

# ABDIMAS

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/abdimas/>

---

## Pembuatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Bahan Alam melalui Pembelajaran Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik

Tri Linggo Wati

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

---

### Abstrak

Peran suatu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diperlukan dalam membantu peserta didik memahami suatu materi. Untuk itu diperlukan suatu strategi penerapan media dalam kegiatan proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi bermakna dan mudah dipahami. Saat ini merupakan periode pasca covid 19 yang telah melanda negeri ini, untuk itu untuk merubah pola belajar individu melalui media digital secara bertahap harus dilakukan strategi yaitu dengan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan dilibatkan dalam pembuatan media yang bisa dimanfaatkan untuk belajar mereka agar lebih bermakna dan mudah memahami materinya, serta meningkatkan keterampilan social pada pesertadidik. Melalui kegiatan yang dilakukan penulis pada pendampingan pembuatan media visual berbasis bahan alam maka didapatkan hasil lima indicator yang ada pada teori icasa (Keterampilan sosial) tampak muncul semuapada tujuh peserta didik yang menjadi pesrta pada kegiatan ini. Hal ini tampak mengalami peningkatan dari sebelum diberikannya pendampingan yaitu rata-rata partisipan muncul indicator keterampilan sosialnya 3 dari indicator keterampilan social. Dengan pendampingan yang dilakukan penulis maka peserta didik merasakan interaksi dengan temanya Kembali terjalin ditambah pula dengan penerapan media yang mereka hasilkan pada pembelajaran di kelas.

**Kata kunci :** media pembelajaran visual, berbasis bahan alam, keterampilan sosial

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan secara garis besar merupakan suatu proses berlangsungnya penyampaian pembelajaran, pengetahuan, ketrampilan dan menjadi kegiatan rutin dari sekelompok manusia yang diwariskan secara turun temurun dari generasi yang sat uke generasi yang lainnya melalui proses pengajaran, pelatihan atau penulisan. Kegiatan tersebut merupakan suatu cara seseorang melakukan penyampaian Bahasa secara verbal antar satu individu dengan individu yang lainnya dengan cara melakukan komunikasi dalaelakukan langsung kegiatan secara tatap muka, dalam menyampaikan suatu pengetahuan bersifat stimulus respon atau melakukan transfer informasi secara langsung antara pendidik dalam hal ini guru dengan peserta didik (Andrianto: 2021).

Karena pandemi Covid 19 yang lumayan lama terjadi di Indonesia, diawali dari tahun 2020 terjadi perubahan besar dalam penyelenggaraan pembelajaran, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu media laptop ataupun melalui telepon genggam. Ada banyak kebiasaan yang sudah terpola sejak terjadinya pandemi khususnya di SDN Kupang 4 Sidoarjo. Peserta didik menjadi lebih senang melakukan aktivitas secara sendiri. Pembelajaranpun menjadi kurang menyenangkan karena mereka biasanya hanya berinteraksi secara terbatas.

Pasca pandemi ini penulis berkesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada

masyarakat. Maka dari hasil wawancara pada guru kelas bahwa pembelajaran masih kurang menyenangkan selepas covid 19. Pembelajaran masih dilakukan secara formal guru menerangkan, peserta didik merespon dan masih minim media yang diajarkan sebagai selingan untuk memotivasi belajar peserta didik.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tentunya diperlukan fasilitas pembelajaran. Fasilitas pembelajaran ini salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan pada proses belajar media ini diharapkan akan dapat meningkatkan keaktifan siswa yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan kondisi kelas yang mampu mengaktifkan peserta didik pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Hal ini seperti di teorikan oleh Bloom dalam (Suprijono, 2009: 6-7) dalam proses pembelajaran tiga aspek yang harus dioptimalkan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan pembelajaran yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang didalamnya diterapkan media visual maka pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan suatu sarana dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. kemudian media dapat di bagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual. Media visual merupakan salah satu penyampai pesan atau informasi secara teknik dan kreatif. Tampilannya bisa berupa; gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan media visual sebagai media pembelajarannya.

### **Rumusan Masalah dan Tujuan**

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dilokasi tempat akan dilakukannya pelatihan media pembelajaran yaitu di SD Kupang 4 Sidoarjo, maka terdapat beberapa permasalahan yang dirumuskan dalam rumusan masalah, yaitu:

1. Apa saja yang dipersiapkan untuk melakukan pelatihan pembuatan media visual berbasis bahan alam ?
2. Bagaimanakah pembuatan media pembelajaran visual berbasis bahan alam melalui pembelajaran kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di sdn kupang 4 sidoarjo ?

Tujuan dari diadakannya pelatihan pembuatan media visual berbasis bahan alam dengan cara berkelompok kepada peserta didik adalah agar mereka mampu membuat media pembelajaran sehingga merasakan kebermanfaatannya saat digunakan dalam proses mereka belajar. Selain itu agar mereka menyadari memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada disekitar mereka bermanfaat untuk belajar mengingat daerah tempat tinggal mereka adalah daerah yang terisolasi.

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **Media Visual**

Pemilihan suatu media visual perlu untuk menganalisis kebutuhan peserta didik khususnya anak-anak terutama siswa sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, kemudian media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Pembelajaran visual ini memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa baik terhadap kelompoknya maupun terhadap guru, serta menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif. Adanya kompetisi dalam kelompok juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang nantinya berpengaruh terhadap pemahaman konsep dalam belajar. Diskusi memfasilitasi siswa untuk dapat berfikir kritis, bekerjasama, saling menyampaikan pendapat, menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman yang lain, mampu menerima perbedaan dan menyumbangkan pikiran untuk

memecahkan masalah bersama. Dalam diskusi kelompok siswa akan banyak menemukan perbedaan pandangan yang justru akan melatih mereka untuk dapat menyatukan, meluruskan pendapat yang pada akhirnya akan menemukan konsep yang sama. Melalui diterapkannya suatu media ini akan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi. (Rosidah, 2016).

### **Bahan Alam**

Penggunaan bahan alam pada kegiatan ini dikarenakan kondisi sekolah yang berada di daerah pertambangan yang sangat sulit untuk keluar dari wilayah mereka. Sehingga pada pendampingan ini penulis menggunakan bahan-bahan alam yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Menurut Arini dan Fajarwati (2020), yang dimaksud dengan bahan alam adalah suatu benda nyata yang ada disekitar kita yang dapat dilihat dari segala arah secara nyata, benda tersebut dapat membantu peserta didik melihat secara nyata atau konkret suatu objek yang digunakan sebagai bahan ajar oleh guru. Melalui adanya bahan alam tersebut peserta didik mudah mendapatkan pengalaman belajar melalui benda-benda yang berasal dari alam tersebut.

Benda yang bersifat nyata dan konkret bagi peserta didik menjadi sangat penting dalam setiap fase perkembangannya, pentingnya mengenalkan objek nyata yang termasuk didalamnya adalah bahan alam berguna untuk belajar peserta didik, karena pada peserta didik dalam proses masih dalam tahapan pra operasional konkret. Benda bahan alam atau nyata bisa juga disebut benda asli dan ada juga yang menyebutnya media realita. Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran tematik yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*). Pada kehidupan nyata ini media berupa bahan alam mudah sekali untuk ditemukan, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Benda bahan alam atau konkret adalah benda yang dapat dipandang dari segala arah secara jelas dan nyata, di mana benda tersebut dapat mewujudkan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi nyata. Melalui pemanfaatan bahan alam tentunya peserta didik akan memperoleh pengalaman secara langsung, lebih berkesan, dan mudah memahami apa yang sedang dipelajarinya. Sehingga akan sulit untuk lupa berdasarkan pengalaman langsung yang dihadapinya.

### **Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial jika dilatihkan sejak awal akan membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan masyarakatnya sesuai dengan tata cara yang berlaku. Keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan melakukan komunikasi dengan lawan bicaranya, berinteraksi dengan orang lain, menghargai diri sendiri serta orang lain yang ada dalam interaksinya, mau berempati orang lain, memberi atau menerima feedback, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai aturan yang berlaku, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial membantu seorang anak untuk berhubungan dengan orang lain (Yuliatiningsih dkk: 2016).

Keterampilan sosial, seperti yang dikonseptualisasikan merupakan keterampilan yang setidaknya dapat diterima secara minimal sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat dan tidak merugikan orang lain. Ini tidak termasuk eksploitatif, menipu, atau "keterampilan" agresif, yang mungkin bermanfaat bagi individu. Keterampilan itu saling menguntungkan bagi pengguna dan orang lain, seperti keterampilan kooperatif, jelas merupakan keterampilan sosial yang berharga. Juga termasuk keterampilan yang manfaat langsung utama bagi orang lain, seperti perilaku (Combs:1977).

### **METODE**

Metode yang digunakan pada kegiatan pendampingan ada beberapa tahapan. tahapan tersebut adalah:

1. Tahapan Input:
  - a. Analisis kebutuhan mitra

Pada tahapan ini penulis melakukan observasi ke lokasi ABDIMAS untuk melihat secara langsung permasalahan yang ada di lokasi dan sesuai dengan kebutuhan pada sekolah tersebut. Mengingat sekolah tersebut adalah sekolah yang masuk dalam lokasi sekolah 3 T, dan medan yang cukup sulit maka penulis dibantu oleh 2 orang mahasiswa. Data yang diperoleh adalah pembelajaran masih dilaksanakan secara *direct learning*, tidak ada media yang diterapkan. Pelaksanaan

pembelajaran desain bangun masih sendiri-sendiri belum dilakukan berkelompok dan dilakukan seperti ini setiap harinya.

b. Tujuan

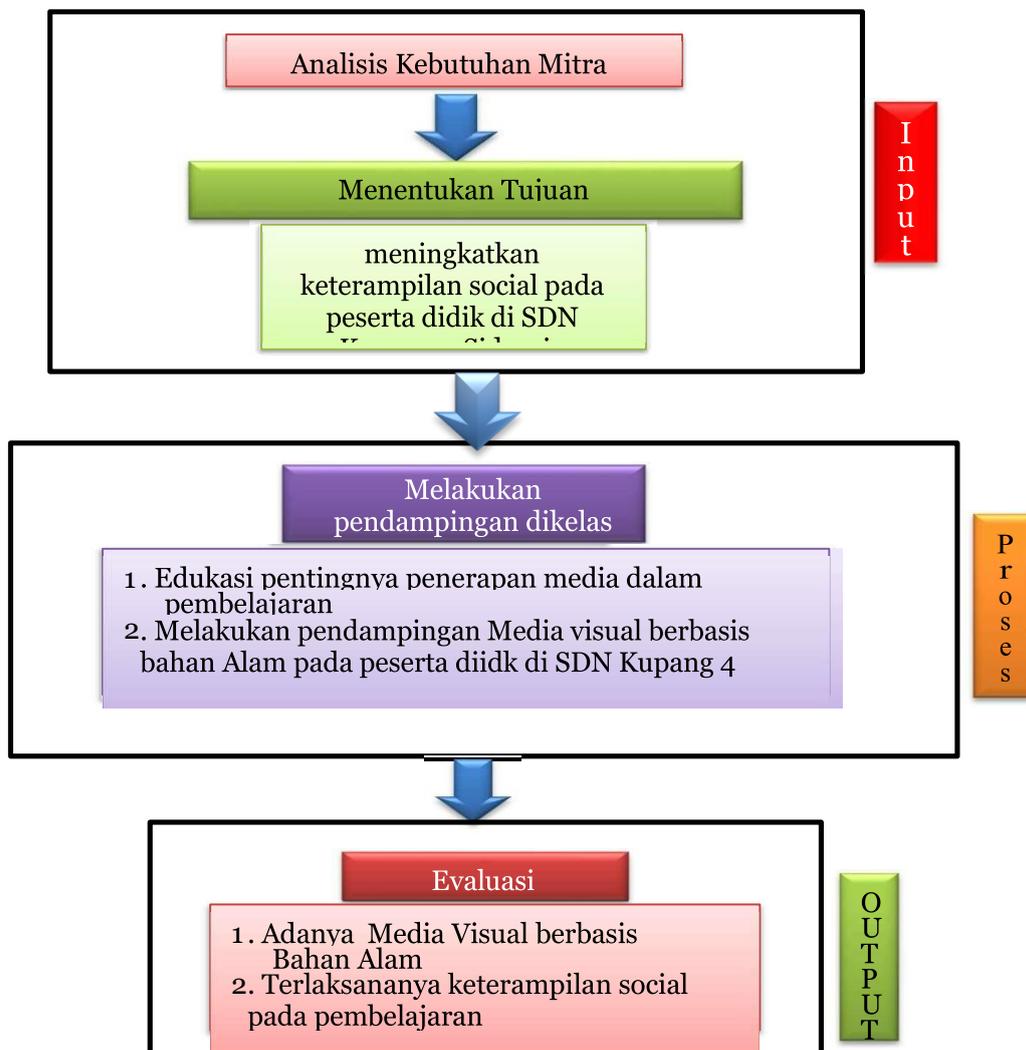
Pada tahap tujuan ini penulis menentukan tujuan yaitu, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan social disini adalah pembelajaran dilakukan secara berkelompok, kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan memberikan bahan media yang memang harus berbagi antara satu kelompok dalam menghasilkan media pembelajaran. Mereka harus saling berkomunikasi, baik dalam menentukan objek maupun finishing pada medianya.

2. Pendampingan di Kelas

Memberikan pendampingan pembuatan media visual berbasis bahan alam secara berkelompok. Pada tahapan ini dilakukan edukasi pentingnya penerapan media dalam pembelajaran, serta pembuatan media dilakukan secara berkelompok. Dari hasil pendampingan ini akan menghasilkan media yang diterapkan pada pembelajaran mereka sendiri.

3. Evaluasi

Pada tahap ini penulis melakukan pada hasil dari pembuatan media pembelajaran serta terlaksananya keterampilan social pada proses pembelajaran. Pada tahap ini akan diberikan angket terkait keterampilan social selama kegiatan pembuatan media berlangsung dengan menggunakan indicator keterampilan social, yaitu: Peer Relation (Hubungan dengan sebaya), Self Management (Management Diri), Ability (Kemampuan Akademis), Compliance (Kepatuhan), serta Assertion (Prilaku yang sesuai). Untuk lebih detailnya penulis membuat bagan terkait tahapan dari pendampingan pembuatan media di SDN Kupang 4 dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan pada bagan berikut ini:



Gambar 1: Tahap Pendampingan Pembuatan Media

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan ini diawali dengan beberapa tahapan, tahapan awal adalah dengan melakukan observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2022, dengan awal kegiatan yaitu melihat pembelajaran secara langsung dan melakukan wawancara pada guru dan beberapa peserta didik secara acak disana ( 4 orang peserta didik). Mengingat medan yang cukup sulit maka penulis Menyusun perencanaan yang cukup matang. Sehingga pelaksanaan kegiatan pendampingan dilakukan di minggu ke-2 bulan maret selama 2 hari. Yang pertama adalah memberikan pendampingan pembuatan media visual berbasis bahan alam. Pada kegiatan ini diikuti oleh 7 orang peserta didik kelas 5 (rombel di SDN Kupang 4 memang sedikit, dikarenakan lokasi sekolah yang sulit dijangkau). Kegiatan diawali dengan pengenalan warna melalui tepuk, agar peserta didik mengenal kami dan bisa merespon materi kami.

Kegiatan selanjutnya adalah pembuatan media. Disini kelompok dibagi 2 yaitu kelompok A yang terdiri dari 4 peserta didik putri, dan kelompok B terdiri dari 3 peserta didik putra. Pada pembagian ini penulis tidak ikut intervensi melainkan mereka sendiri yang membagi kelompok secara suka rela. Pada kegiatan ini masing-masing kelompok telah disediakan beberapa bahan penunjang pembuatan media. Bahan dasar yang digunakan adalah daun mengingat daerah mereka adalah daerah pertambakan yang disekitar sekolah ada tumbuh rimbun beberapa tanama. Rencana awal akan

memanfaatkan tanah liat, hanya karena kondisi tanah yang tidak kondusif untuk dibentuk karena bercampur dengan kotoran hewan, maka alternatif bahan yang memungkinkan adalah daun-daunan.

Pada tahap pembuatan media ini mereka diberikan tema hewan. Pada karya mereka ternyata dihasilkan media hewan sesuai dengan tempat hidupnya, ada kupu-kupu, ayam, ikan. Dalam proses tersebut tentunya yang penting untuk kami lakukan observasi adalah terkait keterampilan social selama mereka melakukan pembuatan media pembelajaran. Adapun media yang dihasilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 2: Media visual Berbasis Bahan Alam

Masuk pada tahap kedua adalah penerapan media pada pembelajaran yang tentunya dilakukan oleh guru. Pembelajaran tetap dilakukan secara berkelompok agar mereka tetap melakukan interaksi secara Bersama, sehingga desain pembelajaran yang biasanya secara individu sengaja kami desain secara berkelompok. Hal ini tampak antusias belajar diantara mereka pada saat pembelajaran berlangsung.. Adapun penerapan media pada proses pembelajaran ada pada gambar berikut ini:



Gambar 3: Penerapan Pembelajaran melalui Media

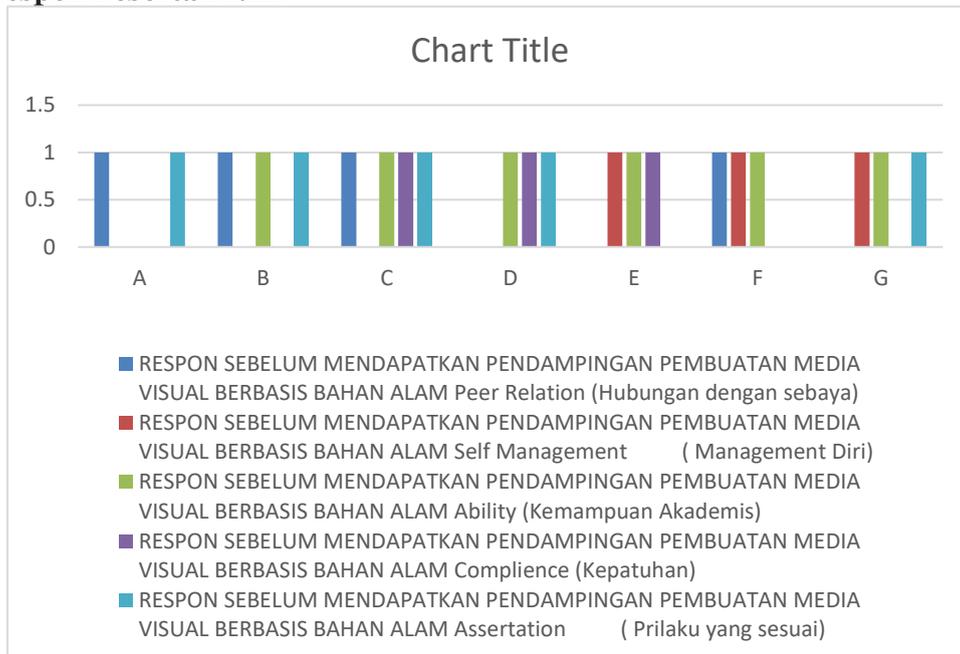
Pada penerapan media pada proses pembelajaran dilakukan secara interaktif dimana peserta didik secara bergantian memasukkan ciri-ciri hewan, tempat hidup hewan, cara bernafas hewan yang di air, darat, maupun udara. Mereka tampak senang dan saling bertukar informasi terkait kegiatan pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Analisis Keterampilan Sosial Pada kegiatan Pendampingan

Karya	Dokumentasi
Kelompok A	 <p>Indikator Keterampilan Sosial (Icasa: 2015):</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peer Relation (Hubungan dengan sebaya), dari hasil dokumentasi tampak bahwa dari keempat peserta didik dalam kelompok tiga siswa tampak melakukan hubungan antar teman dengan saling menolong</li><li>2. Self Management ( Management Diri) dari data dokumentasi tampak bahwa semua anggota kelompok mampu melakukan manajemen diri, antara satu dengan yang lainnya tidak saling mengganggu ataupun menyakiti</li><li>3. Ability (Kemampuan Akademis), dari keempat siswa dalam kelompok tampak bahwa 3 anak mampu membuat media sesuai dengan tema pada minggu itu yaitu jenis hewan sesuai tempat hidupnya.</li><li>4. Complience (Kepatuhan) Semua anggota kelompok patuh dalam hal penggunaan waktu belajar. Media diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan</li><li>5. Asseration ( Prilaku yang sesuai), pada indicator ini masing-masing anggota kelompok mau memberikan penghargaan karya mereka, dengan memberikan apresiasi pada karyanya</li></ol>
Kelompok B	 <p>Indikator Keterampilan Sosial (Icasa:2015):</p>

1. Peer Relation (Hubungan deengan sebaya), dari hasil dokumentasi tampak bahwa dari ketiga peserta didik dalam kelompok tiga siswa tampak semua peserta didik melakukan hubungan antar teman dengan saling menolong
2. Self Management ( Management Diri) dari data dokumentasi tampak bahwa semua anggota kelompok mampu melakukan manajemen diri, antara satu dengan yang lainnya tidak saling mengganggu ataupun menyakiti
3. Ability (Kemampuan Akademis), dari keempat siswa dalam kelompok tampak bahwa 3 anak mampu membuat media sesuai dengan tema pada minggu itu yaitu jenis hewan sesuai tempat hidupnya.
4. Compliance (Kepatuhan) Semua anggota kelompok patuh dalam hal penggunaan waktu belajar. Media diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan
5. Asseritation ( Prilaku yang sesuai), pada indicator ini masing-masing anggota kelompok mau memberikan penghargaan karya mereka, dengan memberikan apresiasi pada karyanya

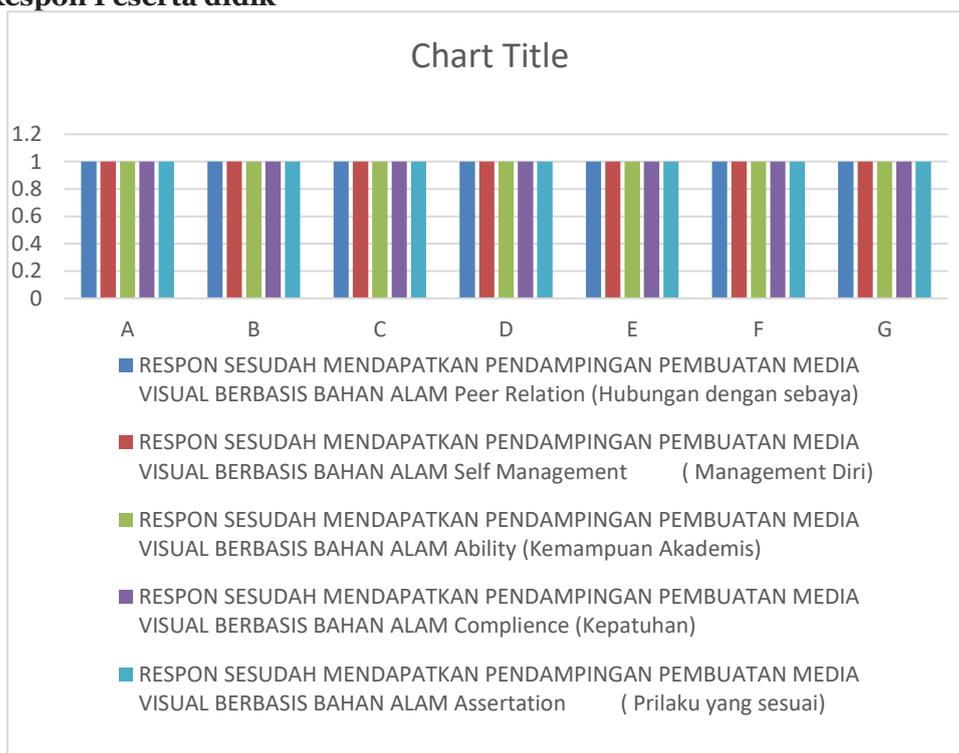
### Hasil Respon Peserta Didik



Gambar 4: Hasil Respon Pesert didik sebelum Mendapat Pendampingan Media

Pada gambar grafik tersebut sebelum diberikan pendampingan ada banyak indikator keterampilan social yang belum muncul secara utuh, pada responden A muncul 2 indikator yaitu hubungan dengan sebaya dan prilaku yang sesuai, sedangkan pada partisipan B yang muncul adalah hubungan dengan sebaya, kemampuan akademik, dan prilaku yang sesuai, pada partisipan C yang muncul adalah kemampuan akademik, kepatuhan, dan prilaku yang sesuai, pada partisipan D yang muncul adalah kemampuan akademik, kepatuhan, dan prilaku yang sesuai, pada partisipan E yang muncul adalah hubungan dengan sebaya, management diri, serta kemampuan akademis. Pada partisipan F yang tampak muncul adalah hubungan dengan sebaya, management diri, kemampuan akademik, pada partisipan G yang muncul adalah management diri, kemampuan akademik, prilaku yang sesuai. Dari ke tujuh partisipan rata-rata indikator yang muncul adalah 3 indikator dan beragam.

**Hasil Respon Peserta didik**



Gambar 5: Hasil Respon setelah Mendapatkan Pendampingan

Sedangkan pada hasil respon peserta didik setelah diberikannya pendampingan media visual berbasis bahan alam, maka indicator dari ke tujuh partisipan muncul semua 5 indikatornya, yaitu hubungan dengan sebaya, management diri, kemampuan akademis, kepatuhan, prilaku yang sesuai.

**SIMPULAN**

Kegiatan pendampinagn media visual berbasis bahan alam yang berlangsung selama 2 kali ini menunjukkan bahwa dengan desain materi dan tempat duduk yang berkelompok maka keterampilan social tampak sekali tumbuh dan mudah untuk dilakukan pengawasan, hal ini tentunya untuk memfasilitasi mereka belajar selama pasca covid agar tumbuh Kembali semangat belajar dan berinteraksi diantara mereka. Dari 7 pesert didik yang terlibat semua tampak melakukan kegiatan keterampilan social dengan baik (hal ini sesuai indicator dari keterampilan social yang secara teori ada 5 indikator. Hal ini dibuktikan dari hasil data dokumentasi, dan angket hasi respon yang diberikan kepada peserta didik dengan memperoleh hasil semua aspek pada indicator muncul semua dari sebelum diberikannya pendampingan, maka melalui pendampingan pembuatan media visual berbasis bahan alam dapat meningkatkan keterampilan social selama proses pembelajaran.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibiayai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Maka penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak UMSIDA yang telah mendanai kegiatan ini, sehingga dana tersebut benar-benar dapat dioptimalkan untuk melakukan kegiatan dimasyarakat yang manfaatnya bisa dirasakan oleh masyarakat disekitar kita. Terimakasih juga pada pihak sekolah, yaitu SDN Kupang 4 Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan pendampingan bagi peserta didiknya dalam pembuatan media visual berbasis bahan alam yang tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan social pasca covid.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andrianto, Muhammad. 2021. Masa Pandemi: Pembelajaran Di mAsa Pandemi Covid 19. <https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/55-masa-pandemi-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Arini, Ira. Fajarwati, Ayu. 2020. *Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Tenaga Pendidikan Non Formal. Vol.15 No 2.
- Combs, L Melinda. Slaby Diana Arezzo. 1977. *Social Skill Training With Chealdren*. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4613-9799-1\\_5](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4613-9799-1_5).
- Icaza-Soto, Patricia. Aboitiz , Francisco. Billeke , Pablo. 2015. *Development of social skills inchildren: neural and behavioralevidence for the elaboration ofcognitive models*. Jurnal Frontiers in Neoroscaince. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnins.2015.00333/full>
- Rosidah, Ani. 2016. *Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Cakrawala Pendas. Nomor 2, Volume 2. <https://core.ac.uk/download/pdf/228882738.pdf>.
- Suprijono, A. 2009. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yuliatiningsih, Neli. dkk. 2016. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Pembangunan Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B Raudhatul Athfa Habibilah Pekik Nyaring Blok Iii Bengkulu Tengah*. Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 1(2).