

Penerapan Permainan Petualangan Dunia Hewan Dalam Meningkatkan Pengetahuan AUD Tentang Jenis dan Habitat Hewan

Lulu C W Simanjuntak¹ Claudia Damarish Naibaho²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

Email: lulusimanjuntak593@gmail.com¹ claudiadamarish5@gmail.com²

Abstrak

Pembelajaran mengenai hewan dan habitatnya merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif "Petualangan Dunia Hewan" dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal jenis hewan, suara, gerakan, serta habitatnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan subjek 30 anak usia 5–6 tahun di PAUD Generasi Amanah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara informal kepada guru dan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis audio-visual dapat meningkatkan daya serap anak terhadap materi pengenalan hewan secara bertahap. Anak mampu menyebutkan nama hewan, menirukan suara dan gerakannya, serta mengklasifikasikan habitat hewan dengan tepat. Selain itu, terjadi peningkatan keberanian anak untuk berbicara di depan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan bermain efektif menstimulasi perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Pengenalan Hewan, Habitat Hewan, Pembelajaran Berbasis Bermain



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Dhine, 2012:205 menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadi suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Sedangkan menurut association for education and communication technology (AECT) dalam Dhini dkk, 2007 media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Education association (NEA) dalam Dhini dkk, 2007 mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepenerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Dari beberapa teori di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sangatlah penting, sebagaimana menurut Harjonto (2010:43) Media pengajaran dibagi dua bagian yaitu media dalam arti sempit dan media dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti slide,

fotografi, diagram dan bagan buatan guru. Media yang biasa digunakan pada pendidikan anak usia dini adalah media yang dibuat sendiri oleh guru atau media imitasi yang dibeli namun harus sesuai dengan tema yang ada pada rancangan kegiatan mingguan (RKM) dan rancangan kegiatan harian (RKH) hari itu. Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Oleh karena itu, pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks (Aisyah, 2015). Kartu bergambar benda-benda atau simbol-simbol dengan jumlah tertentu maupun kartu bertuliskan huruf-huruf dapat digunakan untuk mengenalkan konsep alam sekitar, percobaan sederhana, dan bereksplorasi sederhana. Kegiatan permainan dapat divariasikan sesuai dengan situasi dan kondisi.

Melalui media pembelajaran, pengenalan hewan dapat dirancang untuk mengembangkan berbagai potensi kognitif, bahasa, dan kreativitas anak usia dini. Misalnya, penggunaan boneka tangan berbentuk hewan dalam kegiatan bercerita tidak hanya membantu anak mengenal karakteristik hewan, tetapi juga memperkaya kosakata dan kemampuan berbicara mereka (Ardila et al., 2024). Ketika guru memerankan hewan dengan suara khas atau narasi yang menarik, anak-anak akan terdorong untuk meniru suara, menanyakan pertanyaan, atau bahkan menciptakan cerita mereka sendiri (Ramadhan, Mutiara, et al., 2024). Salah satu bentuk media pembelajaran yang sering digunakan adalah gambar, buku cerita bergambar, mainan hewan tiruan, atau bahkan video edukasi. Misalnya, guru dapat menggunakan puzzle bergambar hewan untuk mengenalkan nama dan bentuk hewan tertentu. Dengan media ini, anak-anak dapat mempelajari informasi dasar tentang hewan, seperti habitat, makanan, atau suara yang dihasilkan (Isya et al., 2024). Penggunaan media ini juga memfasilitasi anak dalam membangun konsep awal tentang dunia hewan secara sistematis, sehingga mereka dapat memahami hubungan antara hewan dengan lingkungan sekitarnya (Ramadhan, Kusumawati, et al., 2024). Melalui media pembelajaran, pengenalan hewan dapat dirancang untuk mengembangkan berbagai potensi kognitif, bahasa, dan kreativitas anak usia dini. Misalnya, penggunaan boneka tangan berbentuk hewan dalam kegiatan bercerita tidak hanya membantu anak mengenal karakteristik hewan, tetapi juga memperkaya kosakata dan kemampuan berbicara mereka (Ardila et al., 2024).

Ketika guru memerankan hewan dengan suara khas atau narasi yang menarik, anak-anak akan terdorong untuk meniru suara, menanyakan pertanyaan, atau bahkan menciptakan cerita mereka sendiri (Ramadhan, Mutiara, et al., 2024). Selain itu, media berbasis cerita seperti ini merangsang imajinasi anak, memungkinkan mereka untuk memahami konsep abstrak melalui pendekatan yang menyenangkan. Kegiatan seperti menggambar atau mewarnai hewan juga mengembangkan kemampuan motorik halus sekaligus menstimulasi kreativitas mereka (Ida Rahmayani, Agus Salam, 2024). Dengan cara ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk membangun keterampilan anak secara keseluruhan (Rusman, 2020). Selain aspek kognitif dan bahasa, pengenalan hewan melalui media pembelajaran juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini (Syahru Ramadhan, Yayuk Kusumawati, Nurul Khatimah, Nurul Hikmatul Ma'wiah, Pinkan, Yumarna, 2024). Dalam kegiatan kelompok, anak-anak dapat bekerja sama untuk menyusun puzzle hewan atau bermain peran sebagai berbagai jenis hewan (Destiawati et al., 2024). Kegiatan semacam ini mengajarkan anak untuk berkomunikasi,

berbagi, dan memahami perspektif teman-temannya. Bahkan, melalui media seperti video edukasi atau kunjungan virtual ke kebun binatang, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya merawat hewan dan menghormati kehidupan (Sunarto, 2018).

Penelitian Terdahulu yang Relavan

Sejumlah penelitian telah dilakukan sebelumnya untuk mengkaji efektivitas berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini, khususnya pada tema pengenalan hewan. Ardila et al. (2024) melakukan penelitian eksperimen yang memanfaatkan media boneka tangan berbentuk hewan dalam kegiatan bercerita. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak secara signifikan, terutama dalam aspek kosakata, keberanian berbicara, dan kemampuan menarasikan cerita sederhana. Ketika guru menampilkan boneka tangan dan memerankannya dengan suara khas hewan, anak menjadi lebih aktif meniru suara, merespons pertanyaan, serta mengungkapkan pendapat. Temuan ini menegaskan bahwa media konkret berbasis hewan dapat memberikan stimulasi bahasa yang kuat bagi anak usia dini. Penelitian lain dilakukan oleh Isya et al. (2024) yang menggunakan media puzzle bergambar hewan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kelompok B. Dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian tersebut menemukan bahwa puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk, mencocokkan gambar, serta memahami konsep dasar hewan seperti nama, ciri, dan habitat. Selain itu, anak juga menunjukkan perkembangan kemampuan memecahkan masalah sederhana karena mereka harus menganalisis potongan gambar sebelum menyusunnya menjadi bentuk hewan yang utuh. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual seperti puzzle dapat menjadi sarana efektif dalam membangun konsep awal tentang dunia hewan secara sistematis.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Niningsih, Salam, dan Ramadhan (2025) memanfaatkan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) untuk mengenalkan berbagai jenis hewan kepada anak usia dini. Penggunaan AR terbukti mampu meningkatkan minat belajar anak karena anak dapat melihat objek hewan dalam bentuk tiga dimensi yang tampak lebih nyata dan interaktif. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa AR tidak hanya meningkatkan pemahaman anak mengenai ciri-ciri hewan, tetapi juga memperkuat motivasi dan perhatian anak selama proses pembelajaran. Temuan ini semakin menguatkan bahwa media yang menarik secara visual memiliki peran penting dalam pembelajaran tematik dunia hewan. Selain itu, Kurnia Dewi (tanpa tahun) juga menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan esensial dalam pendidikan anak usia dini. Media tidak hanya menjadi alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana yang mampu menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih nyata, sehingga anak lebih mudah memahami pembelajaran. Dewi menjelaskan bahwa media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dapat mendorong anak untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat penuh dalam proses belajar. Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berbagai bentuk media pembelajaran baik boneka tangan, puzzle, maupun media berbasis teknologi seperti augmented reality terbukti mampu meningkatkan aspek kognitif, bahasa, dan keaktifan anak usia dini, terutama dalam pembelajaran tentang hewan. Keseluruhan temuan ini memperkuat landasan teoritis bahwa penggunaan media hewan dalam pembelajaran sangat relevan dan mendukung efektivitas penelitian yang dilakukan pada permainan “Petualangan Dunia Hewan”.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Kualitatif dengan jenis penelitian Studi Deskriptif, karena penelitian berfokus pada penggambaran secara nyata

mengenai proses pembelajaran yang terjadi di kelas tanpa memanipulasi variabel pembelajaran. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai kemampuan anak usia dini dalam mengenal jenis-jenis hewan, suara, gerakan, dan habitatnya melalui kegiatan permainan edukatif selama tiga hari. Penelitian dilaksanakan di PAUD Generasi Amanah, berlokasi di Jl. Irian Barat, Gg. Tawon III, Dusun 18 No. 21, Desa Sampali, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, dengan jumlah responden 30 anak kelompok usia 5–6 tahun. Seluruh kegiatan penelitian dilakukan pada pukul 08.30 – 10.00 WIB selama tiga hari berturut-turut sesuai jadwal pembelajaran reguler, sehingga kegiatan berlangsung secara alami tanpa mengganggu rutinitas di kelas.

Peralatan utama yang digunakan dalam penelitian terdiri dari iPad sebagai media pemutaran audio suara hewan, kartu gambar hewan yang telah dikenalkan dalam pembelajaran hari pertama, serta papan habitat yang mencakup habitat darat, laut, dan udara. Media tersebut digunakan secara terstruktur sesuai tahapan pembelajaran pada setiap hari penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi, dan wawancara informal kepada anak dan guru kelas. Observasi digunakan untuk mencatat perkembangan kemampuan anak selama pembelajaran berlangsung, mencakup kemampuan menyebutkan nama hewan, meniru suara dan gerakan hewan, serta kecermatan dalam mencocokkan gambar hewan dengan habitat yang tepat. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto dan video selama kegiatan berlangsung guna memperkuat bukti visual perkembangan anak. Wawancara informal dengan guru dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai respons, antusias anak, serta perubahan perilaku kepercayaan diri selama pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setiap catatan observasi diolah berdasarkan indikator perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional, kemudian dibandingkan antarhari untuk melihat perubahan kemampuan setelah diberikan stimulus pembelajaran yang berbeda pada setiap hari. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil observasi dengan hasil dokumentasi serta keterangan dari guru kelas. Metode penelitian ini dirancang untuk menggambarkan seberapa efektif pembelajaran berbasis media digital dan permainan edukatif dalam membantu anak mengenal berbagai jenis hewan dan habitatnya, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat di depan teman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di PAUD Generasi Amanah selama tiga hari dengan menggunakan permainan “Petualangan Dunia Hewan”. Hasil kegiatan disusun berdasarkan temuan langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Hari pertama, peneliti mengenalkan berbagai jenis hewan kepada anak menggunakan media kartu gambar dan iPad sebagai pendukung audio. Anak-anak diperlihatkan gambar hewan sekaligus mendengarkan suara aslinya melalui iPad. Setiap kali gambar ditampilkan, peneliti menirukan gerakan dan suara hewan, kemudian anak mengikuti secara serempak. Anak terlihat antusias menirukan suara dan gerakan hewan, beberapa anak bahkan menunjukkan gerakan tambahan sesuai pemahaman mereka. Pada sesi pengenalan habitat, peneliti memperkenalkan tiga kategori habitat yaitu darat, laut, dan udara. Anak mengikuti penjelasan secara aktif dengan menyebutkan contoh hewan setelah arahan diberikan. Dari 15 anak, 13 anak mampu menyebutkan setidaknya tiga hewan dari habitat yang berbeda, sedangkan dua anak mengikuti setelah diberikan contoh ulang.

Hari kedua, peneliti menjelaskan cara bermain permainan habitat hewan. Media yang digunakan berupa gambar hewan yang sudah diperkenalkan pada hari pertama dan papan habitat yang terdiri dari habitat darat, laut, dan udara. Anak dipanggil satu per satu secara acak

untuk menempelkan gambar hewan pada papan habitat yang sesuai. Sebagian besar anak dapat menentukan habitat hewan dengan tepat. Ketika diminta menyebutkan nama hewan sebelum menempel, anak menyebutkan dengan lantang. Namun, terdapat beberapa anak yang masih terlihat malu ketika menyebutkan nama hewan, tetapi tetap melanjutkan setelah diberikan dorongan oleh guru. Suasana bermain berlangsung kondusif dengan dukungan suasana kompetitif yang membuat anak bersemangat menunggu giliran. Hari ketiga, peneliti melakukan penilaian melalui kegiatan tanya jawab. Anak dibagi menjadi tiga kelompok dan diminta menjawab tiga pertanyaan mengenai hewan, yaitu: hewan apa yang disukai, tinggal di mana, dan bagaimana suaranya. Setiap anak menjawab secara bergiliran. Semua anak mampu menyampaikan jawaban sesuai pertanyaan. Anak yang awalnya tampak ragu di hari kedua terlihat lebih percaya diri saat berbicara di depan kelompoknya. Setelah berhasil menjawab, masing-masing anak diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan. Anak tampak senang dan menunjukkan ekspresi puas setelah menerima hadiah. Secara keseluruhan, kegiatan selama tiga hari menunjukkan perkembangan positif. Anak dapat mengenali berbagai jenis hewan, memahami habitatnya melalui permainan mencocokkan, serta memperlihatkan peningkatan kemampuan komunikasi dan keberanian berbicara di depan teman.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini berfokus pada efektivitas permainan "Petualangan Dunia Hewan" dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai jenis hewan, habitat, serta kemampuan komunikasi anak di PAUD Generasi Amanah. Data penelitian yang sudah diolah menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan selama tiga hari berturut-turut memberikan dampak positif secara bertahap terhadap kemampuan anak. Kegiatan hari pertama memperlihatkan bahwa anak mampu memproses informasi dengan baik melalui media visual dan audio. Penggunaan kartu gambar, suara asli hewan melalui iPad, dan peniruan gerakan menciptakan pengalaman multisensori yang membuat anak mudah mengenali karakteristik hewan. Respons anak tampak aktif melalui perilaku seperti mengulang suara hewan, mengikuti gerakan, serta mengemukakan pengalaman pribadi terkait hewan. Fakta ini menunjukkan bahwa proses penyampaian materi melalui pengalaman langsung lebih cepat dipahami dibanding penjelasan verbal saja. Selain itu, pengenalan habitat sejak hari pertama menyiapkan dasar kognitif untuk agenda pembelajaran di hari berikutnya. Pada hari kedua, pembelajaran yang berbentuk permainan terbukti membantu anak mengingat kembali informasi yang telah diterima sebelumnya. Aktivitas menempelkan gambar hewan ke papan habitat menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengaitkan informasi yang dipelajari pada hari pertama dengan konteks baru. Kemampuan ini menandakan bahwa konsep habitat tidak hanya diingat sebagai hafalan, tetapi dipahami sebagai kategori. Selain itu, kegiatan memanggil anak secara acak menumbuhkan motivasi dan rasa ingin berpartisipasi. Beberapa anak yang awalnya pemalu terlihat mulai ingin mencoba meskipun suaranya masih pelan, dan keberanian itu meningkat setelah penguatan positif diberikan. Interaksi antar anak pada kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional.

Hari ketiga menjadi tahap evaluasi kemampuan anak melalui tanya jawab langsung. Semua anak mampu menyampaikan hewan favorit, habitat, dan suara hewan tanpa hambatan berarti. Perubahan paling terlihat adalah meningkatnya kemampuan komunikasi anak dalam mengungkapkan pendapat secara spontan. Jika pada hari kedua masih ada anak yang ragu menyebut nama hewan dengan lantang, pada hari ketiga seluruh anak dapat menjawab tanpa harus diarahkan. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan yang dilakukan secara bertahap memberikan rasa percaya diri dan keberanian berbicara di depan teman. Pemberian hadiah bukan sekadar bentuk penghargaan, tetapi juga berperan sebagai penguatan motivasi intrinsik

dan ekstrinsik untuk anak. Keterkaitan antara hasil penelitian dengan konsep dasar pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa permainan edukatif menjadi sarana pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar anak. Anak usia dini cenderung belajar melalui pengalaman langsung, pengamatan, gerak tubuh, dan pengulangan seluruh unsur tersebut hadir dalam permainan yang diterapkan. Media suara hewan melalui iPad memperkuat daya ingat auditori, kartu gambar memperkuat daya ingat visual, permainan menempel memperkuat motorik halus sekaligus logika klasifikasi, sementara sesi tanya jawab memperkuat kemampuan bahasa dan percaya diri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan pada anak usia dini. Penelitian lain dengan tema pengenalan hewan juga menyatakan bahwa kegiatan klasifikasi habitat membantu mengembangkan kemampuan berpikir analitis pada anak. Kesamaan tersebut memperkuat validitas temuan penelitian ini. Selain itu, penelitian ini memberikan nilai tambah berupa temuan bahwa penggunaan media audio dari suara asli hewan memberikan dampak lebih kuat pada proses pengenalan dibanding hanya menggunakan gambar atau cerita. Hal ini merupakan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis permainan. Secara keseluruhan, pembelajaran melalui permainan “Petualangan Dunia Hewan” terbukti membantu mengembangkan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta keberanian anak berbicara di depan temannya. Dengan demikian, permainan ini berpotensi menjadi model pembelajaran tematik yang mudah diterapkan dan relevan untuk mendukung proses belajar anak usia dini pada materi pengenalan hewan dan lingkungan.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menjawab tujuan pembelajaran yang dilakukan selama tiga hari berturut-turut di PAUD Generasi Amanah mengenai pengenalan hewan dan habitatnya melalui media audio-visual dan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman anak mengenai jenis-jenis hewan, suara, gerakan, serta tempat tinggalnya secara bertahap dan sistematis. Pada hari pertama, pengenalan hewan melalui iPad berhasil menarik minat anak dan memudahkan mereka mengenali ciri dan suara hewan. Pada hari kedua, kemampuan klasifikasi anak berkembang melalui kegiatan menempelkan gambar hewan ke papan habitat, ditunjukkan oleh keberhasilan sebagian besar anak mengidentifikasi hewan sesuai tempat tinggalnya meskipun terdapat beberapa anak yang masih menunjukkan rasa malu dalam mengucapkan jawaban secara lantang. Pada hari ketiga, seluruh anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik, terbukti dari kemampuan mereka untuk menyebutkan hewan favorit beserta habitat dan suara secara mandiri, serta peningkatan keberanian anak dalam berkomunikasi selama kegiatan berlangsung.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penyampaian materi berbasis pengalaman langsung, bermain, dan penggunaan media digital dapat meningkatkan minat belajar, keberanian, dan daya ingat anak secara signifikan. Penelitian ini juga menghasilkan konsep pendekatan pembelajaran tematik berbasis sains sederhana yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAUD untuk menstimulasi aspek kognitif, bahasa, dan sosial-emosional secara bersamaan. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan berupa durasi pembelajaran yang relatif singkat dan keberanian anak yang berbeda-beda sehingga memerlukan pendampingan yang lebih intensif agar perkembangan setiap anak dapat tercapai secara merata. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan durasi yang lebih panjang, penggunaan media pendukung yang lebih beragam, dan strategi untuk memperkuat kepercayaan diri anak secara bertahap agar hasil

pembelajaran menjadi lebih maksimal serta berdampak jangka panjang terhadap kompetensi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2015). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardila, R., Putri, M. A., & Sasmita, Y. (2024). Efektivitas penggunaan boneka tangan hewan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 45–56.
- Destiawati, S., Nurjanah, I., & Rahman, F. (2024). Pembelajaran kolaboratif dalam menstimulasi kecerdasan natural anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 77–85.
- Dewi, K. (n.d.). *Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FITK UIN Raden Fatah Palembang.
- Harjonto. (2010). Media pembelajaran. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Ida Rahmayani & Agus Salam. (2024). Pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar bertema hewan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 55–63.
- Isya, N., Fitriani, A., & Putra, R. (2024). Peran media puzzle bergambar hewan dalam stimulasi kognitif anak kelompok B. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 33–41.
- Niningsih, N., Salam, A., & Ramadhan, S. (2025). Penerapan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis augmented reality untuk anak usia dini di TKN 26 Lelamase. *Golden Age and Inclusive Education*, 2(1), 11–21.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran interaktif*. Jakarta: Kencana.
- Sunarto. (2018). *Pendampingan pembelajaran berbasis lingkungan untuk AUD*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Syahru Ramadhan, Kusumawati, Y., Khatimah, N., Hikmatul Ma'wiah, N., Pinkan, & Yumarna. (2024). Pengembangan sosial-emosional melalui permainan edukatif bertema hewan. *Jurnal Anak Usia Dini*, 6(2), 89–98.