

Pengembangan Permainan *Scrabble* Kimia Sebagai Media Pembelajaran Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi Kelas X SMA/MA

Development of Chemical Scrabble Games as Learning Media for Reduction and Oxidation Reaction Materials for Class X SMA/MA

A B P Silaban¹ and Bayharti^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Kimia, Universitas Negeri Padang,
Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara, Sumatera Barat, Indonesia 25171

* chembayharti@gmail.com

ARTICLE INFO

Received on:

10 August 2020

Revised till:

14 December 2020

Accepted on:

14 December 2020

**Publisher version
published on:**

28 February 2021

ABSTRACT

Scrabble chemistry game as a learning media is one of the alternative media in doing practice questions to strengthen students' concepts in the reduction and oxidation reaction material. The purpose of this study was to develop a chemical scrabble game media as a learning medium on reduction and oxidation reaction material. Type of research is Research and Development (R&D) research with 4-D model, namely the stages of define, design, develop and disseminate. This research is limited to the develop stage by conducting a validity test. Data was collected using a validation questionnaire for UNP Chemistry lecturers and chemistry teachers at SMAN 12 Padang. The data analysis technique used the Aiken's V formula. The results of the validity test were 0.84 with valid and it was concluded that the chemical scrabble game developed was valid.

KEYWORDS

*4-D Model, Chemical Scrabble, Learning Media,
Reduction and Oxidation Reactions, Research and Development (R&D)*

ABSTRAK

Permainan *scrabble* kimia sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media alternatif dalam mengerjakan soal latihan untuk memantapkan konsep siswa pada materi reaksi reduksi dan oksidasi. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media permainan *scrabble* kimia sebagai media pembelajaran pada materi reaksi reduksi dan oksidasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D yaitu tahap *define, design, develop* dan *disseminate*. Penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop* dengan melakukan uji validitas. Pengambilan data dilakukan menggunakan angket validasi terhadap dosen Kimia UNP dan guru kimia SMAN 12 Padang. Teknik analisis data menggunakan formula Aiken's V. Hasil uji validitas sebesar 0,84 dengan kategori valid dan disimpulkan bahwa permainan *scrabble* kimia yang dikembangkan valid.

KATA KUNCI

Model 4-D, *Scrabble* Kimia, Media Pembelajaran,
Reaksi Reduksi dan Oksidasi, *Research and Development* (R&D)

1. PENDAHULUAN

Reaksi reduksi dan oksidasi pada Kurikulum 2013 merupakan materi semester genap kelas X SMA/MA. Materi reaksi reduksi dan oksidasi berisi pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural. Salah satu pengetahuan faktual materi reaksi reduksi dan oksidasi yaitu bilangan oksidasi Flour adalah -1. Pengetahuan konseptual materi reaksi reduksi dan oksidasi adalah pengertian reaksi reduksi, pengertian reaksi oksidasi, dan pengertian bilangan oksidasi. Pengetahuan prosedural materi reaksi reduksi dan oksidasi adalah penentuan oksidasi dan reduksi berdasarkan kenaikan bilangan oksidasi^[1]. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, sesuai dengan pendekatan saintifik pada tahap mengasosiasi siswa dituntut untuk memantapkan materi dengan mengerjakan latihan agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Guru mampu memotivasi siswa dengan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru kimia di SMAN 12 Padang dan SMAN 7 Padang disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran pada materi reaksi reduksi dan oksidasi sudah menggunakan media pembelajaran berupa buku teks, LKPD, modul, dan powerpoint. Pada umumnya guru selalu memberikan latihan pada siswa yang bertujuan untuk memantapkan konsep. Soal latihan yang diberikan guru bersumber dari buku teks, modul dan LKPD.

Berdasarkan hasil lembar observasi dengan 30 orang siswa kelas XI di SMAN 12 Padang dan SMAN 7 Padang menunjukkan karakteristik siswa senang belajar sambil bermain dan berkelompok. Sementara sumber latihan yang diberikan guru bersifat individual yang bersumber dari buku teks, modul, LKPD. Memberikan latihan kepada siswa bertujuan untuk memantapkan konsep siswa. Untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap konsep, prinsip, atau prosedur yang telah dipelajari maka diperlukan latihan. Apabila siswa banyak mengulang latihan maka informasi yang diterima lebih tahan lama di dalam ingatan seseorang^[2].

Pemberian latihan kepada siswa di SMAN 12 Padang dan SMAN 7 Padang belum melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan soal latihan secara maksimal. Dari lembar observasi yang diberikan, didapatkan lebih dari 65% siswa kurang senang saat diminta mengerjakan latihan secara individu oleh guru. Salah satu kekhasan tingkah laku sosial remaja adalah kesenangan berkelompok dan bermain^[3]. Dalam hal ini diperlukan alternatif lain agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam suasana yang menyenangkan saat mengerjakan latihan. Media alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam memberikan soal latihan salah satunya adalah permainan^[4].

Berdasarkan hasil lembar observasi siswa di SMAN 12 Padang dan SMAN 7 Padang diperoleh lebih dari 80% siswa menyukai proses pembelajaran

menggunakan permainan. Beberapa keunggulan pembelajaran melalui permainan yaitu, menyenangkan dan menghibur, dapat melibatkan siswa berpartisipasi aktif untuk belajar sehingga proses pembelajaran tidak kaku tetapi lebih menyenangkan^[5].

Variasi pembelajaran yang digunakan adalah penggunaan permainan *scrabble* kimia^[6]. Permainan *scrabble* merupakan permainan menyusun huruf menjadi kata, yang hampir mirip dengan teka-teki silang. Media permainan susun kata seperti *scrabble* dan teka-teki silang dapat memberikan motivasi dan tantangan kepada siswa sehingga siswa bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, permainan *scrabble* juga dapat meningkatkan jiwa kompetitif siswa^[7]. Permainan bersifat kompetitif dengan tujuan yang jelas sehingga pemenang dapat diketahui secara cepat.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode ini menghasilkan suatu produk dan dilakukan uji keefektifannya^[8]. Permainan *scrabble* kimia dikembangkan dengan model 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan pendiseminasian^[9]. Penelitian ini dibatasi sampai tahap pengembangan dengan melakukan uji validitas.

Tahap pendefinisian bertujuan mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran berupa analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis ujung depan dilakukan wawancara dengan guru kimia SMAN 7 Padang dan SMAN 12 Padang.

Analisis siswa dilakukan melalui penyebaran angket terhadap siswa kelas XI IPA SMAN 7 Padang dan SMAN 12 Padang. Analisis tugas dilakukan untuk merinci Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi reaksi reduksi dan oksidasi. Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama pada materi reaksi reduksi dan oksidasi dan mengaitkan antara satu konsep dengan konsep lainnya menjadi peta konsep yang relevan. Perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 revisi 2018.

Tahap perancangan bertujuan untuk mempersiapkan prototipe perangkat pembelajaran sehingga dirancang media yang sesuai dengan data yang diperoleh. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis permainan *scrabble* kimia materi reaksi reduksi dan oksidasi yang telah direvisi. Pada tahap pengembangan dilakukan uji validitas media yang dikembangkan.

Uji validasi dilakukan oleh empat orang validator. Uji validasi media merupakan penilaian terhadap rancangan media berdasarkan fungsi media. Fungsi media terdiri dari empat, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket validasi media. Hasil yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan formula Aiken's V, yang ditunjukkan pada [Persamaan 1](#) dan [Persamaan 2](#), dimana l_0 adalah kategori terendah dari skala yang diberikan; c adalah banyaknya kategori yang dapat dipilih; r adalah nilai yang diberikan oleh validator; serta n adalah banyaknya validator. Interpretasi untuk Aiken's $V^{[10]}$ dari nol sampai satu disajikan pada [Tabel 1](#).

$$V = \frac{Es}{n(c-1)} \dots \text{Persamaan 1}$$

$$S = r - l_0 \dots \text{Persamaan 2}$$

Tabel 1. Validitas Berdasarkan Skala Aiken's.

Skala Aiken's V	Validitas
$V \leq 0,4$	Kurang
$0,4 < V \leq 0,8$	Sedang
$0,8 < V$	Valid

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Tahap pendefinisian

Berdasarkan pengisian angket oleh guru kimia dan siswa kelas XI IPA di SMAN 7 Padang dan SMAN

12 Padang didapatkan hasil bahwa pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media seperti buku teks, LKPD, modul dan *powerpoint*. Latihan yang diberikan guru di SMAN 7 Padang dan SMAN 12 Padang dikerjakan dengan cara individu. Namun pemberian latihan kepada siswa di SMAN 12 Padang dan SMAN 7 Padang belum maksimal melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan soal latihan. Dalam hal ini diperlukan alternatif lain agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam suasana yang menyenangkan saat mengerjakan latihan. Salah satu alternatif untuk variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam memberikan soal latihan adalah permainan^[4].

Berdasarkan hasil lembar observasi terhadap siswa kelas XI IPA SMAN 7 Padang dan SMAN 12 Padang menunjukkan karakteristik siswa yang senang belajar sambil bermain dan berkelompok. Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi reaksi reduksi dan oksidasi sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi 2018 dan menjabarkannya dalam bentuk Indikator Pencapaian Kompetensi. Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam materi reaksi reduksi dan oksidasi yaitu KD 3.9.

Tujuan pembelajaran pada materi reaksi reduksi dan oksidasi dirumuskan menjadi menggunakan permainan *scrabble* kimia sebagai media latihan untuk pematapan konsep, diharapkan siswa dapat melakukan latihan secara aktif, menyenangkan

Scrabble Kimia

REAKSI REDUKSI DAN OKSIDASI

Aturan Permainan:

1. Permainan dimainkan oleh 5 orang dengan satu orang sebagai koordinator permainan.
2. Masing-masing pemain mengambil satu kepingan huruf untuk menentukan urutan pemain yang akan bermain berdasarkan ALFABET.
3. Masing-masing pemain mengambil 20 kepingan huruf secara acak di kantong huruf.
4. Pemain menyusun huruf yang dimilikinya menjadi sebuah kata yang sesuai dengan daftar kata kunci yang telah diberikan. Kata pertama yang disusun harus melewati tanda bintang (dimulai oleh pemain pertama sesuai urutan no. 2).
5. Susunan huruf yang membentuk kata atau frasa hanya boleh disusun secara vertikal atau horizontal.
6. Pemain dapat menggunakan kepingan kosong sebagai pengganti huruf apa saja namun tidak mendapatkan poin.
7. Pemain yang dapat menyusun kata mendapatkan point sesuai dengan jumlah point dari kata yang disusun.
8. Pemain yang telah menyusun kata akan diberikan pertanyaan oleh koordinator. Pemain yang dapat menjawab pertanyaan diberi poin tambahan sebesar 20. Namun jika pemain tidak bisa menjawab, maka dijawab oleh pemain selanjutnya.
9. Pemain yang sudah menyusun kata mengambil kembali kepingan huruf sebanyak huruf yang digunakan sehingga pemain kembali memiliki 20 kepingan huruf.
10. Pemain selanjutnya harus menggunakan huruf yang sudah disusun pada papan scrabble kimia sebagai bagian dari kata yang akan disusun.
11. Setiap pemain diberi waktu maksimal 2 menit untuk melakukan gilirannya (menyusun kata dan menjawab soal pertanyaan).
12. Jika pemain tidak dapat menyusun kata, maka pemain bisa mengganti kepingan huruf yang dimilikinya dengan huruf yang ada di kantong huruf (maksimal 5) dan melewatkan gilirannya.
13. Permainan berlangsung selama 60 menit. Permainan juga dapat berakhir lebih cepat jika tidak ada lagi pemain yang bisa membentuk kata.

Poin Kata:

1. Poin kata dihitung dengan menjumlahkan poin tiap-tiap huruf yang menyusun kata
2. Jika huruf melewati kotak "double letter score", maka poin huruf tersebut dikalikan dua.
3. Jika huruf melewati kotak "triple letter score", maka poin huruf tersebut dikalikan tiga.
4. Jika huruf melewati kotak "double word score", maka poin keseluruhan kata tersebut dikalikan dua.
5. Jika huruf melewati kotak "triple word score", maka poin keseluruhan kata tersebut dikalikan tiga.
6. Jika kata melewati dua atau lebih kotak bonus, maka urutan penghitungannya adalah double letter score, triple letter score, double word score, dan triple word score

CREATED BY :
AGNES BASA PROLINA SILABAN

SUPERVISOR :
Drs. BAYHARTI, M. Sc

Gambar 1. Papan Scrabble Kimia.

dan kompetitif serta dapat menjawab pertanyaan tentang konsep reaksi reduksi dan oksidasi berdasarkan penggabungan dan pelepasan oksigen dan elektron, menentukan biloks unsur dalam senyawa atau ion, mengidentifikasi reaksi reduksi dan oksidasi berdasarkan perubahan bilangan oksidasi, mengidentifikasi zat yang bertindak sebagai reduktor atau oksidator dalam suatu reaksi reduksi dan oksidasi, dan mengidentifikasi reaksi autoreduksi pada suatu persamaan reaksi redoks.

3.1.2. Tahap perancangan

Tahap perancangan adalah tahap merancang produk yang sesuai dengan data yang telah diperoleh. Perancangan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu *Scrabble* Kimia. Perangkat permainan *scrabble* kimia disusun dalam sebuah kotak yang terdapat satu set permainan *scrabble* kimia diantaranya yaitu satu lembar papan *scrabble* kimia, satu kantong kepingan huruf, empat rak kepingan huruf, daftar kata kunci, empat kartu soal, kunci jawaban, dan satu rangkap form penilaian^[11].

Desain untuk papan *scrabble* kimia dirancang sesuai dengan materi reaksi reduksi dan oksidasi. Papan *scrabble* kimia dapat dilihat pada Gambar 1.

Kepingan huruf *scrabble* kimia dibuat dari potongan kayu kecil. Jumlah kepingan dalam permainan *scrabble* kimia sebanyak 272 kepingan dengan 20 kepingan kosong dan 252 kepingan yang berisi huruf. Kepingan huruf *scrabble* kimia dapat dilihat pada Gambar 2.

Daftar kata kunci disusun berdasarkan materi reaksi reduksi dan oksidasi. Daftar kata kunci merupakan acuan pemain dalam menyusun kata. Para pemain menyusun kata berdasarkan daftar kata kunci yang telah disediakan. Setiap pemain yang sudah menyusun satu kata yang ada dalam daftar kunci harus menjawab soal yang diberikan koordinator. Daftar kata kunci dapat dilihat pada Gambar 3.

Kartu soal disusun sesuai dengan tuntutan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) pada materi reaksi reduksi dan oksidasi. Desain kartu soal dibuat di Microsoft Word 2013. Desain kartu soal ini dapat dilihat pada Gambar 4.

Kartu penilaian pada permainan ini dipegang oleh koordinator permainan. Koordinator permainan nantinya akan menuliskan poin setiap pemain berdasarkan kata yang dibentuk pemain dan bisa atau tidaknya pemain menjawab pertanyaan yang diberikan.

3.1.3. Tahap pengembangan

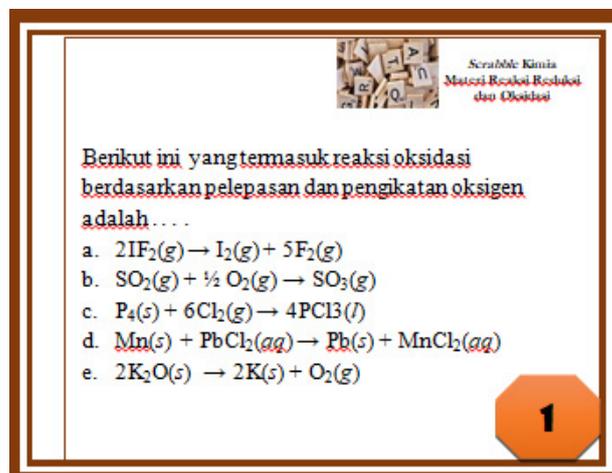
Pada tahap pengembangan akan dihasilkan perangkat pembelajaran berbasis permainan *scrabble* kimia materi reaksi reduksi dan oksidasi yang telah direvisi. Media permainan *scrabble* kimia reaksi reduksi dan oksidasi yang sebelumnya sudah dirancang kemudian dikembangkan dan diuji validitas. Uji validitas dilakukan oleh dosen kimia Universitas Negeri Padang dan guru kimia di SMA Negeri 12 Padang. Validasi media *scrabble* kimia dilakukan berdasarkan empat fungsi media.



Gambar 2. Kepingan Huruf *Scrabble* Kimia.



Gambar 3. Daftar Kata Kunci.



Gambar 4. Kartu Soal.

Nilai Aiken's V media *scrabble* kimia berdasarkan hasil validasi sebesar 0,84 dengan kategori valid. Artinya, media pembelajaran *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi sudah memenuhi fungsi sebagai media pembelajaran. Uji praktikalitas pada penelitian ini tidak dilakukan karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi Covid-19.

3.2. Pembahasan

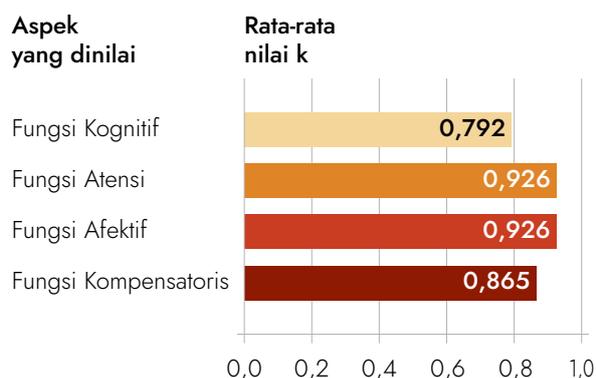
Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang mampu merangsang minat

belajar siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran^[12]. Media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa permainan *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi telah diuji tingkat validitasnya.

3.2.1. Uji Validitas.

Media pembelajaran dapat dikatakan valid jika telah memenuhi fungsi dari media, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris^[13]. Uji validitas dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh validator yang merupakan orang yang profesional di bidangnya atau orang yang dianggap mengerti dengan maksud dan substansi pemberian media. Uji validitas media permainan *scrabble* kimia yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang dosen kimia dan dua orang guru kimia. Hasil uji validitas media *scrabble* kimia oleh validator berdasarkan keempat fungsi media di atas dapat dilihat pada Gambar 5.

Hasil Validasi Permainan Scrabble Kimia oleh Validator



Gambar 5. Hasil Uji Validitas.

Fungsi kognitif permainan *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi memiliki nilai Aiken's V sebesar 0,77 dengan kategori sedang. Artinya media permainan *scrabble* kimia yang telah dikembangkan mampu memudahkan siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada materi reaksi reduksi dan oksidasi^[14].

Fungsi atensi permainan *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi memiliki nilai Aiken's V sebesar 0,91 dengan kategori valid. Artinya media permainan *scrabble* kimia mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran^[15].

Fungsi afektif permainan *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi memiliki nilai Aiken's V sebesar 0,91 dengan kategori valid. Artinya, permainan *scrabble* kimia dapat menarik perhatian siswa dalam belajar menyebabkan siswa aktif dan bersifat kompetitif serta pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mempercepat proses pembelajaran, belajar lebih optimal dan menghasilkan prestasi belajar.

Papan *scrabble* kimia dan kartu soal didesain agar bisa menarik perhatian siswa dalam belajar.

Fungsi kompensatoris permainan *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi memiliki nilai Aiken's V sebesar 0,79 dengan kategori sedang. Artinya permainan *scrabble* kimia mampu membantu siswa yang lemah dalam menerima pelajaran menjadi lebih mudah, memahami dan memantapkan konsep melalui soal-soal latihan yang terdapat dalam *scrabble* kimia pada materi reaksi reduksi dan oksidasi. Penggunaan *scrabble* kimia ini tidak terbatas hanya dalam kelas. Permainan *scrabble* kimia cocok digunakan di luar sekolah dan bisa digunakan secara berulang-ulang kali, sehingga siswa dapat berulang kali melakukan latihan dan memantapkan pemahamannya terhadap materi reaksi reduksi dan oksidasi^[16].

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* kimia sebagai media pembelajaran pada materi reaksi reduksi dan oksidasi kelas X SMA dapat dikembangkan dengan model 4-D. Permainan *scrabble* kimia sebagai media pembelajaran pada materi reaksi reduksi dan oksidasi kelas X SMA yang dikembangkan berdasarkan fungsi media memiliki tingkat validitas yang valid.

REFERENSI

1. Syukri. Kimia Dasar 1. Bandung: ITB; 1999.
2. Hamalik O. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara; 2014.
3. Prayitno E. Psikologi Perkembangan Remaja. Padang: Angkasa Raya; 2006.
4. Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A, Harjito. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada; 2012.
5. Chairiah, Silalahi A, Hutabarat W. Pengembangan Bahan Ajar Kimia Larutan Asam Basa Berbasis Chemo-Edutainment untuk Siswa SMK TI Kelas XI. Jurnal Pendidikan Kimia. 2016.
6. Aqib Z. Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya; 2013.
7. Whisenand TG, Dunphy SM. Accelerating Student Learning of Technology Terms: The Crossword Puzzle Exercise, J. Inf. Syst. Educ., vol. 21(2); 2010.
8. Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfa Beta; 2012.
9. Trianto. Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara; 2014.
10. Retnawati H. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian). 1st ed. Yogyakarta: Parama Publishing; 2016.

11. Maslukhah SA, Lutfi A. Pengembangan Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa Di Kelas X SMA. *Unesa J. Chem. Educ.*, vol. 3, no. 3, pp. 207–215; 2014.
12. Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media; 2011.
13. Arsyad A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada; 2007.
14. Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press; 2013.
15. Hakimah YS. Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble Materi Bauran Pemasaran Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, vol. 6, no. 4, pp. 204–210; 2018,
16. Agustriana N. Pengaruh Metode Edutainment dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 267–286; 2013,