



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 16225-16232

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini melalui Media

Flash Card Story Jar of Animals

Luthfi Nurhidayati¹, Meli Sapitri², Shilfa Sukma Salsabila^{3✉}, Suci Ayu Lestari⁴, Winda Sherly
Utami⁵, Rizki Surya Amanda⁶

Universitas Jambi

Email: shilfasukmasalsabila@gmail.com^{3✉}

Abstrak

Anak usia dini merupakan usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dimana pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terjadi secara pesat dan menonjolkan ciri-ciri yang khas. Salah satu kecerdasannya yaitu kecerdasan naturalis. Tujuannya adalah untuk Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Melalui Media Flash Card Story Jar Of Animals. Menjaga lingkungan adalah hal yang sangat baik jika dimulai sejak dini. Anak usia dini belajar dengan merasakan, mendengar, melihat, mengalami dan mengeksplorasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data dalam bentuk wawancara, observasi dan dokumentasi.

Kata Kunci: *Flash Card, Anak Usia Dini*

Abstract

Early childhood is the age from birth to 6 years, where growth and development occurs rapidly and displays distinctive characteristics. One of his intelligences is naturalist intelligence. The aim is to stimulate the naturalist intelligence of early childhood through the medium of Flash Card Story Jar of Animals. Protecting the environment is a very good thing if it starts early. Young children learn by feeling, hearing, seeing, experiencing and exploring. The type of research used is a qualitative approach. In this research, the data obtained is in the form of interviews, observations and documentation.

Keywords: *Flash Card, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengacu pada anak-anak dalam periode "masa bayi" dari usia 0 hingga 6 tahun. Pada masa ini banyak aspek kehidupan anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini dikenal dengan masa emas (golden age). Udayanti (2010: 3) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan masa emas yang hanya terjadi satu kali dalam masa perkembangan kehidupan dan juga merupakan masa penting dalam kehidupan anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dilahirkan dengan lebih dari 1 triliun sel otak. Sel-sel ini perlu dirangsang dan dimanfaatkan untuk terus hidup dan berkembang. Jika tidak distimulasi, sel-sel tersebut akan menurun sehingga menyebabkan menurunnya seluruh potensi anak. Inilah saatnya anak mulai menerima berbagai jenis rangsangan dan pendidikan. Pendidikan pembelajaran sejak dini memerlukan dorongan dari anak dan lingkungan, sehingga meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan dalam bidang pembelajaran juga harus didukung oleh media yang dapat memberikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang direncanakan.

Teori kecerdasan majemuk yang di kembangkan oleh Howard Gardner (2019:2) terdapat delapan jenis kecerdasan yang dimiliki anak usia dini. Setiap kecerdasan ini dapat membantu anak untuk mengembangkan prestasi dalam bidang yang berbeda sesuai kecerdasan yang dimiliki anak. Menurut Howard Gardner, yaitu: Kecerdasan Liguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Salah satu dari kecerdasan tersebut adalah kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis (Natural Intelligence) adalah kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi berbagai hal yang ada di alam semesta dan kecerdasan naturalis meningkatkan kemampuan anak untuk dapat mengamati dan mencintai lingkungan alam baik hewan maupun tumbuhan. Untuk memahami kecerdasan naturalis, Howard Gardner

menggambarkan kecerdasan naturalistik sebagai berikut: Kecerdasan naturalistik kemudian didefinisikan sebagai kemampuan membedakan berbagai spesies tumbuhan dan hewan, kenikmatan alam, dan kepekaan ekologis (Jane Arnold Morgan dan M Carmen Fonseca, 2004: 130). Pernyataan mengacu pada orang dengan kecerdasan naturalistik. Definisi lain dari kecerdasan naturalistik diungkapkan sebagai kemampuan mengamati pola di alam dan memahami sistem dan sistem alam.

Berdasarkan hasil dari penelitian saat melakukan pengamatan ke TK Pertiwi II Kota Jambi. Pada tanggal 13 Mei 2024. Pengamatan penelitian waktu kegiatan pembelajaran yang ada di kelas tersebut terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi pada kemampuan berpikir, dimana pada aspek kecerdasan naturalis anak di TK Pertiwi II masih rendah. Hal ini dikatakan karena anak belum mampu menyebutkan nama – nama binatang dengan benar.

Salah satu Solusi untuk mengatasi permasalahann di atas adalah dengan menggunakan media Flash Card Story Jar Of Animals. Flash (kilasan) dan card (kartu), jadi Flashcard adalah salah satu media berbentuk kartu gambar terdiri dari 2 sisi sisi yaitu sisi depan serta sisi belakang, pada sisi depan isinya terdiri dari gambar serta pada sisi belakang isinya penjelasan atau keterangan dari gambar.

Penggunaan media flashcard prinsipnya mudah diterima melalui panca indra, sehingga mampu meningkatkan perkembangan bahasa. Media membantu penyajian pesan dalam bentuk tulisan sehingga anak akan mudah mengingat materi sesuai kerucut. Kegiatan pembelajaran dengan media flashcard ini menunjukkan kesan peralatan visual dan mereka akan membuktikan imajinasi yang dilihat pada flashcard itu dan masuk ke dalam memori mereka.

Pada buku dengan judul "Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian" (Susilana and Riyana, 2009) disebutkan bahwa media flasheard yang berupa lembaran berisi pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan memanfaatkan gambar/ foto yang sudah ada kemudian di tempelkan akan dapat merangsang anak dalam mengucapkan kata-kata. Gambar pada flashcard berisi serangkaian pesan yang disajikan beserta keterangan pada setiap gambar. Media visual atau gambar merupakan sarana dalam menyampaikan pesan materi dalam kegiatan pembelajaran, walaupun itu hanya media yang sederhana tetapi itu sangat membantu komunikasi menjadi efektif. Pada penelitian ini, peneliti berusaha mengkombinasikan gambar Binatang yang dikombinasikan dengan warna.

Kelebihan dari media Flash Card ini dapat di pelajari kapan saja bahwa anak bisa melihat flash card dan bisa di bawa kemana saja flash ini sangat mudah di ingat oleh anak

karena kartu ini memiliki gambar yang dapat menarik perhatian anak. Dalam hal ini peneliti akan mempertimbangkan untuk menggunakan media flashcard. Media ini memiliki keunggulan sebagai berikut: Indriana mengatakan hal berikut tentang media flashcard:

1. Ukuran kartu pos memudahkan untuk membawa ke mana saja.
2. Lebih mudah untuk membuat dan menggunakan. Dengan media ini siswa selalu belajar lebih baik.
3. Kartu ini sangat menarik sehingga mudah diingat. Berisi huruf atau angka. Itu mudah. merangsang otak untuk mengingat lebih lama. Hal ini untuk mengingat pesan pada kartu tersebut.
4. Ini sangat menarik. digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan (Indriana, 2011: 68-69). Dalam hal ini, kartu flash juga dapat digunakan sebagai permainan karena kesenangannya. Dari definisi tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa kelebihan flashcards adalah praktis dan mudah diingat, serta menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data dalam bentuk wawancara dan data dalam bentuk kata-kata yang diperoleh melalui observasi. Pendapat yang dikutip dari Anslem Strauss (2003:2), penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pengenalan jenis-jenis hewan kepada anak.

Menurut Arikunto (2010:130) Penelitian Tindakan Kelas adalah: kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Lokasi penelitian Tindakan kelas ini dilakukan di TK PERTIWI II Kota Jambi. dalam pelaksanaan penelitian Tindakan kelas guna memperkenalkan media baru agar menambahkan pengetahuan anak terhadap media pembelajaran baru. Dan upaya untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak di TK Pertiwi II Kota Jambi. Menurut Yulianty (2012:6), kecerdasan naturalis melibatkan kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam, burung, pohon, hewan. Kecerdasan naturalis juga mencakup kepekaan terhadap bentukbentuk alam lain, seperti susunan alam dan ciri geologis bumi. Kecerdasan ini dibutuhkan dalam banyak bidang profesi, misalnya ahli biologi, penjaga hutan, dokter

hewan, hortikulturis, dan lain-lain. Dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan naturalis digunakan saat berkebun berkemah, mencintai dan melestarikan lingkungan alam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Pertiwi II maka diperoleh data-data untuk mengetahui tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kecerdasan naturalis anak TK B. Adapun pertanyaan yang kami ajukan kepada guru di TK Pertiwi II.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Wawancara	Observasi
1.	Bagaimana menurut ibu dengan media yang kami buat? Apakah efektif bagi kecerdasan naturalis anak?	Guru	Guru dan Siswa
2.	Apakah media ini sudah digunakan sebelumnya?	Guru	Guru dan Siswa
3.	Apakah media ini bisa menjadi sumber belajar yang tepat untuk anak?	Guru	Guru dan Siswa
4.	Bagaimana penilaian ibu tentang media yang kami buat?	Guru	Guru dan Siswa
5.	Sebelumnya apakah ibu sudah pernah mendengar tentang permainan Media Flash Card Story Jar Of Animals?	Guru	Guru dan Siswa
6.	Menurut ibu apakah media flash card ini sesuai dengan kurikulum dan pembelajaran di TK?	Guru	Guru dan Siswa

Flash cards merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Salah satu indikasi bahwa visual imagery memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan. Menurut Paivio (dalam Stephen, 2011), alasan mengapa gambar menjadi lebih efektif adalah karena gambar memberikan kode memori lain yang bersifat independen dari kode verbal. Teori tersebut disebut teori pengodean ganda karena teori tersebut dapat digunakan dalam proses pengingatan kembali. Gambar cenderung mudah diingat dibandingkan dengan katakata yang bersifat konkret, dan biasanya mudah disimpan dalam memori dibandingkan kata-kata yang bersifat abstrak (Stephen, 2011).

Secara keseluruhan, menurut saya flash card ini sangat efektif dalam mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Mereka lebih sadar dan peduli terhadap lingkungan sekitar, yang menurut saya merupakan bagian penting dalam pendidikan anak.

Zulhannan menambahkan bahwa media adalah sebagai alat bantu yang mendekatkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, baik yang berupa auditif (kaset) maupun yang berbentuk visual (gambar, sampel, dan model). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebagai alat bantu yang menjadi perantara untuk menyampaikan sebuah pesan terhadap penerima pesan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Maka dari itu media memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zulhannan, 2015).

Belum pernah menggunakan media flash card tersebut, karena media flash card ini jarang digunakan di sekolah.

Ya, saya yakin media flash card bisa menjadi sarana pembelajaran yang cocok untuk anak-anak. Karena flash card story jar of animals didesain dengan gambar yang menarik dan berwarna sehingga dapat menarik perhatian anak. Kegiatan interaktif ini sangat penting karena anak cenderung belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, saya sangat terkesan dengan flash card yang kalian buat. Dimana media ini memiliki desain yang sangat menarik dan penuh warna sehingga sangat menarik perhatian anak-anak, gambarnya jelas dan informatif sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami jenis-jenis hewan. Saya melihat flash card ini sangat cocok untuk anak kecil, meningkatkan perkembangan anak. Informasi yang disajikan tidak terlalu sulit tetapi agak sulit untuk merangsang rasa ingin tahu. Saya belum pernah mendengar tentang media flash card story jar of animals sebelumnya. Namun setelah melihat bagaimana Anda menggunakan media ini, saya sangat terkesan dengan ide dan desainnya. Permainan ini tidak hanya mendidik tetapi juga sangat menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Saya percaya bahwa media flash card story jar of animals memiliki potensi besar untuk membantu anak-anak belajar tentang berbagai hewan dengan merangsang imajinasi dan kreativitas mereka.

Menurut saya flash card Story Jar of Animals sangat cocok untuk kurikulum dan pembelajaran taman kanak-kanak. Hal ini mencakup berbagai hewan yang biasa diajarkan di taman kanak-kanak, seperti kurikulum Hewan Darat, Laut, dan Udara, yang sering kali memperkenalkan anak pada berbagai konsep berbeda tentang alam dan lingkungan.

SIMPULAN

Media Flash card Story Jar of Animals adalah media pendidikan yang menggunakan kartu bergambar untuk membantu anak-anak mempelajari tentang berbagai jenis hewan

melalui cerita interaktif. Setiap kartu biasanya menampilkan gambar hewan tertentu bersama dengan fakta menarik atau cerita singkat tentang hewan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Pertiwi II bahwa media ini efektif untuk di implementasikan ke anak usia dini. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, membantu mereka mengembangkan keterampilan bahasa, memori, dan pengetahuan tentang dunia hewan. Kartu ini juga sering digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu belajar di kelas. Hal ini karena flash card memiliki kelebihan yaitu mudah di ingat dan menyenangkan, mudah di aplikasikan ke berbagai macam permainan seperti menebak gambar. Media ini juga merupakan sebagai alat bantu yang menjadi perantara untuk menyampaikan sebuah pesan terhadap penerima pesan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Maka dari itu media ini memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bredekamp. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. USA: AAEYC.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Gumitri, A., & Suryana, D. (2022). Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Life Science. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3391-3398.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Maryanti, S., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2019). Meningkatkan kecerdasan naturalis Asyiyah X Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 22-31.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259-271.
- Reta Sonawat dan Purvi Gogri, 2008: 323). Beberapa definisi lain yang dikemukakan: Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan mengenali berbagai jenis flora (tumbuhan), fauna (hewan), dan fenomena alam lainnya.
- Stephen, K.R. (2011). *Kognisi Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian kualitatif*. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 158-165.

- Syarifah, S. (2019). Konsep kecerdasan majemuk howard gardner. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176-197.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Yulianty, Rani, 2012. Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern & Tradisional. Jakarta: Naga Swadaya.
- Zulhannan, Z. (2015). عناصر اللغة العربية: أهدافها وخطوات تدريسها. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1).