



Pengembangan Media Animals Suitcase Sebagai Media Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini

Van Biaila Rizkina¹, Mirawati², Dede Trie Kurniawan³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

E-mail: vanbiaila@upi.edu

Abstrak: Kecerdasan naturalis pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting yang perlu distimulasi pada anak usia dini, salahsatunya ditujukan agar dapat membentuk pribadi anak yang peka dan peduli terhadap lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Animals Suitcase* yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menstimulasi kecerdasan naturalis anak. Penelitian ini menggunakan metode dan desain penelitian *Educational Design Research* (EDR) dengan tahapan analisis dan identifikasi kebutuhan pengembangan media, desain dan pengembangan media, hingga tahap uji kelayakan dan kesesuaian media serta tahap uji coba media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Animals Suitcase* meliputi permainan interaktif seperti kartu pengenalan, poster tempel habitat hewan, kartu interaktif mengenai makanan hewan, puzzle susun hewan, serta poster tempel lindungi hewan bertema Endemik Indonesia. Adapun hasil uji kelayakan media diperoleh dengan kategori sangat baik. Setelah diujicobakan secara terbatas, media ini dapat membantu stimulasi kecerdasan naturalis anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi, berkolaborasi serta menggunakan keterampilan proses dan sikap sains dalam pengenalan *life science*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Animals Suitcase*, Kecerdasan Naturalis, *Life science*

1. Pendahuluan

Anak terlahir memiliki kecerdasan yang berbeda satu sama lain secara beragam. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Gardner yang mengemukakan teori *multiple intelligences* (kecerdasan jamak). Kecerdasan pada individu terdiri dari logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial (Alifah, Ahmadi, & Wardani, 2017). Dalam dunia pendidikan, teori kecerdasan jamak sudah banyak digunakan oleh para pendidik untuk menstimulasi berbagai potensi yang dimiliki oleh anak (Aisyah, 2014). Salah satu



kecerdasan yang penting untuk distimulasi adalah kecerdasan naturalis. Jamaris (2014) menyatakan bahwa kecerdasan naturalis merupakan salah satu bagian dari *multiple intelegences* yang sering ditemukan pada anak, kecerdasan ini berhubungan dengan kepekaan terhadap lingkungan alam sekitar.

Pada saat anak berusia 5-6 tahun dapat dilihat wujud dari kecerdasan anak yang memiliki kecerdasan naturalis ini seperti; (1) menyukai kegiatan yang berkenaan dengan lingkungan sekitar, menyukai atau senang memelihara hewan, menyukai tanaman, senang terhadap alam sekitar, (2) memperlihatkan keinginan untuk menjaga kelestarian di lingkungan sekitarnya, (3) peka dengan kejadian alam, serta (4) menyukai eksplorasi, menjelajahi dan mengamati lingkungan sekitarnya (Rosiyannah, Yufiarti, S. M. M., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di salah satu TK di Kecamatan Cileunyi, diperoleh data bahwa kecerdasan naturalis anak masih minim distimulasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap pendidik atau orang tua yang masih ragu dan takut saat melihat anak menyukai kegiatan bermain diluar dan berinteraksi langsung dengan hewan, lingkungan sekitar seperti kegiatan menyentuh hewan, bermain tanah dan sebagainya. Selain itu, terdapat permasalahan mengenai sarana dan prasarana yang terbatas sehingga proses pembelajaran untuk membangun kecerdasan anak terutama kecerdasan naturalis kurang terstimulasi. Kegiatan pembelajaran di sekolah masih banyak menekankan pada kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan dasar seperti membaca, menulis, maupun berhitung.

Berkaitan dengan proses pembelajaran bagi anak usia dini, pengenalan hewan serta lingkungannya menjadi salah satu hal yang penting untuk dikenalkan. Lingkungan merupakan salah satu hal yang paling sering diamati oleh anak (Tekerop, Elisabeth, Istiniyah, Munte, 2022). Hubungan anak dan lingkungan sangat erat kaitannya. Anak sering bertanya dan mencari tahu terkait makhluk hidup termasuk hewan dan lingkungannya, karena pada usia dini rasa ingin tahu anak sangat tinggi. Hal ini berkaitan dengan pendidikan sains yang perlu dikenalkan kepada anak, terdapat beberapa unsur yang ada dalam sains pada anak antara lain: a) sikap, berupa rasa ingin tahu anak terhadap beberapa hal yang ditemui, b) proses, yaitu kegiatan mengamati dan percobaan



yang dapat dilakukan oleh anak, serta c) produk, yaitu hasil dari kegiatan proses atau percobaan yang telah dilakukan. Dengan adanya konsep pengenalan sains mengenai fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar, maka dapat meningkatkan pula pemikiran anak secara alamiah.

Pengenalan *life science* pada anak akan mengembangkan beberapa kemampuan pada anak seperti anak belajar mengenal jenis hewan, cara memperlakukan hewan, mengetahui habitat dan karakteristik hewan sehingga anak lebih peduli terhadap hewan dan lingkungan sekitarnya. Dengan pengenalan sejak dini pada anak terkait hewan dan habitatnya yang harus dijaga, maka diharapkan anak akan lebih peka terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, hewan merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak. Anak memiliki ketertarikan untuk lebih mengenal hewan dan mengeksplorasi terkait hewan menggunakan panca indera serta beberapa aspek perkembangan lainnya.

Pengenalan *life science* mengenai hewan dan lingkungannya dapat dilakukan oleh orang tua, guru dengan cara yang mudah dan menarik. Terlebih ketika pengenalan mengenai makhluk hidup dan lingkungan disajikan dalam bentuk media pembelajaran, maka akan lebih menarik dan mudah untuk merangsang stimulasi perkembangan anak melalui media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Irwansyah, dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan sebagai bahan ajaran atau yang sering disebut dengan kurikulum untuk anak usia dini.

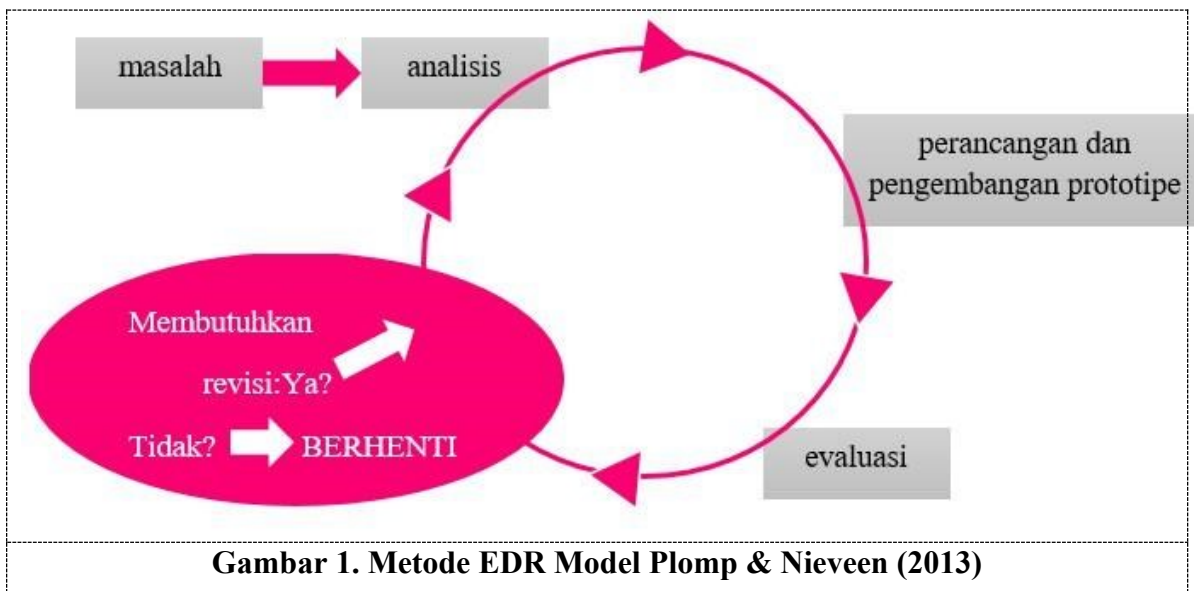
Namun, pada kenyataannya media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini hanya berupa buku teks yang memiliki beberapa kelemahan sehingga sebagian informasi tidak sesuai lagi dengan yang dihadapi oleh peserta didik sehingga mengalami kesulitan terhadap materi yang disampaikan karena memerlukan imajinasi yang cukup terhadap ciri-ciri hewan yang disampaikan oleh pengajar, pelatihan dan tugas yang kurang memadai. Inovasi dan pengembangan mengenai media untuk pengenalan *life science* pada anak perlu dilakukan.



Adapun dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengembangkan media pengenalan *life science* mengenai hewan endemik pada anak usia dini berupa boks yang berisi permainan interaktif yang diberi nama *Animals Suitcase* untuk meningkatkan pengenalan *life science* pada anak usia dini. Pengembangan media ini dilakukan sebagai kebutuhan untuk menjawab permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). EDR merupakan metode penelitian berupa kegiatan perancangan dan pengembangan produk pendidikan untuk menghasilkan suatu teori, bahan ajar atau alternatif pemecahan masalah yang ada di lapangan. Menurut Plomp & Nieveen (2013), tujuan metode EDR yaitu sebagai studi pengembangan suatu solusi berbasis penelitian dalam permasalahan pendidikan serta sebagai validasi suatu teori dalam bidang Pendidikan.



Gambar 1. Metode EDR Model Plomp & Nieveen (2013)

Pada metode penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu tahap identifikasi masalah, desain dan pengembangan, dan evaluasi. Identifikasi awal dilaksanakan dengan menganalisis masalah penelitian yang terjadi di lapangan terkait kecerdasan naturalis anak usia 5-6



tahun, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan dan solusi. Selanjutnya penulis melakukan perancangan media sehingga menghasilkan prototipe yang akan dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan media. Tahapan terakhir adalah uji coba penggunaan kepada siswa dan dilakukan penilaian respon guru sebagai output dari tujuan dibuatnya media tersebut. Hasil dari uji coba penggunaan dan respon guru menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Data pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan pengumpulan data observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Adapun analisis yang digunakan meliputi tahapan koleksi data, analisis data, reduksi dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil Dan Diskusi

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kecerdasan naturalis pada anak usia dini masih belum terstimulasi dengan optimal. Guru maupun orang tua masih sangat awam dengan beragam kecerdasan yang dimiliki oleh anak, kecerdasan yang lebih diperhatikan hanya yang bersifat kognitif atau yang berkaitan dengan otak anak saja. Padahal, pada dasarnya anak memiliki banyak kecerdasan, termasuk kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis hakikatnya tidak kalah penting untuk distimulasi pada anak sejak dini.

Nani & Sumantri (2018) menyatakan bahwa pengalaman alam yang mendalam dapat membantu anak-anak mengembangkan kecerdasan naturalis anak-anak perlu memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan alam secara langsung dan menjalani pengalaman eksplorasi untuk mengasah kecerdasan naturalis anak. Urgensi kecerdasan naturalis bagi anak yaitu pada kecerdasan naturalis terdapat beberapa kemampuan seperti kemampuan untuk mengenali lingkungan dan makhluk hidup dengan cara observasi, membedakan, mengkategorikan serta mengungkapkan bentuk, ukuran, ciri khas, dan keadaan makhluk hidup atau lingkungan alam yang ada disekitar (Wahyuni, 2020).

Sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penulis melakukan pengembangan media *Animals Suitcase* untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*. Media yang dikembangkan dilandasi dengan acuan Kurikulum Pendidikan Anak Usia dini untuk menentukan materi dan isi konten yang akan dikembangkan dalam media. Selain itu, media didesain dengan warna dan visualisasi yang menarik disertai dengan penggunaan media yang mudah untuk digunakan oleh anak dan guru di sekolah.



Pengembangan media dilakukan berdasarkan acuan kurikulum serta kebutuhan media di lapangan dengan memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut: Kesesuaian dan Kelengkapan Media mengacu pada indikator capaian kecerdasan naturalis anak usia 5-6 tahun. Kesesuaian target capaian perkembangan kemampuan proses berpikir anak usia dini dalam pembelajaran sains mengacu pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Kurikulum PAUD serta Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014.

Penyajian Media, mengacu pada penyajian materi, keterbacaan, kelengkapan media serta desain penyajian ilustrasi visual gambar berdasarkan bentuk dan warna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mustika et al., (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan media interaktif sangat berfungsi untuk penyaluran, penyimpanan dan pemrosesan informasi sehingga proses pembelajaran akan menjadi efisien, efektif, dan komunikatif.

Penggunaan Media, mengacu pada kemudahan dalam menggunakan media serta ketersediaan petunjuk penggunaan media. Hasan, dkk (2021) menyebutkan terdapat beberapa prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu a) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan, b) terdapat alat bantu mengajar lain untuk membantu proses pembelajaran berlangsung, c) dapat memudahkan anak untuk melaksanakan proses pembelajaran, d) penggunaan media dapat menyatu dengan pembelajaran, e) objektifitas pemilihan media berdasarkan tujuan pembelajaran, f) penggunaan berbagai media dapat dimaksimalkan, dan g) kebaikan dan kekurangan media tidak hanya berdasarkan konkrit dan abstrak. ; serta 4) Keamanan Media mengacu pada kesesuaian ukuran, tata letak, bahan yang digunakan serta tekstur dan bentuk media.

Berdasarkan uraian di atas, penulis telah berupaya memenuhi berbagai prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media. Berdasarkan penelitian, media yang aman tidak menggunakan bahan yang tajam atau membahayakan untuk anak (Farhurohman, 2017). Media pembelajaran anak usia dini *Animals Suitcase* untuk mengenalkan mengenai hewan Endemik Indonesia dirancang dan dikembangkan oleh penulis untuk menstimulasi



kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*. Sejalan dengan hal tersebut, dalam pengembangan media ini penulis merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan elemen pada kecerdasan naturalis. Thomas (2013) mendefinisikan bahwa kecerdasan naturalis adalah kemampuan mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategorisasi yang berhubungan, dengan flora (tumbuhan) dan fauna (binatang) serta benda-benda alam yang ada di lingkungan sekitar. Capaian pembelajaran kecerdasan naturalis pada anak dan memberi gambaran tentang bagaimana pendidikan lingkungan dan kegiatan berbasis alam dapat membantu anak mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Pengembangan media *Animals Suitcase* melalaui beberapa tahapan antara lain:

Penyusunan Materi dan Isi Konten. Pada tahap ini penulis melakukan penyusunan materi dan isi konten yang akan dimuat dalam media *Animals Suitcase*. Pembagian tema pada materi tersebut dilandasi oleh indikator capaian yang mengacu pada Kurikulum PAUD serta Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikud Nomor 137 Tahun 2014. Selanjutnya, dilakukan perumusan tema dan penyusunan konsep media dilakukan oleh penulis untuk mempermudah tahap selanjutnya dalam pengembangan media. Tema yang diambil untuk dikembangkan dalam media ini disusun berdasarkan hasil analisis dari indikator capaian terkait kecerdasan naturalis anak usia dini.

Perancangan desain media agar terlihat menarik dengan bantuan ilustrator dan penggunaan aplikasi canva. Pembuatan desain dan pengembangan media *Animals Suitcase* dilakukan mulai dari membuat dummy hingga penyempurnaan media dalam bentuk cetak.

Pembuatan prototipe akhir media *Animals Suitcase* dilakukan mulai dari desain, percetakan, pemotongan, hingga penyusunan media. Proses tersebut melibatkan ilustrator, serta jasa percetakan untuk penyempurnaan media. Sehingga media *Animals Suitcase* siap untuk di uji validasi oleh para ahli dan di uji coba penggunaan di lapangan. Sebelum dilakukan uji lapangan, media yang telah jadi dilakukan validasi materi dan media oleh para ahli dengan beberapa aspek penilaian 1) Kesesuaian dan Kelengkapan Media



mengacu pada indikator capaian kecerdasan naturalis anak usia 5-6 tahun. 2) Penyajian Media, mengacu pada penyajian materi, keterbacaan, kelengkapan media serta desain penyajian ilustrasi visual gambar berdasarkan bentuk dan warna. 3) Penggunaan Media, mengacu pada kemudahan dalam menggunakan media serta ketersediaan petunjuk penggunaan media. 4) Keamanan Media mengacu pada kesesuaian ukuran, tata letak, bahan yang digunakan serta tekstur dan bentuk media.

Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh penulis setelah melalau beberapa proses yaitu terbentuk media *Animals Suitcase* berbentuk koper dengan ukuran 23cm x 9cm x 19 cm dengan bahan dupleks tebal yang dilapisi oleh sticker vinyl laminasi doff. Media *animals suitcase* memiliki desain visual dan warna yang menarik. Selain itu, media ini dilengkapi pula dengan buku panduan dan infografis serta video tutorial untuk mempermudah pengguna. Di dalam media ini terdapat beragam permainan dengan tema pengenalan *life science* mengenai hewan endemik Indonesia yang telah disesuaikan dengan kurikulum Satuan PAUD serta aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Media *Animals Suitcase* ini dirancang dengan beberapa kegiatan yang memiliki tema sebagai berikut:

Tema Kenali Aku, Pada tema kenali aku, penulis menunjukkan kartu pengenal sebagai media untuk mengenalkan gambar, nama, ciri khas serta tempat asal masing-masing hewan endemik.

Dari manakah aku berasal? Setelah anak mengetahui hewan-hewan endemik melalui kartu pengenal, maka kegiatan selanjutnya yaitu ada pada tema darimanakah asalku dengan media poster dan pin yang ditempelkan. Permainan kedua mengelompokkan hewan dengan menempelkan pin hewan pada gambar pulau Indonesia.

Bantu aku mencari makananku. Pada tema bantu akau mencari makananku, terdapat media kartu interaktif yang memuat gambar hewan, nama hewan, petunjuk makanan yang dapat dimakan hewan serta gambar jenis-jenis makanan hewan.



Lengkapi bagian-bagian tubuhku. Tema lengkapi bagian-bagian tubuhku memiliki dua kegiatan yaitu menyusun puzzle berbentuk kubus dan puzzle dua dimensi. Puzzle dua dimensi dengan mengurutkan setiap potongan puzzle yang dilengkapi angka 1(satu) hingga 6 (enam).

Lindungi kami agar tidak punah. Poster bertuliskan “Boleh Dilakukan” dan “Tidak Boleh Dilakukan” serta terdapat pin bergambar kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan sebagai upaya untuk melindungi hewan agar tidak punah yang dapat ditempel pada poster. Adapun gambar media yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 2. Metode EDR Model Plomp (2013)

Uji ahli materi dan media terhadap media ini memperoleh hasil sangat baik. Setelah dilakukan proses penilaian media oleh ahli, serta pengembangan media yang telah



diperbaiki oleh penulis, selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan media untuk mengetahui apakah media *Animals Suitcase* sudah sesuai dan layak untuk menstimulasi kecerdasan anak dalam pengenalan *life science*. Uji coba penggunaan media dilakukan di TK X di Kabupaten Bandung dengan partisipan anak sebanyak 7 orang serta partisipan kepala sekolah dan guru sebanyak dua orang.

Berdasarkan hasil implementasi media *Animals Suitcase*, penulis selanjutnya melakukan analisis hasil uji coba pemanfaatan terhadap media animlas suitcase terkait capaian anak memuat lima indikator dan masing-masing indikator memiliki tiga aspek penilaian, serta empat ceklis penilaian. Hasil capaian tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Capaian anak dalam mengenal nama dan ciri khas hewan dapat terstimulasi melalui tema kenali aku pada media kartu pengenalan. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap antusias dan pertanyaan yang ditunjukkan oleh anak untuk mengetahui apa saja hewan endemik Indonesia.

Capaian anak dalam mengenal tempat tinggal atau habitat asal makhluk hidup dapat terstimulasi melalui poster tempel habitat hewan. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam membedakan dan menyebutkan setiap gambar pulau Indonesia dan mengelompokkan hewan berdasarkan pulau habitat asalnya.

Capaian anak dalam konsep pengenalan jenis makanan hewan dapat terstimulasi melalui kartu interaktif mengenal jenis makanan hewan. Hal tersebut ditunjukkan melalui kegiatan melingkari makanan hewan berdasarkan gambar hewan yang ada pada kartu, terlihat anak dapat membedakan dan menyebutkan masing-masing makanan dari setiap hewan.

Capaian anak dalam mengetahui bentuk kaki dan bagian-bagian tubuh hewan dapat terstimulasi melalui media puzzle 2 dimensi dan 3 dimensi. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak mampu menyebutkan dan menyusun gambar-gambar hewan sesuai dengan petunjuk. Puzzle 2 dimensi untuk mengetahui jumlah kaki hewan dan puzzle 3 dimensi untuk mengetahui bagian tubuh hewan.



Capaian anak dalam kesadaran untuk peduli terhadap hewan dan lingkungan dapat terstimulasi melalui kegiatan poster lindungi aku. Hal tersebut ditunjukkan dengan respon anak dalam menyebutkan dan mengelompokkan kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan untuk melindungi hewan Endemik Indonesia.

Hasil uji coba pemanfaatan media oleh anak dan guru didapatkan hasil bahwa media *Animals Suitcase* sangat layak untuk digunakan pada pengenalan *life science* untuk anak serta dapat menstimulasi kecerdasan naturalis anak dengan baik. Media mudah digunakan oleh anak, pemilihan bahan yang fleksibel, desain yang menarik dapat menstimulasi berbagai aspek pada kecerdasan naturalis anak. Pembelajaran yang dilakukan oleh anak saat menggunakan media anak lebih aktif serta dapat mengeksplor dan menyalurkan rasa`ingin tahunya melalui media sehingga pengetahuan dan pengalaman anak tentang kehidupan binatang endemik bertambah, serta kecerdasan naturalis pada anak dengan pengenalan konsep *life science* pun terstimulasi dengan utuh dan tepat.

Dalam kegiatan di sekolah hendaknya pihak sekolah menyediakan dan memfasilitasi media yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya untuk menstimulasi kecerdasan naturalis. Pihak sekolah dapat bekerjasama dengan guru untuk mengenalkan kehidupan sains (*life science*) terkait hewan, tumbuhan, alam atau makhluk hidup lainnya yang dengan memanfaatkan media interaktif. Peran orang tua dalam stimulasi beberapa aspek perkembangan dan kecerdasan anak sangat penting, tidak terkecuali pada stimulasi kecerdasan naturalis anak. Orang tua hendaknya memahami setiap aspek perkembangan dan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Kecerdasan naturalis pada anak berbeda-beda, terdapat anak yang secara alami memiliki naluri yang kuat terhadap alam, makhluk hidup dan lingkungan sekitar, ada pula anak yang perlu dorongan khusus untuk memunculkan hal tersebut. Maka dari itu, pendampingan orang tua diperlukan sebagai upaya untuk mengenali, memahami serta menstimulasi kecerdasan naturalis pada anak.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran anak usia dini khususnya pada pengenalan *life science* untuk



menstimulasi kecerdasan naturalis anak diperlukan media interaktif agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Untuk mewujudkan hal tersebut, pengembangan media *Animals Suitcase* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*.

5. Daftar Rujukan

- Aisyah, E. N. (2014). Inovasi media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak taman kanak-kanak. *Jurnal PAUD*, 1(3), 141-212.
- Alifah, R., Ahmadi, F., & Wardani, S. (2017). Using sets approach on cognitive learning achievement and naturalist intelligence of elementary school fourth grade students. *Journal of Primary Education*, 6(3), 233-241.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat bermain dan permainan anak usia dini di pendidikan anak usia dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Hasan, dkk (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group
- Irwansyah, T. R., dkk. (2021). *Media Pembelajaran PAUD Tinjauan Teori dan Praktis*. Widina.
- Jamaris, M. (2014). Pengembangan Instrumen Baku Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 25(2), 123-137.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Nani, S., & Sumantri, M. A. (2018). Pengaruh permainan outbound adventure terhadap pengembangan kecerdasan naturalis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak dan Pembelajaran*, 5(2), 30-38.



- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
- Plomp, Tj. (Tjeerd), & Nieveen, N. M. (2013). An introduction to educational design research: proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007. SLO.
- Rosiyannah, Yufiarti, S. M. M. (2021). Pengembangan media stimulasi sensori anak usia 4-6 tahun berbasis aktivitas bermain tujuh indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941-957.
- Tekerop, E. P., Elisabeth, Istiniah., Munte, A. (2022). Kontribusi kecerdasan naturalis anak menurut filosofi jean-jacques rousseau: Studi Literatur. *Journal Elmentary Education*, 1 (2), 52-63.
- Thomas, G. (2013). Enhancing young children's naturalistic intelligence through outdoor learning. *International Journal of Early Years Education*, 21(4), 337-349.
- Wahyuni, S. (2020). Implementasi pembelajaran eksplorasi alam dalam meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 51-61.