

MENINGKATKAN KECERDASAN SOSIAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN STEAM DI PAUD NURUL IHSAN

Reni Nurkomala¹, Muhammad Kosim Sirodjudin², Andrisyah³

¹ Kp. Nagrag RT/RW 022/007 Kec. Naringgul Kab. Cianjur

² IKIP Siliwangi, Jalan Jenderal Sudirman Cimahi

³ IKIP Siliwangi, Jalan Jenderal Sudirman Cimahi

¹reninurkomala3@gmail.com, ²m.kosim.s@gmail.com, ³andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The purpose of the study is to examine children's social intelligence through role-playing methods in STEAM learning in PAUD Nurul Ihsan. The reason for the research was conducted to find out the extent of the results of increasing children's social intelligence abilities in STEAM learning through role-playing methods in PAUD Nurul Ihsan. The study population was PAUD Nurul Ihsan. The research subjects are group B (5-6) years with a total of 20 people consisting of 6 men and 14 women. The method used is Classroom Action Research consists of two cycles. Data analysis uses quantitative data obtained from the results of the first cycle and then compared with the results of the second cycle. Data collection techniques using observations in the form of observation checklist sheets. Observation results showed an increase in children's social intelligence in STEAM learning through role-playing methods with the results of the pre-cycle 10% (2 people), cycle I 15% (3 people), and cycle II 60% (12 people). From these data, the conclusion is that STEAM learning can improve children's social intelligence making children easier to interact with others, express opinions, and children become brave.

Keywords: Social Intelligence, Role Playing Methods, Learning STEAM

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian untuk menelaah kecerdasan sosial anak melalui metode bermain peran dalam pembelajaran STEAM di PAUD Nurul Ihsan. Alasan dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana hasil peningkatan kemampuan kecerdasan sosial anak dalam pembelajaran STEAM melalui metode bermain peran di PAUD Nurul Ihsan. Populasi penelitian adalah PAUD Nurul Ihsan. Subyek penelitian yaitu kelompok B (5-6) tahun dengan jumlah 20 orang terdiri dari 6 laki-laki dan 14 perempuan. Metode yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari dua siklus. Analisis data menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil siklus kesatu dan kemudian dibandingkan dengan hasil siklus kedua. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi berupa lembar observasi check list. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan sosial anak dalam pembelajaran STEAM melalui metode bermain peran dengan hasil pra siklus 10% (2 orang), siklus I 15% (3 orang), dan siklus II 60% (12 orang). Dari data tersebut kesimpulannya adalah melalui pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak menjadikan anak lebih mudah untuk berinteraksi dengan orang lain, mengemukakan pendapat, dan anak menjadi berani.

Kata Kunci: Kecerdasan Sosial, Metode Bermain Peran, Pembelajaran STEAM

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Andrisyah 2018). Sebagai salah satu lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan yang berusia minimal 4 tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar (Masitoh 2005:1). Tujuan PAUD yaitu untuk menstimulus perkembangan anak sesuai dengan usianya.

Kecerdasan sosial adalah individu untuk menghadapi dan mereaksi situasi sosial atau hidup di masyarakat (Prawira, 2012). Kecerdasan sosial adalah sebagian aspek yang harus ada sejak dini, karena dengan kecerdasan sosial anak dapat mengeluarkan semua pendapat, perasaan, pikiran yang anak miliki. Anak akan berusaha untuk berhubungan dengan teman, keluarga, ataupun lingkungan sekitarnya. Dan dalam interaksi tersebut menghasilkan sebuah kecerdasan sosial yang membuat anak mampu bersosialisasi bersama teman sebayanya

Pengembangan pembelajaran kecerdasan sosial memerlukan cara dan pastinya menyenangkan, tapi juga harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kecerdasan sosial dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art dan Math*), metode ini dapat membuat kecerdasan sosial anak meningkat dan dapat juga menambah pengetahuan anak.

Pembelajaran harus menyenangkan bagi anak, supaya tidak terasa jenuh serta bosan. Maka kita harus menggunakan konsep “ bermain sambil belajar “ supaya anak merasakan situasi

belajar yang aktif, kreatif, dan bervariasi. Maka kecerdasan sosial akan nampak ketika anak bermain. Itu dikarenakan anak berhubungan langsung dengan temannya sehingga anak akan melupakan perasaannya tanpa disadari.

Namun faktanya, AUD tidak sadar dengan kecerdasan sosial mereka. Anak belum memahami kegiatan yang terjadi padahal mereka sering melakukannya setiap hari disaat sedang ada kegiatan. Kurangnya pengetahuan mengenai kecerdasan sosial anak disebabkan karena pembelajaran yang membosankan dan tidak bervariasi, media belajar yang belum lengkap, alat dan bahan yang belum memenuhi persyaratan sehingga anak merasa jenuh dalam proses belajar.

Untuk itu, pendidikan di PAUD dituntut dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan cara pembelajaran STEAM. Dengan metode ini diharapkan agar anak ikut serta untuk mengikuti pembelajaran dan mampu memperbaiki kecerdasan sosial anak.

Hasil observasi di Lembaga Nurul Ihsan, peneliti menemukan kecerdasan sosial anak belum maksimal, anak belum bisa bersosialisasi dengan rekan maupun dengan gurunya, belum bisa menerapkan hidup sehat, dan belum bisa menghargai teman, orang tua, juga guru. Metode pembelajaran yang dipakai guru khususnya di bidang sosial terlihat belum sesuai dengan keadaan dan kondisi anak. Menjadikan anak kebingungan dalam menyerap materi.

Pembelajaran STEAM bukanlah membahas pembelajaran yang terpisah-pisah sesuai mata pelajaran, tetapi bagaimana cara menggabungkan semua materi untuk menjadi satu.

Science (sains), anak ditekankan untuk dapat menggunakan pendekatan metode sains dalam melakukan suatu penyelesaian.

Technology (teknologi), anak diharapkan bisa mengkolaborasikan penggunaan teknologi baik melaksanakan ataupun memberikan hal yang anak ketahui.

Engineering (Teknik), anak diusahakan dapat menggabungkan karyanya untuk menghasiklan suatu produk.

Arts (seni), anak akan mengkreasikan produk atau hasil karyanya supaya dapat diakui oleh publik dan bagaimana mereka mempromosikan hasil temuan tersebut.

Mathematics (matematika), dalam mengerjakan data akan digunakan model matematika.

Lewat pembelajaran STEAM, anak akan menganalisis permasalahan-permasalahan dengan berbagai cara pendekatan. Anak juga akan terbiasa memberikan pendapatnya dari data yang didapat dan akan meningkatkan kecerdasan sosial dalam aspek perkembangan sosial emosional. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan metode bermain peran melalui pembelajaran STEAM dalam upaya meningkatkan kecerdasan sosial anak di kelompok B di PAUD Nurul Ihsan.

Kecerdasan sosial berarti kemampuan pada setiap insan untuk bersosialisasi dengan masyarakat disekitarnya. Kecerdasan sosial adalah ukuran kemampuan diri seseorang dalam pergaulan di masyarakat dan kemampuan berinteraksi sosial dengan orang-orang di sekelilingnya (Goleman, 2006). Kecerdasan sosial bukanlah emosi seseorang kepada yang lain, namun kesadaran

seseorang agar bisa berempati ke sesama, bisa melakukan suatu perbuatan sesuai dengan kebiasaan masyarakat.

Karakteristik seseorang mempunyai kecerdasan sosial diantaranya: ramah, memiliki teman banyak, pintar bergaul, tidak susah untuk beradaptasi. Spektrum kesadaran sosial, terbagi menjadi :

- *Primal Empathy* (empati terpenting), yaitu memahami yang orang rasakan.
- *Attunment* (penyesuaian), yakni menyesuaikan dengan keadaan sekitar.
- *Empathic Accuracy* (empati yang tepat), yaitu mengerti keinginan orang lain.
- *Social cognition* (kesadaran sosial), yaitu mengetahui bagaimana kehidupan bersosialisasi terjadi.

Cara meningkatkan kecerdasan sosial menurut Goleman (2004), yaitu :

- Melakukan organisasi kelompok
- Melakukan perundingan pemecahan masalah
- Menjalin hubungan
- Melakukan analisis sosial

Kecerdasan sosial dipengaruhi tiga faktor (Goleman: 2006), yakni :

- Keluarga

Keluarga adalah yang paling utama dalam interaksi sosial bagi anak. Perannya sangat besar bagi anak dikarenakan mereka sering berkomunikasi dan bertemu.

- Ekonomi

Kebutuhan yang tinggi mengakibatkan orang tua harus banting tulang untuk keluarga mereka dan menyebabkan ku-

rangnya sosialisasi dengan anak mereka. Orangtua harus bisa menyisihkan waktu bagi anak mereka, supaya kasih sayang mereka terpenuhi dan tidak merasa diabaikan.

- **Teknologi**

Kemajuan teknologi mempermudah manusia memperoleh informasi dan menjalani segala hal.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, kecerdasan sosial adalah perasaan peka seseorang kepada yang lainnya kemudian menimbulkan rasa iba.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964 : 171). Metode berarti sebagai langkah untuk mencapai tujuan akhir dengan data yang terkumpul. Bagi anak, bermain merupakan pembelajaran. Dengan kegiatan bermain yang menyenangkan, anak akan meneliti dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan, baik dari mereka pribadi, temannya, ataupun dengan lingkungannya. Langkah-langkah bermain peran (Dahlan ; 1984)

1. Mengidentifikasi masalah
2. Memilih tema
3. Menyusun skenario pembelajaran
4. Pemeranan
5. Tahapan diskusi dan evaluasi
6. Melakukan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap dua
7. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Tujuan digunakan metode bermain peran:

- a. Memotivasi siswa
- b. Membuat siswa tertarik pada metode tersebut
- c. Merangsang siswa supaya mau bertanya
- d. Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa
- e. Melatih anak ikut serta dalam kehidupan nyata

Berdasarkan paparan diatas, metode bermain peran berarti permainan yang ditujukan untuk mengungkapkan ekspresi jiwa seseorang.

Pembelajaran STEAM bukanlah materi yang berbeda-beda yang berada dalam setiap mata pelajaran, tetapi bagaimana caranya supaya semua komponen bisa di terapkan. Anak dituntut supaya bisa meneliti dan kemudian data tersebut diolah menjadi suatu kebenaran. Data bisa diambil dari suatu kegiatan. STEAM dibagi tiga tingkatan, tingkatan yang pertama kegiatan yang dilakukan sedikit, artinya harus diselesaikan dalam waktu yang sebentar. Tingkatan yang kedua, pengerjaan sampai 1-3 bulan, dan anak mengumpulkan hasilnya berupa portofolio. Tingkatan yang ketiga, proyek bersifat jangka panjang.

Berdasarkan pendapat diatas, diambil kesimpulan pembelajaran STEAM adalah suatu pembelajaran yang melibatkan sebagian mata pelajaran yang disatukan dalam sebuah pembelajaran, yang membuat anak akan berpikir penuh untuk mencari jalan keluarnya.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini diselenggarakan melalui koordinasi antara guru PAUD, pengelola

dan peneliti. PTK adalah penelitian yang spontan dengan melakukan suatu tindakan-tindakan tertentu supaya bisa meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran secara menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini berlangsung mulai Tanggal 22 April s/d 24 Mei 2019 pada semester kedua tahun ajaran 2018-2019. Populasi penelitian adalah PAUD Nurul Ihsan, Nagrag, Naringgul. Sekolah ini dipimpin oleh Wiwin Supriatin sebagai kepala sekolah, yang membawahi 2 guru. Subyek penelitian yaitu anak kelompok B umur 5-6 tahun dengan jumlah murid 20 orang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 14 orang perempuan dengan alasan bahwa kecerdasan sosialnya belum memenuhi kriteria. Pemilihan dan penentuan subyek penelitian didasarkan pada sampel tujuan .

Teknik pengumpulan data yang diambil dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan melalui kepala sekolah, guru kelompok B, orang tua, dan anak supaya mendapatkan hasil yang diinginkan. Observasi dengan cara terjun kelapangan untuk mendapat hasil secara langsung dari kegiatan pembelajaran STEAM. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan beberapa gambar atau foto tentang hasil kegiatan pembelajaran STEAM, profil sekolah, buku induk, dan data kepegawaian guru.

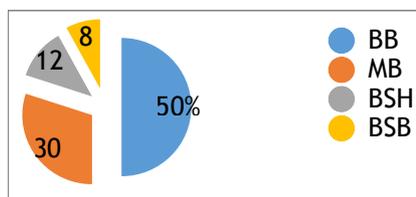
Pengembangan instrumen dilakukan melalui observasi dan kemudian diberikan skor: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan BSB (berkembang sangat baik).

Teknik analisis data penelitian menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yang mana analisis dilakukan den-

gan melihat adanya presentase peningkatan kecerdasan sosial anak mulai pratindakan, siklus I sampai siklus II dengan mengamati kecerdasan sosial anak. Analisis data dengan deskriptif kualitatif dilakukan dengan menganalisis dari hasil catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Dari penelitian diatas, maka peneliti menggunakan model interaktif dengan langkah-langkah reduksi, penyajian, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

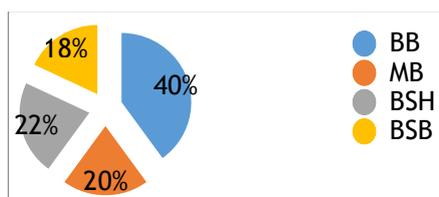


Grafik 1.

Penilaian Prasiklus Perkembangan Kecerdasan Sosial Anak

Berdasarkan grafik diatas, hasil pengamatan kecerdasan sosial anak pra siklus terlihat anak di kategori BB yaitu 45 % (9 orang), anak di kategori MB sebanyak 30 % (6 orang), anak di kategori BSH sebanyak 15 % (3 orang), dan anak di kategori BSB sebanyak 10 % (2 orang).

Oleh sebab itu, penelitian yang kami lakukan diperoleh nilai rata-rata kecerdasan sosial anak masih rendah.



Grafik 2.

Siklus I Perkembangan Kecerdasan Sosial Anak

Berdasarkan grafik diatas hasil observasi kecerdasan sosial anak siklus I bahwa anak di kategori BB yakni 35 % (7 orang), kategori MB yakni 25 % (5 orang), kategori BSH yakni 25 % (5 orang), dan kategori BSB yakni 15 % (3 orang). Maka bisa dikatakan bahwa kecerdasan sosial anak mengalami perubahan atau peningkatan. Namun karena target belum tercapai, peneliti sepakat untuk melakukan tindakan siklus II.

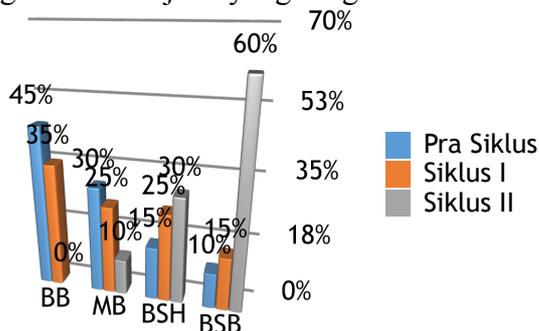


Grafik 3.

Siklus II Perkembangan Kecerdasan Sosial Anak

Berdasarkan grafik diatas hasil observasi kecerdasan sosial anak siklus II terlihat bahwa anak di kategori BB sebanyak 0%, kategori MB sebanyak 10% (2 orang), kategori BSH sebanyak 30% (6 orang), dan kategori BSB sebanyak 60% (12 orang).

Dengan demikian, kecerdasan sosial anak di PAUD Nurul Ihsan mengalami kemajuan yang sangat baik.



Grafik 4.

Penilaian rekapitulasi Nilai Perkembangan Kecerdasan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran

Dalam Pembelajaran STEAM Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan grafik diatas hasil observasi kecerdasan sosial anak kelompok B di PAUD Nurul Ihsan telah mengalami perubahan mulai dari prasiklus sampai tindakan siklus II. Pada prasiklus kategori BB ada di tingkat prosentase paling tinggi yaitu 45% (9 orang). Kategori MB yaitu 30% (6 orang). Kategori BSH yaitu 15% (3 orang), dan kategori BSB yaitu 10% (2 orang).

Tetapi, setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, perkembangan kecerdasan sosial anak mengalami perubahan yaitu kategori BB pada akhir siklus yakni 0% (nol). Kategori MB yaitu 10 % (2 orang). Kategori BSH yaitu 30% (6 orang). Dan kategori BSB yaitu 60% (12 orang).

Berdasarkan hal tersebut diatas, kesimpulannya adalah kecerdasan sosial anak kelompok B PAUD Nurul Ihsan telah berubah sangat baik yaitu melalui metode bermain peran dalam pembelajaran STEAM.

Pembahasan

Pembelajaran di PAUD Nurul Ihsan harus dilakukan suatu tindakan supaya tingkat kecerdasan sosialnya bisa lebih meningkat. Berdasarkan pembelajaran aspek sosial emosional pada kecerdasan sosial anak di siklus I, belajar melalui metode bermain peran belum bisa dilaksanakan sesuai harapan. Pada siklus ini guru tidak aktif ketika memberikan materi pembelajaran. Jadi, anak belum tahu apa tujuan dari materi yang hendak dilaksanakan, guru juga kurang bisa mengarahkan anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran menyebabkan anak hanya diam dan mendengarkan.

Peneliti juga melihat dalam pembelajaran guru belum bisa mengatur waktu dengan baik. Disaat memaparkan materipun kurang dimengerti oleh anak, menjadikan anak bingung saat pembelajaran. Guru jarang membuat RPPH, sehingga menjadikan pembelajaran tidak terarah dan tidak kondusif

Tetapi dalam hal keterampilan, guru menerapkan pendekatan pembelajaran melalui pembelajaran STEAM khususnya pada siklus 1 dengan metode bermain peran. Guru pun sangat antusias dalam pembelajaran, terbukti dengan lontaran beberapa pujian bagi anak yang berapresiasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam siklus I, peneliti menemukan kekurangan dalam pembelajaran yaitu tidak semua anak merespon dalam kegiatan dikarenakan belum mengerti dengan kegiatan tersebut. Ada juga yang malah sibuk sendiri dan diskusi bersama temannya.

Hasil observasi pada siklus I memperlihatkan bahwa kecerdasan sosial dapat ditingkatkan dengan metode bermain peran dalam pembelajaran STEAM yang dilakukan. Meskipun hasilnya belum sesuai dengan yang peneliti inginkan. Tetapi, ada perubahan kecerdasan sosial.

Sedangkan menurut hasil observasi untuk siklus II menunjukkan hasil cukup bagus, karena di siklus ini guru mulai berinteraksi secara baik. Ada *feedback* antara guru dan anak menjadikan kegiatan menyenangkan. Guru mau memperbaiki kekurangan mereka di siklus I dan menjadikannya lebih baik di siklus II. Ini bisa ditemui dari peran anak dalam mengikuti pembelajaran, anak terlihat merespon kegiatan yang dilaksanakan.

Secara keseluruhan pembelajaran yang dilangsungkan dapat mencapai 100% pada pertemuan terakhir. Itu karena guru sudah paham bagaimana membuat pembelajaran tidak membosankan. Dan dalam pengelolaan waktu sudah dapat diatasi, jadi tidak ada pembelajaran yang terlewatkan. Anak pun terlihat lebih leluasa berkomunikasi bersama temannya, bisa menunjukkan kemampuan mereka dengan leluasa tanpa rasa malu-malu.

Sebelumnya pada saat melakukan observasi pada siklus I hasilnya baru mencapai 35% atau sebanyak 7 orang anak dari 20 anak yang belum berkembang dalam pembelajaran STEAM, 25% atau sebanyak 5 orang dari 20 anak yang mulai berkembang dalam pembelajaran STEAM, 25% atau sebanyak 5 orang dari 20 anak yang berkembang sesuai harapan, dan 15% atau sebanyak 3 anak yang berkembang sangat baik dalam pembelajaran STEAM.

Tetapi setelah dilaksanakan observasi pada siklus II hasilnya mengalami peningkatan atau perubahan, 60% atau sebanyak 12 orang anak BSB, 30% atau sebanyak 6 orang anak yang BSH, 10% atau sebanyak 2 orang anak yang MB, dan 0% atau nol anak BB dalam pembelajaran STEAM. Sehingga di akhir pertemuan, hasil ketuntasan pembelajaran dapat mencapai 100%.

Melalui metode bermain peran dalam pembelajaran STEAM pada anak PAUD dapat mengembangkan minat dan bakat siswa, materi yang mengacu pada tema yang berbasis pada STEAM akan menghasilkan *output* berupa hasil karya, anak akan terstimulus perkembangannya untuk belajar. Guru dan siswa diharapkan meneliti teknologi yang bagaimana

untuk digunakan supaya bisa menyelesaikan suatu kegiatan atau proyek.

Kecerdasan sosial adalah ukuran kemampuan diri seseorang dalam pergaulan di masyarakat dan kemampuan berinteraksi sosial dengan orang-orang di sekelilingnya (Goleman, 2006). Dalam penelitian ini, pelaksanaan kecerdasan sosial anak yang telah diteliti yaitu cara anak berkomunikasi lewat bermain peran.

Dari kegiatan tersebut terlihat anak yang sedang berinteraksi kepada temannya, memberikan ide mereka, mengungkapkan perasaan jiwa. Mereka bermain peran seakan sedang mengalami hal tersebut.

KESIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan PTK ini bisa disimpulkan, yaitu: dalam menerapkan pembelajaran STEAM untuk kecerdasan sosial anak dengan cara melakukan kegiatan bermain peran berguna untuk bersosialisasi, berinteraksi mengeluarkan pendapat. Pada awal siklus anak kategori BSB mencapai 10% atau sebanyak sepuluh orang anak dari jumlah keseluruhan. Tetapi setelah siklus I naik hingga 3 orang (15%) serta siklus II naik lebih lagi menjadi 12 orang (60%). Pelaksanaan kecerdasan sosial anak yang telah diteliti yaitu cara anak berkomunikasi lewat bermain peran. Dari kegiatan tersebut terlihat anak yang

sedang berinteraksi kepada temannya, memberikan ide mereka, mengungkapkan perasaan jiwa. Mereka bermain peran seakan sedang mengalami hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrisyah, A. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN SAINS MELALUI PENDEKATAN INQUIRY (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Bakti Mulya 400, Pondok Indah, Jakarta Selatan Tahun 2015). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 4(2), 60-70.
- Dahlan. (1984). *Model-model Mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Depdikbud. 1964. *Rentjana Pelajaran dan Pendidikan SMA Gaja Baru*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Goleman, D. 2004. *Kecerdasan Emotional Mengapa EI Lebih Penting Dari IQ*. Jakarta: Gramedia.
- Goleman, D. 2006. *Kepemimpinan Berdasarkan Kecerdasan Emosi*. Jakarta: Gramedia.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prawira, P. A. 2012. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.