

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK BINA GUNA**

Eliya Desvarosa

Guru TK Bina Guna

Surel: eliyadesvarosa@gmail.com

Abstract: Application Of Hopscotch Traditional Games Improve Cognitive Ability In Children Aged 5-6 Years In Kindergarten Bina Guna. The aim of research to determine the increase cognitive abilities of children through play hopscotch grouped B1 TK Bina Guna Terrain Academic Year 2015/2016. The subjects were children in group B1 amounted to 16 children. The results of the first cycle analysis of 16 children in the classical there are 4 children (25%) had cognitive abilities develop according to expectations, and 12 children (75%) have the cognitive abilities begin to develop value is 49.60. The second cycle of 16 children 4 children (25%) have the cognitive ability developed very well, 9 children (56%) had cognitive abilities develop according to expectations, and as many as three children (19%) had cognitive abilities began to grow with the average value of the class ie 68.36.

Keywords: Traditional Games hopscotch, Cognitive Ability

Abstrak : Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bina Guna. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan engklek dikelompok B1 TK Bina Guna Medan Tahun Ajaran 2015/2016. Subjek penelitian adalah anak kelompok B1 berjumlah 16 anak. Hasil analisis siklus I dari 16 anak secara klasikal terdapat 4 anak (25%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, dan 12 anak (75%) memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai yaitu 49,60. Siklus II dari 16 anak 4 anak (25%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sangat baik, 9 anak (56%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 3 anak (19%) memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai rata-rata kelas yaitu 68,36.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Engklek, Kemampuan Kognitif

PENDAHULUAN

Faktor kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu di kembangkan. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan seni, bentuk, warna, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Pada dasarnya anak usia 5-6 tahun kemampuan mengenal bentuk sudah memasuki tahapan yaitu anak sudah memiliki

kemampuan mengenal bentuk hal ini dapat dilihat anak bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga dan persegi, anak sudah mampu menunjukkan bentuk geometri yang sudah diperlihatkan oleh gurunya, anak sudah mapu dalam mengelompokkan benda dan memasang benda sesuai dengan pasangan bentuk yang sama.

Selanjutnya Susanto (2012:52) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak, yaitu sebagai berikut: (1)Faktor Hereditas/Keturunan; (2) Faktor lingkungan; (3) faktor kematangan; (4)

faktor pembentukan; (5) faktor minat dan bakat; (6) faktor kebebasan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selaku guru di kelompok B1 TK Bina Guna yang beralamat Jl. Brigjen Katamso No. 481 Medan ditemukan bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk masih di kategorikan rendah, dari 16 orang anak kelompok B1 TK Bina Guna hanya 5 orang anak saja (31%) yang mampu menjawab dengan benar bentuk geometri yang diajukan oleh guru, selebihnya anak belum bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga dan persegi. Anak juga masih merasa bingung ketika diminta oleh guru untuk menunjukkan bentuk geometri yang sudah diperlihatkan, kurangnya kemampuan anak dalam mengelompokkan benda dan memasang benda sesuai dengan pasangan bentuk yang samahal ini terlihat pada saat anak bermain balok peneliti melihat anak tidak mampu memasang balok-balok yang ada sesuai bentuknya. Hal ini di karenakan pembelajaran yang digunakan di sekolah berpusat pada guru saja, dimana kurangnya guru dalam menggunakan media saat pembelajaran dan guru kurang menggunakan kegiatan bermain.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain sebagai cara mengenalkan bentuk kepada anak. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini ialah permainan tradisional engklek. Engklek merupakan salah satu permainan yang dapat membantu dalam mengembangkan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal bentuk juga merupakan permainan yang mempunyai prosedur dan bentuk permainan yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya dan diduga mempunyai nilai terapeutik tinggi.

Mulyani (2013:33) menemukan bahwa di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dimana permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat kita.

Dalam bermain engklek ada tahapan yang harus diikuti oleh pemain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyani (2013:40) tahapan bermain engklek, yaitu:

1. Menggambar pola engklek

Permainan ini memang sebuah permainan *outdoor* atau permainan yang harus dilakukan di luar rumah. Permainan ini memerlukan sebuah pekarangan kecil yang datar dengan ukuran kurang lebih 3 - 4 m², dapat dilakukan di atas tanah, ataupun di ubin. Lapangan atau arena sondah/engklek biasanya berupa kotak-kotak atau persegi panjang dengan ukuran sekitar 30 - 60 m² Untuk membuat lapangan, anak-anak biasanya menggunakan pecahan genteng atau batu. Jika dilantai dapat menggunakan kapur. Masing-masing anak mempunyai 'gacuk' dari pecahan genteng atau keramik, yang bentuknya pipih agar tidak menggelinding.

2. Menentukan pemainan pertama

Semua pemain atau anak berkumpul lalu melakukan 'hompimpah' *Hompimpah alaihum gambreng*, *Hompimpah alaihum gambreng*, ataupun 'sut' untuk menentukan siapa yang bermain dahulu, karena cara bermainnya bergantian. Anak yang pertama kali menang mulain bermain.

3. Melemparkan gacuk

Pemain melempar gacuknya pada petak nomor satu. Gacuk yang dilempar

harus berada didalam kotak, bila meleset ke kotak lain maka dinyatakan gugur dan diganti pemain kedua. Pemain pertama mulai melompat menggunakan satu kaki (kaki yang satunya diangkat, atau ditekuk kebelakang) dari kotak 1 hingga seterusnya kemudian berhenti sejenak, lalu kembali lagi dengan mengambil gacuk yang berada di kotak 1 dengan kaki satu tetap di angkat. Setelah itu pemain melemparkan gacuk ke kotak yang ke 2 jika keluar dari kotak kedua pemain dianggap gugur. Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gacuk. Kemudian jika semua telah dilakukan oleh semua pemain maka pemain melemparkan gacuk dengan membelakangi engkleknya jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya jika pemain berhasil mengambil gacuknya pemain kembali ke kotak yang pertama dan menjadi pemenang.

Berdasarkan masalah pokok tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kognitif (pengenalan bentuk geometri) anak usia 5-6 tahun di Tk Bina Guna Medan T.A 2015/2016?”

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif (pengenalan bentuk geometri) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B1 TK Bina Guna Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE

Lokasi penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti adalah kelompok B1 TK Bina Guna Jl. Brigjen Katamso No. 481 Medan dan Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama 4 Bulan (Maret 2016 s/d Juni 2016).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok B1 TK Bina Guna pada tahun ajaran 2015/2016. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik kelompok B1 dengan jumlah 16 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Adapun indikator bahasa anak yang diamati dan ditingkatkan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Kisi-kisi Lembar Observasi Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator
1	Mengenal angka 1-20
2	Menyebut benda-benda yang ada di ruangan sesuai bentuk
3	Mengelompokkan benda sesuai bentuk
4	Mencari bentuk yang sama

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, (2007:16) mengemukakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kognitif anak. Pemaparan data dilakukan dengan mencari persentase peningkatan bahasa pada anak secara deskriptif perindividu atau perorangan dengan rumus Sujino (dalam Tarigan,2011) yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Pi = hasil pengamatan

f = jumlah skor yang dicapai anak

n = jumlah skor total

Peneliti menjumlahkan data kognitif anak selama pelaksanaan tindakan kemudian dibagi dengan jumlah anak tersebut sehingga di peroleh nilai rata-rata.

Rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N} \text{ (Aqib, 2011:204)}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai anak

$\sum N$ = jumlah anak

Dimana kriteria penilaian yang digunakan yaitu :

Tabel Kriteria Penilaian

Prestasi	Keterangan
80%-100%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
30%-59%	Mulai Berkembang
10%-29%	Belum Berkembang

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang dimulai dari observasi atau pengamatan guna mengetahui permasalahan, kondisi, situasi dan potensi yang ada dalam kelas tersebut, analisis situasi, perumusan program perbaikan atau alternatif pemecahan masalah, penyusunan rencana kegiatan, penyusunan perangkat program pembelajaran mulai RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan media pembelajaran dan instrumen pengumpulan data dan evaluasi yang akan digunakan.

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Sabtu, 09 April 2016 dengan tema alat komunikasi, subtema media cetak dan tema spesifik surat kabar dalam pelaksanaan tindakan

siklus I pada pertemuan I dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- b) Peneliti mengidentifikasi permasalahan.
- c) Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dengan permainan tradisional engklek.
- d) Peneliti menyiapkan media dari permainan engklek berupa gacuk, kapur tulis serta media pembelajaran lainnya.
- e) Pertemuan kedua pada dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 April 2016 dengan tema alat komunikasi, subtema media cetak dan tema spesifik majalah.

Kegiatan pembelajaran dititik beratkan pada bidang pengembangan kognitif pada anak usia dini kelompok B1, khususnya pada pengembangan kemampuan pengenalan bentuk, dideskripsikan secara jelas di bawah ini:

- a) Mengamati kegiatan dan keaktifan anak dalam memberikan respon yaitu ketika bermain engklek.
- b) Mengamati kondisi dan situasi saat proses bermain berlangsung dan menyebutkan angka serta bentuk geometri pada gambar pola engklek.

Selanjutnya rata-rata kemampuan kognitif anak dari keseluruhan indikator yang tampak pada siklus I, secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Rangkuman Tingkat Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I

No.	Nilai	N	%	Kete-rangan
1.	80 – 100	0	0	(BSB)
2.	60 – 79	4	25	(BSH)
3.	30 - 59	12	75	(MB)
4.	10 - 29	0	0	(BB)
Jumlah		16	100	

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal bahwa kemampuan kognitif anak pada siklus I sudah mulai berkembang. Meskipun pada siklus I rata-rata angka kemampuan kognitif anak yang diperoleh mulai berkembang, namun masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Oleh karena itu peneliti tetap melanjutkan kegiatannya agar seluruh indikator dari kemampuan kognitif anak dapat mencapai persentase yang sesuai dengan harapan, sehingga anak dapat memiliki kemampuan kognitif yang baik.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I peneliti bersama observer melakukan evaluasi sebagai berikut:

- a) Peneliti kurang memperhatikan keadaan anak saat suasana bermain.
- b) Peneliti juga kurang memberikan motivasi kepada anak.
- c) tempat yang terbatas yaitu ruang kelas sehingga anak kurang leluasa dalam mengikuti kegiatan bermain.
- d) Anak belum begitu mengenal bentuk geometri yang ada pada pola gambar.

1. Sebelum melakukan tindakan siklus II, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang dimulai dari observasi atau pengamatan guna mengetahui permasalahan, kondisi, situasi dan potensi yang ada dalam kelas tersebut, analisis situasi, perumusan program perbaikan atau alternatif pemecahan masalah, penyusunan rencana kegiatan, penyusunan perangkat program pembelajaran mulai RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan media pembelajaran dan instrumen pengumpulan data dan evaluasi yang akan digunakan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan tindakan adalah peneliti. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Sabtu, 23

April 2016 dengan dengan tema alat komunikasi, subtema media elektronik dan tema spesifik laptop dalam pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan I dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- b. peneliti mengidentifikasi permasalahan
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan permainan tradisional engklek.
- d. peneliti menyusun rencana kembali tentang pembelajaran menggunakan permainan engklek
- e. peneliti menyiapkan pola gambar yang lebih besar dan menarik.
- f. kegiatan bermain engklek dilaksanakan di halaman sekolah agar anak lebih leluasa ketika bermain.

Pertemuan kedua pada hari Sabtu, 30 April 2016 dengan tema alat komunikasi, subtema media elektronik dan tema spesifik handphone/ telepon.

Kegiatan pembelajaran dititikberatkan pada bidang pengembangan kognitif pada anak kelompok B1, khususnya pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan tradisional engklek, dideskripsikan secara jelas di bawah ini:

- a) Mengamati kegiatan dan keaktifan anak dalam memberikan respon yaitu pada saat anak bermain engklek serta kegiatan lainnya.
- b) Mengamati kondisi dan situasi saat proses kegiatan bermain

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi peneliti tentang kemampuan kognitif anak pada siklus II, data kemampuan kognitif setiap anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel Tingkat Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Nilai	N	%	Ket
1.	80 – 100	4	25	(BSB)
2.	60 – 79	9	56	(BSH)
3.	30 - 59	3	19	(MB)
4.	10 - 29	0	0	(BB)
Jumlah		16	100	

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat dilihat bahwa permainan tradisional engklek sudah sesuai harapan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini tampak dari banyaknya anak yang kategori berkembang sangat baik yaitu 4 anak (25%) dan 9 anak (56%) kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil observasi yang Dari data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini, terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

- a) Anak kelompok B1 TK Bina Guna telah mampu untuk menjawab pertanyaan baik dari guru mengenai angka maupun bentuk geometri.
- b) Terdapat peningkatan keaktifan anak kelompok B1 TK Bina Guna dalam proses belajar mengajar.
- c) Anak kelompok B1 TK Bina Guna dapat memahami perintah dengan baik

Dalam hal ini berarti terjadi peningkatan pembelajaran yang sesuai dengan harapan, dengan persentase peningkatan sebesar 81 % dari anak kelompok B1 TK Bina Guna.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menganal bentuk dapat menggunakan permainan, permainan yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah permainan tradisional engklek. Tabel 3 menunjukkan berdasarkan

observasi peneliti kelas pada siklus I masih tergolong cukup dimana dalam penyajian materi, penguasaan kelas, membimbing anak pada saat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dan kurang melakukan evaluasi pada proses pembelajaran, serta membuat kesimpulan dari pembelajaran masih perlu perbaikan kembali. Pada table 4.2 hasil perhitungan data diperoleh perkembangan kognitif terutama pengenalan bentuk pada siklus I yaitu dari 16 orang anak terdapat sebanyak 4 orang anak (25%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 12 orang anak (75%) memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai rata-rata kelas yaitu 49,60.

Sementara pada siklus II jika dilihat pada table menunjukkan berdasarkan observasi peneliti kelas pada siklus II sudah tergolong baik dimana peneliti sudah membimbing anak pada saat melakukan kegiatan bermain, sudah menanggapi pertanyaan anak, dan sudah melakukan evaluasi pada proses pembelajaran. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dari 16 orang anak secara klasikal terdapat sebanyak 4 orang anak (25%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sangat baik, 9 orang anak (56%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 3 orang anak (19%) memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai rata-rata kelas yaitu 68,36. Hal ini dikarenakan penerapan permainan tradisional engklek sangat menarik serta dapat memberikan rangsangan bagi perkembangan kognitif terutama pengenalan bentuk pada anak.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat

dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan tradisional engklek ini baik di kembangkan dan di terapkan pada sekolah taman kanak-kanak. Selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak, juga dapat menjadi sumber belajar yang sangat membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, aspek-aspek tersebut harus dikembangkan sehingga anak akan lebih siap menghadapi lingkungan dan dapat lebih mudah mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Permainan tradisional engklek dapat mengembangkan fisik dan psikis anak, karena pada saat anak memainkan permainan tradisional engklek anak melompat sehingga melatih perkembangan fisiknya. Selain fisik dan psikisnya permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan kognitif terutama pengenalan bentuk karena pada saat anak melompat anak akan menyebutkan bentuk yang di lompat seperti lingkaran, segitiga, dan persegi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil simpulan bahwa :

Hasil analisis siklus I diperoleh bahwa dari 16 orang anak terdapat sebanyak 4 orang anak (25%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 12 orang anak (75%) memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai rata-rata kelas yaitu 49,60.

Siklus II diperoleh bahwa tindakan yang dilakukan peneliti sudah sesuai harapan, hal ini diketahui dari jumlah anak yang mengalami perkembangan kognitif lebih baik dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus II yaitu dari 16 orang anak secara klasikal terdapat sebanyak 4 orang anak (25%) memiliki kemampuan kognitif

berkembang sangat baik, 9 orang anak (56%) memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 3 orang anak (19%) memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai rata-rata kelas yaitu 68,36.

Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini terlihat dari rata-rata peningkatan pencapaian perkembangan kognitif pada setiap indikator yaitu mengenal angka 1-20, menyebut benda-benda yang ada di ruangan sesuai bentuk, mengelompokkan benda sesuai bentuk, mencari bentuk yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 TK Bina Guna.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah di kemukakan dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi guru diharapkan dapat menerapkan permainan tradisional engklek dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan bentuk pada anak.

Kepada pengelola sekolah agar memberikan kebebasan dan kesempatan bagi guru untuk melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran selama perubahan tersebut masih berdampak positif bagi perkembangan anak terutama kemampuan kognitif.

Bagi peneliti selanjutnya, yang ingin memberikan saran agar tidak hanya terfokus dalam meningkatkan kemampuan kognitif saja, karena permainan engklek juga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dan halus, serta meningkatkan sosial emosional anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widia.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- EliyaDesvarosa. 2016. *Efektivitas Gerak Dan Tari Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aba Melati Tahun Ajaran 2015/2016*. Medan
- Mulyani,S. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legendaris Publishing
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, Irfiani. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Melipat dengan Memanfaatkan Kertas Bekas Melalui Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran SBK di Kelas IV SDN 043935 Kabanjahe*. Skripsi. FIP. UNIMED.