

Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak

Fajar Utama Ritonga¹, Helga Dilena^{2*}

^{1,2*}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email : ¹fajar1utama5@gmail.com , ^{2*}helgadilena8@gmail.com

Abstrak

Guna meningkatkan pengetahuan seorang anak, pendidikan haruslah diajarkan sejak anak masih berusia dini. Belajar diartikan sebagai segala aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Dengan bermain, anak mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya dan menemukan hal baru. Baik belajar maupun bermain merupakan hal yang sewajarnya dapat dirasakan oleh semua anak. Setiap anak akan lebih senang jika melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Belajar maupun bermain menjadi proses setiap anak untuk berkembang. Untuk mencapai kebutuhan pengembangan pribadi anak di LSM KOPA Jl. Syah Bandar No.23, A U R, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara, dilakukanlah kegiatan belajar sambil bermain yang bertujuan untuk membantu anak dalam mencapai tujuan yaitu terpenuhinya kebutuhan belajar dan bermainnya. Hal ini juga diharapkan dapat mengedukasi betapa pentingnya untuk memenuhi kegiatan belajar dan bermain bagi kebutuhan pengembangan pribadi anak.

Kata kunci: Belajar, Bermain, Anak, Pengembangan Diri

Abstrak

To increase a child's knowledge, education must be taught from an early age. Learning is defined as all activities carried out by each individual so that their behavior is different after the learning process. By playing, children express themselves without being forced with feelings of pleasure. Playing can provide many benefits to their development and channel their energy also discover new things. Both learning and playing are things that naturally all children should be able to experience. Every child would be happier if they could learn activities while playing. Learning while playing expects them to be able to create results for good development. To achieve the personal development needs of children at the LSM KOPA Jl. Syah Bandar No.23, A U R, Medan Maimun, Medan, Sumatera Utara, learning while playing activities are carried out which aims to help children achieve the goal of being able to learn and also play at the same time. It is also expected to be able to educate how important it is to fulfill learning and play activities for children's personal development needs.

Keywords: Learning, Playing, Child, Personal Development

PENDAHULUAN

Praktik kerja lapangan menurut Oemar Hambalik (2001: 21) adalah Praktik kerja lapangan atau di sekolah sering disebut dengan on the job training merupakan model pelatihan yang bertujuan untuk memberikan kecakapan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan. Kegiatan PKL-1 ini juga dilakukan oleh Helga Dilena selaku praktikan yang merupakan salah satu Mahasiswa Program Studi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara. Kegiatan ini dilakukan dibawah bimbingan Bapak Fajar Utama Ritonga, S.Sos, M.Kesos selaku Supervisor Sekolah. Kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini dilakukan di salah satu Lembaga Swadaya Masyarakat di Kota Medan yaitu LSM KOPA (Komunitas Peduli Anak) yang berada di Jl. Syah Bandar No. 23, AUR, Kecamatan Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara. LSM KOPA bergerak

dalam bidang Sosial, Pendidikan, Keagamaan, dan Kesejahteraan Sosial Keluarga dan Anak. Dari pengalaman penanganan anak jalanan dan anak bermasalah pada masa berdirinya sebuah yayasan sosial di bidang anak, maka Pak Syafri Tanjung selaku pendiri sekaligus penanggung jawab dan rekan-rekan membentuk lembaga Komunitas Peduli Anak (KOPA). Lembaga ini didirikan pada tahun 2005 dan dilahirkan atas dasar untuk kesejahteraan dan kemandirian anak jalanan dan anak-anak bermasalah seperti anak Yatim/Piatu, Autis, serta anak yang orangtuanya bekerja sebagai Pedagang Kaki Lima dan orangtuanya yang berstatus *Cerai/Broken Home*. Dalam hal ini, segala kegiatan yang dilakukan berfokus pada pentingnya belajar dan bermain guna meningkatkan dan memenuhi pengembangan diri pada anak.

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan anak adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14). Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal (Semiawan, 2007:19). Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Mansur, 2011:18).

Kegiatan bermain pada anak sangat beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang dimiliki. Menurut World Health Organization (WHO), anak di bawah usia lima tahun harus banyak bermain, cukup tidur dan belum waktunya memiliki *screen time* yang akan menghambat aktivitas fisiknya. Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) berpendapat bahwa bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Secara lebih umum dalam term psikologi, Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Menurut Musbikin (2010: 86) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak”.

Agar dapat tercapainya aspek perkembangan diri pada anak, hal yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan metode belajar sambil bermain dalam pembelajaran anak. Sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) 2004-2009, bertekad untuk meningkatkan perluasan PAUD dalam rangka membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, di antaranya dalam pengembangan diri baik kreativitas maupun kognitif pada anak. Mulyasa (2005: 164) mengatakan bahwa: “Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”. Orang disekitar anak dapat mendukung metode ini dengan membebaskan anak melakukan, memegang, menggambar, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri. Membebaskan kemampuan dan kreativitas anak dengan membiarkan anak berimajinasi. Saat anak mengembangkan keterampilannya, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat.

Pada kenyataannya, masih banyak anak yang tidak dapat menjalankan dan menerima pembelajaran maupun waktu untuk bermain. Beberapa orang tua beranggapan bahwa anak cukup dengan belajar di sekolah, nyatanya anak perlu mendapatkan waktu dan kesempatan untuk belajar di luar sekolah dan waktu untuk bermain. Adapun faktor yang menyebabkan anak tidak memiliki waktu untuk bermain ialah karena anak tersebut dilarang oleh orang tua nya untuk bermain. Dimana hal ini bertentangan dengan pernyataan beberapa ahli yang mengatakan bahwa bermain dan melakukan kegiatan di luar rumah sangat dianjurkan karena dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

Sebagian besar orang tua tidak mengetahui betapa pentingnya pengetahuan dan kegiatan bermain pada anak. Orang tua cenderung tidak dapat mengatur waktu agar sang anak bisa melakukan aktivitas belajar dan bermain. Dalam kasus ini, saya penulis, Helga Dilena, menangani kasus permasalahan pada seorang

anak berumur 9 tahun di Lembaga Swadaya Masyarakat Komunitas Peduli Anak (LSM KOPA) Jl. Syah Bandar No.23, A U R, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara yang kurang memiliki waktu untuk belajar di luar sekolah dan bermain di luar rumah dikarenakan ia harus bekerja sesuai arahan dari orang tuanya.

PELAKSANAAN DAN METODE

Melalui Praktik Kerja Lapangan, mahasiswa akan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan kedalam lingkungan kerja yang sebenarnya serta mendapat kesempatan untuk mengembangkan cara berfikir, menambah ide-ide yang berguna dan dapat menambah pengetahuan mahasiswa terhadap apa yang ditugaskan kepadanya. Kegiatan PKL-1 ini juga dilakukan oleh Helga Dilena selaku praktikan yang merupakan salah satu Mahasiswa Program Studi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara. Pada kegiatannya, hal yang dilakukan ialah berkenalan dengan anak-anak yang berada di LSM KOPA, guna mendekatkan diri dan memberitahu tujuan dari PKL di LSM KOPA tersebut.

Setelah melakukan beberapa kegiatan bersama anak-anak di LSM KOPA, Helga mulai menjalankan mini project yang sudah direncanakan dari awal. AD (9thn) yang menjadi klien dalam kegiatan ini, merupakan seorang anak perempuan yang sedang bersekolah ditingkat 4 sekolah dasar. Dalam sehari-harinya, AD bersekolah dari jam 8 pagi sampai jam 2 siang. Setelah itu dia hanya memiliki waktu selama 3 jam sebelum ia harus pergi berjualan koran di simpang lampu merah. Setiap pukul 5 sore ia dan kembarannya menjual koran. AD menjual koran atas suruhan dari Ibu kandungnya. Pada kasus ini, AD mengatakan bahwa ia sebenarnya sangat ingin belajar dan bermain, namun karena ia harus berjualan dari sore sampai malam, ia tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dan bermain. Hal ini menyebabkan AD merasa bosan dengan kegiatan yang ia lakukan setiap harinya.

Dalam *mini project* ini, Helga berusaha untuk membantu AD agar dapat tetap bisa melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan waktu yang AD punya dan tanpa mengganggu kewajiban AD untuk bersekolah ataupun mengganggu waktu AD dalam bekerja. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini menggunakan metode *Case Work* dalam menangani permasalahan klien (AD). Charles Zastrow (1998) mengartikan bahwa *social case work* adalah suatu bentuk pertolongan kepada individu secara orang perorang untuk mengatasi masalah personal dan sosial, membantu individu menyesuaikan diri kepada lingkungannya dan mengubah kondisi sosial ekonomi yang mempengaruhi kehidupan individu. Adapun tahap dan proses penyelesaiannya, yaitu:

1. Tahap *Engagement, Intake, Contract*

Tahap ini merupakan pendekatan awal dimana suatu proses kegiatan penjajagan awal, konsultasi dengan pihak terkait, sosialisasi program pelayanan, identifikasi calon penerima pelayanan, pemberian motivasi, seleksi, perumusan kesepakatan, dan penempatan calon penerima pelayanan, serta identifikasi saran dan prasarana pelayanan. Pada tahap ini Helga melakukan pendekatan dengan klien (AD). Tahap ini dimulai dengan melakukan perkenalan bersama dengan AD. Setelah melakukan perkenalan, dilakukanlah usaha untuk membuat AD nyaman berbicara dan bercerita tentang permasalahan yang dihadapinya. Lalu membuat kesepakatan dengan AD dalam melangsungkan proses kegiatan tersebut dengan jangka waktu tertentu sesuai dengan kesepakatan agar penanganan kasus ini dapat berlangsung dengan baik.

2. Tahap *Assesment*

Tahap ini berisikan tahap penyelesaian masalah dengan adanya informasi dari klien mengenai penyebab dari adanya permasalahan dan juga hal yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan ataupun mengatasi masalah yang dihadapi klien. Dengan melakukan wawancara klien dan berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa AD memiliki keinginan yang besar untuk belajar, namun ia tidak memiliki waktu yang cukup banyak untuk dapat belajar sendiri dirumah. Dan dengan kenyataan bahwa seorang anak berumur 9 tahun masih membutuhkan aktivitas bermain, membuat AD semakin sulit menyisihkan waktu untuk belajar karena waktu yang ia punya digunakannya untuk bermain.



Gambar 1. Melakukan Tahap *Assesment*

3. Tahap *Planning*/Perencanaan

Tahap ini merupakan suatu proses perumusan tujuan dan kegiatan pemecahan masalah, serta penetapan berbagai sumber daya yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam tahap ini, bersama AD menyepakati sebuah cara dan strategi yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan klien. Pada rencana yang dibuat, direncanakan untuk membantu AD dapat melakukan kegiatan belajar sambil melakukan kegiatan bermain. Guna meminimalisir tingkat stress klien, dilakukanlah kegiatan belajar sambil bermain dengan lebih menarik. Ilmu pengetahuan yang ingin disampaikan bisa disisipkan dalam metode bermain, sehingga klien tidak jenuh dengan pembelajaran yang ada. Bermain juga dapat melatih konsentrasi, motorik, meningkatkan kemampuan bahasa serta meningkatkan rasa senang pada anak. Jadi semua kebutuhan pengembangan anak termasuk belajar maupun bermain klien dapat berlangsung dan dilaksanakan.

4. Tahap Intervensi

Pelaksanaan pemecahan masalah adalah suatu proses penerapan rencana pemecahan masalah yang telah dirumuskan. Yang dilakukan pada tahap intervensi ini ialah sebuah pelaksanaan seluruh rancangan pelaksanaan kegiatan yang sudah disepakati. Pada proses ini, AD dan teman-temannya mulai melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Setiap pukul 3 sore, mulai melakukan kegiatan tersebut. Misalnya dengan melakukan permainan tebak nama binatang, namun menggunakan bahasa Inggris. Dilihat dari kegemarannya, AD sangat suka bernyanyi, lewat hobinya Helga mengajak AD untuk bernyanyi namun menggunakan bahasa Inggris guna memantapkan pengetahuan AD dengan bahasa Inggris. Lalu adanya kegiatan menggambar dan mewarnai sambil membuat rangkaian kalimat yang berhubungan dengan gambar anak. Lalu melakukan kegiatan bermain peran dengan tema pembelajaran yang akan dimunculkan. Misalnya tema profesi. Dengan meminta klien untuk menirukan salah satu profesi yang disukainya. Namun sebelum itu, AD diberikan penjelasan dan visualisasi. Kegiatan ini dilakukan bersama dengan teman-teman seusia klien, agar klien dapat merasakan sensasi bermain dan merasa tidak sendiri. Pada tahap ini, tetap berfokus dan memperhatikan ketersediaan klien dalam melakukan kegiatan yang telah dirancang.

5. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan kegiatan monitoring dan control terhadap klien AD. Dengan adanya tahap ini, diharapkan dapat melihat apakah tujuan dari mini project ini sudah tersampaikan dan dilaksanakan sebagaimana yang diharapkan. Dapat dilihat kemajuan dan peningkatan yang dirasakan oleh AD. AD terlihat mulai lebih menikmati hari-harinya. AD menjadi lebih akrab dengan teman-temannya dan juga mereka memiliki ketertarikan dalam belajar bersama. AD mengaku bahwa ia senang karena ia bisa melakukan kegiatan belajar dan bermain di waktu yang bersamaan, sehingga ia tetap bisa melakukan pekerjaannya. Pengurus LSM juga berkata bahwa AD sudah mulai berbaur dengan orang lain dan sudah mulai terlihat menikmati kegiatannya setiap hari dan menunjukkan raut wajah yang lebih ceria dari sebelum-sebelumnya. Dengan adanya perubahan yang dirasakan AD, dengan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar sambil bermain ini berhasil memberikan dampak positif pada klien.

6. Tahap Terminasi

Terminasi merupakan tahap pemberhentian kontrak antara pekerja sosial dengan klien. Sebagai pekerja sosial disini menghentikan proses kegiatan dengan AD. Dengan tercapainya tujuan dari proses kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa sudah ada kemajuan dari AD dan perubahan yang cukup signifikan dimana AD sudah dapat *self-management* waktunya untuk tetap belajar dan bermain. Dan dengan ini, terjadilah kesepakatan untuk memutus kontrak dengan AD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan mini project tersebut, hasil yang dapat ialah sebuah perubahan signifikan bagi AD. Dapat dilihat bahwa sekarang AD lebih dapat menyesuaikan waktunya untuk dapat melakukan aktivitas belajar dan juga bermain. Dengan dilakukan beberapa tahapan untuk membantu AD menyelesaikan permasalahannya, ini sangat membantu saya dan AD mencapai tujuan dari kegiatan ini. Kegiatan-kegiatan yang menarik dan tidak monoton juga kerap dirasakan klien AD. Seluruh proses penanganan masalah ini membuahkan hasil yang cukup memuaskan. Mulai dari tahap engagement, intake, contract dimana awal mula perkenalan saya bersama klien. Lalu dilanjutkan dengan tahap assesment, tahap perencanaan, tahap intervensi, tahap evaluasi, dan akhirnya tercapailah tahap terminasi dimana tahap ini dilakukan karena dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh proses kegiatan ini sudah mencapai tujuan dan target sesuai dengan yang diharapkan. Klien AD sudah menjadi anak yang

mendapatkan seluruh haknya untuk belajar maupun bermain. Walaupun dengan kegiatan berjualan yang ia miliki, tidak menutup kesempatan untuk ia merasakan yang seharusnya anak seumurnya rasakan. Dibantu dengan pengurus LSM KOPA dan juga teman-temannya, AD sudah menjadi pribadi yang jauh lebih baik dan lebih berkembang dari sebelumnya. Dengan dukungan oleh orang sekitarnya akan membuat pengembangan diri AD berjalan baik. AD juga memiliki semangat yang sangat besar untuk belajar di luar sekolahnya, dan kebetulan AD sangat gemar untuk belajar. Dengan adanya niat dan kegembiraan ini juga membantu proses kegiatan ini berjalan dengan lancar. Sekarang, seluruh kegiatan AD sudah tidak membosankan dan ia sangat senang karena bisa melakukan seluruh aktivitasnya yaitu untuk berjualan, belajar, dan bermain. Oleh karena hal ini, dapat disimpulkan bahwa saya telah mencapai tujuan awal yaitu dapat menerapkan metode belajar sambil bermain guna memenuhi kebutuhan pengembangan diri anak terutama bagi klien saya, yaitu AD.

PENUTUP

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, masyarakat dapat mengetahui bahwa kegiatan belajar dan bermain sangat penting bagi anak, terutama untuk mengembangkan kemampuan otak dan keterampilan sosial. Selain meningkatkan berbagai kemampuan fisik, bermain sambil belajar juga bermanfaat membantu perkembangan kemampuan penting lainnya pada anak usia dini, seperti: Bereksplorasi. Mengajukan pertanyaan. Menggunakan imajinasi. Anak usia dini cenderung bermain sambil belajar, karena dengan bermain anak belajar berbagai pengetahuan, keterampilan dan berbagai persoalan lainnya. Oleh karena itu pembinaan dan perangsangan tumbuh kembang anak sebaiknya dilakukan dengan kegiatan bermain. Sangat penting untuk banyak orang terutama orang tua dalam memahami bahwa belajar dan bermain merupakan hal yang sangat penting demi pengembangan diri seorang anak.

SARAN

Saran yang dapat penulis berikan kepada seluruh pembaca adalah untuk peka dan mengetahui bahwa sangat penting bagi anak untuk mendapatkan porsinya dalam belajar serta bermain. Dengan melakukan metode belajar sambil bermain sangat membantu anak untuk dapat melakukan seluruh tahapan dalam pengembangan dirinya. Terutama untuk orang tua anak agar dapat memahami situasi dan mengerti mengenai apa saja yang seharusnya anak dapatkan, dan tidak melakukan pengekangan terhadap anak terutama untuk anak yang mau berusaha mengembangkan diri dan kemampuannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan untuk semua yang turut terlibat dan mendukung dalam kegiatan ini, yaitu kepada Bapak Fajar Utama Ritonga, S. Sos., M. Kesos selaku dosen pembimbing dan supervisor saya dalam melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan praktik ini, Bapak Syafri Tanjung selaku pendiri sekaligus penanggung jawab di LSM KOPA Medan yang sudah mengizinkan saya melakukan kegiatan praktik di LSM KOPA Medan, Kak Sri Pohan yang merupakan penanggung jawab serta pengarah bagi saya dalam melakukan kegiatan ini di LSM KOPA Medan, kedua teman saya Sarah Shahiba dan Azzahra yang sedikit banyak membantu saya dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta tidak lupa mengucapkan terima kasih untuk klien saya AD dan seluruh anak-anak di LSM KOPA Medan yang sudah menyambut serta mau bekerja sama dengan saya dalam pelaksanaan kegiatan ini dan membantu saya untuk mencapai tujuan dari kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Holis, A. (2017). *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia d Dini*. Jurnal Pendidikan UNIGA, 10(1), 23-37.
- Hurlock, E.B. (1991). *Psikologi Perkembangan*. (terjemahan Istiwidiyanti) Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. (2010). *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Laksana.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- UU Nomor 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*. Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan, 15(01), 159-176.

Zaini, A. (2015). *Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini*. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 3 (1), 118–134.