TERDAMPAK
SOCIAL DISTANCING AKIBAT COVID-19 DALAM PENGEMBANGAN
KECERDASAN MAJEMUK DI KELAS B TK Pra SEKOLAH
ISTIQOMAH GREGES TEMBARAK TEMANGGUNG**

Dina Nurul Izzati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan

Dinanurulizzati42@gmail.com

Diterima: 21 Juli 2020

Direvisi: 29 Sept 2020

Disetujui: 26 Oktober 2020

Abstrak

Permainan balok sudah tidak asing dalam pendidikan anak usia dini, permainan ini memiliki berbagai macam bentuk juga warna yang bias digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak dengan cara menyusunnya. Sedangkan kecerdasan majemuk merupakan 9 dimensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Di tengah pandemic Covid-19 yang sedang dilanda Negara Indonesia bahkan di seluruh dunia, mengharuskan adanya social distancing atau pembatasan fisik sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah di alihkan dengan belajar di rumah via daring/online. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan majemuk anak di tengah pandemic Covid-19 yang dilakukan di rumah pada kelas B TK pra Sekolah Istiqomah Greges, Tembarak, Temanggung. Teknik yang digunakan untuk menganalisa data adalah dengan cara wawancara via whatsapp kepada guru dan orangtua murid kelas B TK pra sekolah Istiqomah Greges Tembarak Temanggung. . Dari hasil penelitian ini anak mampu mengeksplor permainan balok dengan berbagai kemampuannya, sehingga permainan balok dapat dikatakan mampu meningkatkan kecerdasan majemuk.

Kata Kunci: *permainan balok, kecerdasan majemuk, social distancing*

Abstract

The block game is common to early childhood education, this game has a variety of shapes and colors that can be used as a learning medium for children by arrange. While multiple intelligences are 9 dimensions of intelligence possessed by children. In the midst of the pandemic Covid-19 which is being hit by the State of Indonesia and even throughout the world, requires social distancing or physical restrictions so that learning activities in schools are diverted by learning at home via online / online. The purpose of this study is to describe the implementation of the block game in developing the intelligence of children in the midst of the Covid-19 pandemic which is carried out at home in the B class of kindergarten pre-

Istiqomah Greges School, Tembarak, Temanggung. The technique used to analyze the data is by interviewing via whatsapp to the teachers and parents of B grade pre-school students of Istiqomah Greges Tembarak Temanggung. . From the results of this study children can explore the game of blocks with a variety of abilities, so that the game blocks can help improve the multiple intelligence.

Keywords : *block play, multiple intelligences, social distancing*

PENDAHULUAN

Di tengah pandemic Covid-19 atau biasa disebut dengan Corono Virus yang sedang melanda Negara Indonesia bahkan seluruh duni, sangat meresahkan. Virus yang awalnya menular dari hewan ke manusia, dan sekarang bias menular dari berbagai benda disekitar kita. Hingga sekarang belum ada vaksin yang mampu menyembuhkan penyakit ini, bahkan penyebarannya semakin meluas. Untuk mengurangi dampak dari penyebarannya, pemerintah pun memberikan himbuan kepada seluruh masyarakat untuk menerapkan adanya *social distancing*, menurut *Center for Disease Control and Prevention* atau CDC, *social distancing* atau pembatasan social merupakan menghindari keramaian, menghindari tempat umum, dan menjaga jarak minimum dua meter.

Dampak dari *social distancing* yang membatasi berkegiatan diluar rumah, juga membatasi jarak kita dalam berinteraksi dengan sama. Hal tersebut juga berdampak pada kegiatan pembelajaran di sekolah yang terpaksa harus dihentikan dan di ganti dengan pembelajaran di rumah via daring/online. Pembelajaran daring yang dilakukan dirumah menuntut para pendidik juga orangtua untuk selalu bekerjasama dalam menyampaikan materi pada anak setiap harinya.

Pembelajaran daring yang dilakukan dirumah memang menjadi tantangan tersendiri untuk para tenaga pendidik. Begitupun di satuan pendidikan anak usia dini, akan memerlukan kerjasama yang lebih dari para pendidik juga orangtua dibanding dengan tingkat satuan pendidikan diatasnya. Dalam masa pandemic ini orangtua dituntut untuk lebih banyak memberikan pendampingan kepada anak dalam membantu guru mengembangkan potensi dan aspek perkembangan anak selama dirumah. Aspek perkembangan pada anak yang terdiri dari aspek agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, social-emosi, dan seni (Kemendikbud,2014) harus dicapai secara optimal dengan stimulus-stimulus yang tepat. Orangtua dan guru harus memosisikan sebagai pemberi bantuan untuk anak dalam pencapaian secara maksimal (Sit, 2017).

Pemeberian stimulus yang tepat (dalam hal ini stimulus pendidikan)mampu meningkatkan kecerdasan pada anak (Siswina, 2016) Setiap anak memiliki kecerdasanya masing-masing, dan tidak bisa disamakan satu dengan yang lain. Menurut Howard Gardner kecerdasan memiliki 9 dimensi yang disebut dengan *multiple intelligence* atau kecerdasan majemuk. Sembilan dimensi yang di maksud Gardner adalah : a) kecerdasan bahasa, b) kecerdasan logika matematika, c) kecerdasan music, d) kecerdasan kinestetik, e) kecerdasan visual-spasial, f) kecerdasan intrapersonal, g)kecerdasan interpersonal,

h)kecerdasan naturalis i) kecerdasan spiritual (Yus,2011).

Sembilan kecerdasan anak tersebut perlu dikembangkan sejak dini meskipun belajar via daring dari rumah, materi yang diberikan guru harus mencakup berbagai aspek yang mampu mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak. Di TK pra Sekolah Istiqomah Greges Tembarak Temanggung, dalam masa pandemic covid-19 ini, kegiatan pembelajaran dilakukan dirumah dengan penyampaian materi dan pemantauan anak via daring melalui whatsapp grup.

Pembelajaran disampaikan dengan memberikan berbagai macam tugas sesuai dengan buku panduan belajar disekolah. Hal tersebut mendapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Kegiatan yang monoton dan dirasa memberatkan sebagian orangtua siswa yang masih awam tentang bagaimana menyampaikan materi dengan tepat untuk anak. Padahal seharusnya anak belajar dengan rasa senang dan tidak tertekan sepertihalnya dalam bermain, juga menurut Gardner anak mempunyai peluang belajar dengan gayanya sendiri, jika hal tersebut terpenuhi anak mampu berkembang dengan baik dan sukses (Yus, 2011).

Bermain menjadi sumber belajar untuk anak usia dini juga menjadi kebutuhannya karna dengan bermain mereka mampu mengembangkan diri mereka melalui pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain (Dockert dan Flear dalam Fadillah 2018). Saat bermain anak akan merasa senang sehingga pengetahuan yang diberikan saat bermain biasanya akan lebih bermakna dan membekas dalam ingatan anak karna mereka melakukannya dengan sukarela dan senang hati. Dalam kondisi pandemic yang terjadi seperti

sekarang, pemberian materi dengan cara yang menyenangkan akan membantu proses belajar bukan hanya pada anak namun orang tua yang membimbing dirumah juga akan terbantu karna kegiatan pembelajaran akan dirasa lebih mudah dilakukan, dan mampu mengurangi stress dampak dari *social distancing* yang mengharuskan selalu dirumah dengan pembatasan sosial. Menurut Piaget bermain merupakan kegiatan yang mampu menimbulkan kepuasan atau kesenangan yang dilakukan berkali-kali (Fadillah, 2018).

Dalam kegiatan bermain terdapat banyak hal yang dapat dilakukan, mulai dari bermain sendiri, bermain bersama, juga bermain dengan bantuan alat. Dalam kegiatan bermain juga terdapat istilah pemain dan permainan yang artinya kegiatan bermain tersebut menyangkut siapa yang bermain dan alat atau benda apa yang akan digunakan saat bermain (Fadillah, 2018). Banyak hal yang dapat dilakukan saat bermain salah satunya dengan bermain menggunakan APE atau Alat Peraga Edukatif. APE merupakan segala sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan anak yang dijadikan sebagai sarana dalam bermain anak (Fadillah, 2018). Penggunaan APE yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran anak dengan penggunaan sesuai kebutuhan dan usia sehingga dapat berkembang dengan maksimal (Syamsuardi, 2012). APE juga dapat membantu stimulus perkembangan anak (Pusari, 2016). Terdapat berbagai macam APE yang dapat digunakan saat proses pembelajaran, salah satunya yaitu APE dengan media balok.

Media balok atau biasa disebut dengan permainan balok sudah tidak asing dalam pendidikan anak usia dini, disetiap

sekolah PAUD tentu mempunyai APE ini sebagai media pembelajarannya. Permainan balok ini juga dapat dijadikan sebagai media pemelajaran dirumah disaat pandemic seperti sekarang. Oleh karena itu peneliti melakukan analisis terhadap permainan balok ini di kelas B TK pra Sekolah Istiqomah Greges Tembarak Temanggung. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan majemuk untuk anak yang terdampak *social distancing* ditengah pandemic covid-19.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, ataupun deskripsi suatu fenomena; focus dan multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, dengan beberapa cara, juga disajikan secara naratif (Yusuf, 2014). Penelitian ini dilakukan di Tk pra Sekolah Istiqomah Greges tembarak Temanggung.

Jenis yang digunakan dalam penelitian kualitatif kali ini adalah fenomenologis. Bogdan dan Bikle menyatakan fenomenologi merupakan suatu tipe atau jenis penelitian kualitatif yang memahami makna situasi tertentu darisutau peristiwa dan interaksi orang (Yusuf, 2014). penggunaan metode penelitian kualitatif jenis fenomenologis dikarenakan peneliti menekankan pada pengungkapan fakta terkait fenomena yang terjadi terhadap perkembangan kecerdasan majemuk pada anak usia dini yang terdampak *social distancing* akibat covid-19 di Tk pra

Sekolah istiqomah Greges, Tembarak, Temanggung.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purpose sampling*. Sumber-sumber dalam penelitian ini adalah guru kelas dan orangtua peserta didik TK pra Sekolah Istiqomah Greges, Tembarak, Teamanggung. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara via aplikasi whatsapp juga dokumentasi dari orangtua murid. Analisis data yang di gunakan dengan reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing or verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Permainan Balok Pada Anak Terdampak *Social Distancing*) Akibat Covid-19 Terhadap Perkembangan Kecerdasan Majemuk di Kelas B Tk pra Sekolah Istiqomah Greges Tembarak Temanggung

Permainan balok merupakan alat permainan edukatif yang sering terdapat di lembaga sekolah pendidikan anak usia dini. Permainan ini sering digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang dapat menunjang meningkatnya kecerdasan anak.

Memiliki berbagai macam bentuk geometri juga berbagai macam warna menjadi daya tarik dari permainan balok ini. Penggunaan yang mudah dan fleksibel juga menjadi keunggulan dari permainan balok sehingga tidak asing jika disetiap lembaga pendidikan anak usia dini terdapat APE ini. Di TK pra Sekolah Istiqomah Greges, Tembarak, Temanggung salah satunya, permainan balok sudah menjadi APE yang wajib ada sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan balok

selain dijadikan media pembelajaran disekolah juga bisa di lakukan di rumah, mengingat wabah pandemic covid-19 yang sedang melanda dunia sehingga pembelajaran dilakukan dirumah. Permainan balok menjadi salah satu solusi bagi guru serta orangtua dalam memberikan materi pembelajaran dengan menyenangkan dan aman dirumah.

Alasan tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan menganalisis permainan balok dengan pengembangan kecerdasan majemuk pada anak. Dikarenakan tidak semua murid mempunyai permainan balok dirumah, peneliti mengambil sampel dari beberapa anak yang mempunyai permainan balok dirumahnya. Peneliti menganalisis permainan balok dengan melihat dari video juga foto yang di berikan orangtua serta beberapa jawaban dari pertanyaan yang diajukan peneliti kepada orangtua.

Pada saat bermain balok anak diminta untuk melakukan beberapa hal sebagai berikut :

1. Anak diminta membuat sebuah bangunan dari balok.
2. Anak diminta membuat bentuk apa pun sesuai dengan imajinasi mereka.
3. Anak diminta menceritakan dari hasil karyanya.

Saat anak bermain orangtua diminta untuk menemani serta memperhatikan aktifitas anak, agar orangtua juga mampu memahami bagaimana perkembangan anak.

Setelah orangtua memberikan hasil dokumentasi yang berupa foto dan video, peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan aktifitas anak saat bermain balok. Berikut ini pertanyaan yang diberikan kepada orangtua :

1. Apakah anak merasa senang saat bermain balok ?

2. Apakah anak mampu membuat bangunan dari permainan balok ?
3. Apakah anak mampu membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya?
4. Mampukah anak menceritakan hasil karyanya dengan baik?.

Dikarenakan tidak semua murid mempunyai permainan balok dirumah, hanya terdapat lima anak yang mempunyai permainan balok dari keseluruhan murid di kelas B TK pra Sekolah Istiqomah yang berjumlah sepuluh anak. Dari ke lima orangtua anak yang menjawab pertanyaan di whatsapp sebagai berikut hasilnya :

no	Jawaban
1	anak merasa senang saat bermain balok, anak juga mampu membuat bangunan dari balok, anak mampu mengeksplor permainan balok sesuai imajinasi mereka. Anak mampu menceritakan apa yang dia buat.
2	anak merasa senang saat bermain balok, anak juga mampu membuat bangunan dari balok, anak mampu mengeksplor permainan balok sesuai imajinasi mereka. Anak mampu menceritakan apa yang dia buat. Anak mampu diajak berkomunikasi dengan orangtua.
3	Anak mampu melakukan sesuai dengan yang diminta peneliti. Anak juga mampu menceritakan hasil karyanya dengan baik. Anak juga merasa senang saat bermain.
4	Anak merasa senang saat bermain, anak mampu melaksanakan kegiatan sesuai instruksi yang diberikan peneliti. Anak mampu menceritakan hasil karyanya.
5	Anak merasa senang saat bermain, anak mampu melaksanakan tugas

seseai intruksi, anak mampu menceritakan hasil karyanya.
--

Table 1. simpulan jawaban orangtua dari pertanyaan di whatsapp.

Dari hasil jawaban orangtua dapat disimpulkan bahwa anak sennag dengan aktifitas permainan balok, hal tersebut membuktikan bahwa dengan bermain balok menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif. Kemudian anak mampu melaksanakan instruksi yang diberikan juga mampu mengexplore kegiatan permainan balok dengan membuat bangunan ataupun bentuk –bentuk dengan balok sesuai dengan imajinasi mereka hal tersebut menandakan anak mampu berfikir dan mampu berkreasi dengan media balok. Anak-anak juga mampu menceritakan hasil karya mereka yang berarti mereka faham dengan konsep karya yang mereka buat.

Selain dari hasil petanyaan yang diberikan kepada orangtua, terdapat video juga foto yang peneliti amati sebagai data penelitian.



Gambar. 1. Sumber whatsapp

Gambar. 2. Sumber whatsapp

Dari hasil foto dan video yang dikirim orangtua sebagai data penelitian, anak senan dalam melakukan keigitan bermain balok sehingga tidak ada unsur keterpaksaan atau tertekan dalam pelaksanaan. Anak-anak mampu membuat sebuah bangunan dari balok, anak juga mampu membuat kreasi lain dari dari balok tersebut. Saat anak menjelaskan tetntang hasil karya mereka anak-anak mampu mendeskripsikan dengan baik apa yang ereka buat, mereka juga mampu menceritakan perasaan mereka saat bermain balok.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari jawaban orangtua juga dari foto dan video, dapat disimpulkan bahwa dengan media permaianan balok dapat membantu mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak usia dini dalam situasi belajar daring dari rumah. Dari hasil analisis tersebut dapat dilihat dengan hasil karya anak yang menunjukkan beberapa kecerdasan pada anak yang berkembang.

Beberapa kecerdasan yang mampu dikembangkan dari aktifitas permainan balok tersebut antara lain :

1. Kegiatan menyusun balok menjadi bangunan, kegitan tersebut mampu mengembangkan kcerdasan visul-

- spasial pada anak. Visual-spasial merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan persepsi pada bidang permainan garis, bentuk, warna, dan ruang.
2. Saat anak menceritakan hasil kayanya dari permainan balok dengan orangtua, hal tersebut dapat menunjukkan bahwa permainan balok mampu mengembangkan kecerdasan bahasa (*linguistic*). Kecerdasan bahasa merupakan kemampuan dalam persepsi mengolah kata dan bahasa.
 3. Pada saat anak sedang bermain balok, mereka menggunakan anggota tubuh mereka untuk bergerak, juga untuk menata atau menyusun baloknya. Dalam tahap ini kemampuan motorik mereka sedang bekerja, dalam hal ini juga dapat mengembangkan kecerdasan gerak tubuh (*kinesthetic*). Keterampilan menggerakkan anggota tubuh berkaitan dengan kecerdasan *kinesthetic*.
 4. Kecerdasan diri (intrapersonal) pada anak dapat berkembang dilihat dari kegiatan bermain. Pada saat bermain anak mampu mengenal apa yang dia inginkan dalam benak pikirannya. Mereka mampu menuangkan apa yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah karya. Kecerdasan diri merupakan kecerdasan dalam kesadaran dan pengenalan terhadap diri sendiri.
 5. Pada saat anak bermain, anak melakukan interaksi dengan orangtua. anak dan orangtua akan berkomunikasi saat bermain, dari situ dapat dilihat bahwa dengan permainan balok juga mampu

membangun kemampuan anak dalam membina hubungan terhadap orang lain. Kecerdasan yang dapat dilihat perkembangannya dari kegiatan tersebut adalah kecerdasan bergaul (*interpersonal*), kecerdasan ini merupakan kecerdasan dalam hal membina hubungan dengan orang lain. Mampu berkomunikasi dengan baik terhadap orangtua dapat menandakan bahwa kecerdasan interpersonal pada anak mampu berkembang.

Dari hasil analisis yang dilakukan, dapat dilihat terdapat enam kecerdasan yang mampu dikembangkan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran permainan balok. Beberapa kecerdasan yang belum terlihat dari hasil penelitian seperti kecerdasan logika-matematika, kecerdasan alami (*naturalis*), dan kecerdasan spiritual sebenarnya masih bias dikembangkan juga dengan media permainan balok.

Rangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan media permainan balok terbukti dapat mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak yang dapat dilakukan bukan hanya disekolah namun juga dirumah. Hal tersebut dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk peserta didik juga memudahkan guru dan orangtua membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan-kecerdasan yang mereka miliki. Sehingga peserta didik tetap mampu berkembang dengan maksimal tanpa mengabaikan kecerdasan yang mereka miliki.

Setiap anak unik dan memiliki kelebihan tersendiri, kegiatan permainan balok dapat mewakili kebutuhan

pembelajaran untuk anak, agar mereka mampu menggunakan kecerdasan mereka untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dengan maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan kecerdasan majemuk untuk anak tetap mampu dilakukan di tengah pandemi covid-19. Dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta adanya kerjasama antara orangtua dan guru, sangat memungkinkan dalam mengembangkan kecerdasan serta potensi yang dimiliki anak.

Kegiatan bermain balok menjadi salah satu alternatif yang baik saat pandemi sekarang ini, sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak. Dengan membuat bangunan dari balok, kemudian membuat bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, dan menceritakan kembali hasil karyanya, serta proses komunikasi anak dengan orangtua. Beberapa kegiatan tersebut dapat membantu dalam mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak. Kecerdasan yang dapat terlihat dari hasil kegiatan yang dilakukan di rumah dengan media permainan balok antara lain yaitu, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan verbal, kecerdasan intrapersonal, juga kecerdasan interpersonal. Dilihat dari hasilnya media pembelajaran permainan balok tidak hanya mengembangkan satu kecerdasan saja, tapi terdapat beberapa kecerdasan lain yang mampu dikembangkan melalui kegiatan tersebut.

Hasil dari kegiatan bermain balok dapat diterapkan di rumah, dengan begitu anak mampu mengeksplorasi kegiatan tersebut sesuai dengan keinginan mereka untuk mengembangkan kecerdasan yang mereka miliki secara maksimal.

Saran

Setelah dilakukan penelitian, maka peneliti memberikan saran diantaranya, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran balok, bisa dikembangkan dengan kegiatan yang lebih bervariasi. Dalam permainan balok masih banyak kegiatan yang dapat dilakukan di dalamnya yang berkaitan dengan kecerdasan majemuk pada anak, seperti kegiatan yang mampu mengembangkan kecerdasan logika-matematika, kecerdasan naturalis juga kecerdasan spiritual dengan menyelipkan beberapa materi pembelajaran juga nilai-nilai spiritual pada saat anak bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Group.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Group.
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Group.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Permendikbud 137-2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. www.kemendikbud.go.id.
- Scencer of Disease Control and Prevention. 2020. *Social distancing, Quarantine, and Isolation*. <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/prevent-getting-sick/social-distancing.html>.
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif(APE) di Taman Kanak Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan*. Volume 2. (1) pp:
- Siswina, Trisna. 2016. Pengaruh Stimulasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Bidan*. Volume 1 pp: 27-33.
- Pusari, R. W. (2016). Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di TK Tunas Rimba II Kota Semarang. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(1).