

GAME EDUKATIF PAPANGGIH DI SAUNG ALAM DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Hania Windi Rohmah Febrianti¹, Jilda Permata Nur Aliya² Eva Siti Ridiyanti³, Rindu Jannaty⁴, Bayu Adi Laksono⁵

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111024@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111089@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111086@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111145@student.unsil.ac.id

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: bayu.adi@unsil.ac.id

Abstract. *This community service activity aimed to improve the understanding of children aged 3–4 years in recognizing and classifying animals based on their habitats through simple game-based learning. The activity was conducted at an early childhood education institution and focused on providing meaningful learning experiences that suit the developmental characteristics of young children. The implementation method employed a descriptive-educative approach with a participatory model, emphasizing direct learning practices without ongoing cycles or experimental treatment. Children and teachers were actively involved in the learning process through the use of educational games based on local Sundanese culture, which created an engaging and familiar learning environment. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and simple assessments conducted before and after the activity to describe changes in children’s understanding. The results showed an improvement in children’s understanding of animal concepts and their habitats, increased learning engagement, and better focus during activities. In conclusion, the educational game “Papanggih di Saung Alam” was effective in supporting meaningful, enjoyable, and developmentally appropriate learning for early childhood.*

Keywords: early childhood education, game-based learning, animal habitats, learning media

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam meletakkan dasar perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik anak. Pada masa ini, anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat sehingga sering disebut sebagai masa keemasan dalam rentang kehidupan manusia (Santrock, 2018). Anak usia 3–4 tahun berada pada tahap perkembangan praoperasional, di mana proses belajar akan lebih efektif apabila

dilakukan melalui pengalaman langsung, aktivitas konkret, serta kegiatan yang melibatkan unsur bermain. Oleh karena itu, pembelajaran pada jenjang PAUD perlu dirancang secara menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pembelajaran berbasis permainan, khususnya game edukatif, menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pendidikan anak usia dini karena bermain merupakan aktivitas alami anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna

tanpa merasa tertekan (Rieber, dalam Prameswari & Lestarinigrum, 2020). Namun demikian, pembelajaran berbasis bermain tetap perlu dirancang secara terencana dan terukur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media atau permainan yang digunakan harus sesuai dengan tahap perkembangan anak, aman, menarik, serta memiliki nilai edukatif yang jelas.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti game edukatif, dapat membantu menyederhanakan konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Anak usia dini cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat, sentuh, dan lakukan secara langsung, sehingga media visual dan konkret sangat membantu proses pemahaman anak (Noor, 2023). Selain itu, media interaktif juga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain penggunaan media pembelajaran, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran PAUD juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Dirjen Dikti, dalam Muzakki & Fauziah, 2015). Budaya lokal sebagai lingkungan terdekat anak memiliki nilai-nilai yang relevan untuk pembentukan karakter sejak dini, seperti kebersamaan, kepedulian, dan kecintaan terhadap lingkungan. Pembelajaran yang mengangkat unsur budaya lokal cenderung lebih mudah diterima oleh anak karena dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu materi pembelajaran yang penting dikenalkan sejak dini adalah pengenalan hewan dan habitatnya. Materi ini tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan anak, tetapi juga menumbuhkan kesadaran terhadap lingkungan dan makhluk hidup di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Asriana (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik memadukan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema atau topik tertentu sehingga materi pembelajaran saling berkaitan dan lebih bermakna bagi peserta didik. Melalui pendekatan tematik, pengenalan hewan dan habitatnya dapat

diintegrasikan dengan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Kober Mabdaul Ulum, ditemukan permasalahan bahwa sebagian anak usia 3–4 tahun masih kurang fokus dan mengalami kesulitan dalam mengenal serta mengklasifikasikan hewan berdasarkan habitatnya. Permasalahan ini menunjukkan bahwa konsep habitat hewan masih bersifat abstrak bagi anak apabila pembelajaran disampaikan secara verbal dan tidak didukung oleh media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan rencana pemecahan masalah berupa inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, motorik, dan interaksi sosial melalui kegiatan bermain yang terstruktur.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui penerapan game edukatif “Papanggih di Saung Alam”, yaitu permainan sederhana berbasis budaya lokal Sunda yang dirancang sebagai solusi pembelajaran. Game ini diterapkan dengan pendekatan deskriptif-edukatif dan model partisipatif, yang melibatkan anak dan guru secara aktif dalam praktik pembelajaran langsung. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak usia 3–4 tahun dalam mengenal dan mengklasifikasikan hewan berdasarkan habitatnya, meningkatkan keterlibatan dan fokus belajar anak, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Anak Usia Dini dan Karakteristik Anak Usia 3–4 Tahun

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pada masa ini, anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, sehingga sering disebut sebagai masa keemasan dalam rentang kehidupan manusia (Santrock, 2018). Oleh karena itu, proses

pendidikan pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Hastiana dan Daliman (2023) anak usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak masih bersifat sederhana, konkret, dan belum mampu memahami konsep yang abstrak secara kompleks. Anak mulai mampu mengenali objek, mengelompokkan benda berdasarkan ciri yang tampak, serta meniru perilaku orang dewasa, namun proses berpikirnya masih terpusat pada satu ciri tertentu dan bersifat egosentris. Kondisi ini menyebabkan anak sering mengalami kesulitan ketika harus melakukan klasifikasi yang lebih spesifik atau hierarkis, termasuk dalam membedakan kategori habitat hewan.

Selain itu, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang relatif singkat dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik, anak-anak memerlukan kegiatan belajar yang melibatkan pengalaman langsung, visual yang menarik, dan interaksi yang aktif. Untuk membuat strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 3–4 tahun, penting untuk memahami karakteristik perkembangan mereka

2.2. Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini

Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang sangat relevan diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Bermain bukan hanya aktivitas rekreasi bagi anak, tetapi merupakan sarana utama anak untuk belajar, mengeksplorasi lingkungan, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna tanpa merasa tertekan (Rieber, dalam Prameswari & Lestarinigrum, 2020).

Pendekatan bermain memungkinkan anak untuk belajar secara alami sesuai dengan tahap perkembangannya. Melalui aktivitas

yang melibatkan gerak, visual, dan interaksi sosial, anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan konsentrasi. Bermain juga memberi mereka kesempatan untuk meniru, memanipulasi objek, dan memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain sangat efektif untuk membantu anak memahami konsep-konsep yang masih abstrak, seperti habitat hewan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembelajaran berbasis bermain perlu dirancang secara terencana dan terukur agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Permainan yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik anak, aman, menarik, dan memiliki nilai edukatif yang jelas. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman anak dan keterlibatan aktif mereka.

2.3. Media/Game Edukatif dalam Pembelajaran PAUD

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Media yang bersifat visual dan konkret sangat membantu anak dalam memahami konsep pembelajaran karena anak usia dini cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat, sentuh, dan lakukan secara langsung (Noor, 2023). Penggunaan media dan game edukatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Game edukatif dirancang untuk menggabungkan unsur bermain dan pembelajaran sehingga anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Media permainan yang melibatkan aktivitas mencocokkan, mengelompokkan, dan memanipulasi objek dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, konsentrasi, serta koordinasi motorik. Selain itu, game edukatif juga mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, dan berkomunikasi selama proses bermain.

Dalam pembelajaran PAUD, media pembelajaran yang efektif adalah media yang sederhana, aman, mudah digunakan, serta

sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Media yang dirancang secara kontekstual dan interaktif mampu menjembatani keterbatasan anak dalam memahami konsep abstrak, seperti pengelompokan hewan berdasarkan habitatnya. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif menjadi salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini.

2.4. Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini merupakan pendekatan yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Budaya lokal berfungsi sebagai identitas dan nilai yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari, sehingga dapat membantu anak memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Kearifan local merupakan wujud perilaku masyarakat yang tercermin dalam cara hidup berdampingan dengan lingkungan secara harmonis tanpa merusaknya. Sufia, dkk. (2016, dalam Putri & Idawati, 2025)

Dalam pembelajaran PAUD, budaya lokal dapat diintegrasikan melalui bahasa, simbol, cerita, maupun konsep permainan yang familiar bagi anak. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak, tetapi juga membantu membentuk sikap sosial seperti kebersamaan, saling membantu, dan kepedulian terhadap lingkungan. Nilai-nilai budaya yang ditanamkan melalui permainan dapat menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif.

Pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal mampu menciptakan suasana belajar yang hangat, akrab, dan relevan dengan pengalaman anak. Anak tidak hanya belajar konsep akademik, tetapi juga belajar nilai-nilai sosial dan budaya yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan makna dan motivasi anak dalam proses belajar.

Game “Papanggih di Saung Alam” terbukti sangat efektif dalam membantu anak usia 3–4 tahun memahami konsep hewan dan habitat tempat tinggalnya. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan unsur visual, gerak,

dan interaksi sosial, anak-anak dapat belajar secara alami tentang berbagai jenis hewan sekaligus mengenal tempat hidup mereka masing-masing. Anak tidak hanya menghafal nama hewan dan lingkungannya, tetapi juga memahami hubungan antara makhluk hidup dan alam melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Konsep “saung alam” yang digunakan dalam permainan ini merupakan bentuk penyederhanaan dari kata saung dalam budaya Sunda, yang berarti tempat bernaung, berkumpul, dan saling membantu. Dalam konteks permainan, saung alam dimaknai sebagai rumah atau habitat alami bagi setiap hewan, seperti Saung Leuweung (darat), Saung Sagara (laut), Saung Situ (air tawar), dan Saung Mega (udara). Dengan cara ini, anak tidak hanya belajar tentang lingkungan hidup hewan, tetapi juga mulai memahami makna kebersamaan dan keteraturan sebagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam budaya Sunda.

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat sangat antusias dan terlibat aktif. Mereka saling berdiskusi saat mencari pasangan hewan yang memiliki tempat hidup sama, serta menunjukkan semangat bekerja sama ketika menancapkan gambar hewan ke papan saung alam. Guru juga berperan penting dalam menghidupkan suasana melalui narasi bernuansa lembut khas Sunda yang membuat anak-anak merasa dekat, tenang, dan bersemangat mengikuti kegiatan. Kombinasi antara pembelajaran tematik dan sentuhan budaya lokal menjadikan kegiatan ini lebih bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini turut menumbuhkan sikap peduli, gotong royong, serta rasa cinta terhadap alam sekitar.

III. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif-edukatif dengan model partisipatif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis proses pelaksanaan kegiatan serta perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan tanpa pengujian

hipotesis, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019) bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara faktual dan akurat.

Sementara itu, model partisipatif dipilih karena menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Mikkelsen (2003) menjelaskan bahwa pendekatan partisipatif memungkinkan peserta berperan langsung dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan pemahaman dan kebermaknaan kegiatan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (satu hari) tanpa siklus berkelanjutan atau tindak lanjut jangka panjang, sehingga metode ini sesuai untuk memaparkan tahapan kegiatan secara praktis dan edukatif tanpa perlakuan berulang sebagaimana penelitian eksperimen.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran melalui game edukatif “Papanggih di Saung Alam” dilakukan pada anak usia 3–4 tahun di PAUD Kober Mabdaul Ulum. Kegiatan diawali dengan pre-test sederhana untuk mengetahui pemahaman awal anak mengenai hewan dan habitatnya, dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan, dan diakhiri dengan post-test untuk melihat perubahan pemahaman anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memahami konsep habitat hewan secara utuh. Anak masih sering tertukar dalam menentukan tempat hidup hewan, khususnya antara habitat air tawar dan air laut. Selain itu, beberapa anak tampak ragu dan memerlukan arahan berulang dari guru ketika diminta mengelompokkan hewan berdasarkan habitatnya. Kondisi ini sejalan dengan temuan observasi awal yang menunjukkan bahwa konsep habitat masih bersifat abstrak bagi anak usia 3–4 tahun.



Gambar 1. Pelaksanaan Game Papanggih di Saung Alam

Setelah penerapan game edukatif “Papanggih di Saung Alam”, terjadi perubahan yang cukup jelas pada pemahaman anak. Pada tahap post-test, sebagian besar anak mampu menentukan habitat hewan dengan lebih tepat dan percaya diri. Anak juga menunjukkan peningkatan fokus, keterlibatan aktif, serta kemandirian dalam mengikuti instruksi permainan. Anak yang sebelumnya pasif atau sering bingung mulai mampu menjawab pertanyaan guru tanpa bantuan. Perubahan pemahaman anak sebelum dan sesudah kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perubahan Pemahaman Anak terhadap Konsep Habitat Hewan

Aspek yang Diamati	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan
Pemahaman habitat hewan	Sebagian besar anak belum paham, sering tertukar	Mayoritas anak sudah lebih paham
Ketepatan mengelompokkan hewan	Banyak kesalahan dan ragu-ragu	Lebih tepat dan konsisten
Fokus saat kegiatan	Mudah terdistraksi	Lebih fokus dan tenang
Kemandirian anak	Masih membutuhkan bantuan	Lebih mandiri
Partisipasi belajar	Pasif dan terbatas	Aktif dan antusias

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif “Papanggih di Saung Alam” efektif dalam membantu anak usia 3–4 tahun memahami konsep hewan dan habitatnya.

Peningkatan pemahaman ini tidak terlepas dari karakteristik permainan yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visual, dan aktivitas motorik dibandingkan dengan penjelasan verbal semata.

Permainan ini memberikan pengalaman konkret kepada anak melalui kegiatan mengambil gambar hewan, mencari habitat yang sesuai, dan menancapkan gambar ke papan saung alam. Aktivitas tersebut membantu anak menghubungkan konsep abstrak tentang habitat dengan pengalaman nyata yang mereka lakukan sendiri. Temuan ini sejalan dengan Herawati (2023) yang menyatakan bahwa penerapan media visual dalam pembelajaran anak usia dini sangat efektif karena mampu memudahkan anak dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, meningkatkan daya serap, serta membantu anak mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman konkret.

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti meningkatkan keterlibatan dan fokus anak. Anak terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta aktif berinteraksi dengan teman sebaya selama permainan berlangsung. Hal ini mendukung pendapat Dewi (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memperkuat konsentrasi, motivasi, dan interaksi sosial anak usia dini.

Integrasi budaya lokal Sunda dalam permainan “Papanggih di Saung Alam” juga memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Penggunaan istilah saung, narasi sederhana bernuansa Sunda, serta nilai silih asih dan silih bantosan membuat pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Pendekatan ini selaras dengan temuan Triana Putri dan Idawati (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan makna belajar dan menanamkan nilai karakter sejak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan dalam laporan kegiatan

bahwa media permainan edukatif yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual mampu menjembatani keterbatasan anak usia dini dalam memahami konsep yang abstrak. Game “Papanggih di Saung Alam” tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif anak mengenai habitat hewan, tetapi juga mendukung pembentukan sikap sosial, kerja sama, serta kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

4.2 Pembahasan

Peningkatan pemahaman anak terhadap konsep hewan dan habitatnya setelah mengikuti permainan Papanggih di Saung Alam menunjukkan bahwa media permainan edukatif efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3–4 tahun yang berada pada tahap praoperasional, di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visual, dan aktivitas motorik dibandingkan dengan penjelasan verbal semata.

Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas mengambil gambar hewan, mencocokkannya dengan habitat yang sesuai, serta menancapkannya pada papan saung alam. Kegiatan tersebut membantu anak mengaitkan konsep abstrak tentang habitat dengan pengalaman nyata yang mereka lakukan sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Herawati (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan konkret mampu mempermudah pemahaman konsep abstrak pada anak usia dini.

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, pembelajaran berbasis bermain dalam kegiatan ini juga berdampak positif terhadap fokus dan keterlibatan anak. Anak terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta aktif berinteraksi dengan teman sebaya selama permainan berlangsung. Temuan ini mendukung pendapat Dewi (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi,

konsentrasi, serta interaksi sosial anak usia dini.

Integrasi budaya lokal Sunda dalam permainan Papanggih di Saung Alam turut memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Penggunaan istilah “saung” sebagai representasi habitat hewan, serta narasi sederhana bernuansa budaya lokal, membuat pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Pendekatan ini selaras dengan pendapat Triana Putri dan Idawati (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kebermaknaan belajar sekaligus menanamkan nilai karakter sejak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukatif yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual mampu menjembatani keterbatasan anak usia dini dalam memahami konsep yang abstrak. Permainan Papanggih di Saung Alam tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif anak mengenai habitat hewan, tetapi juga mendukung perkembangan sosial, kemandirian, serta kepedulian anak terhadap lingkungan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Game “Papanggih di Saung Alam” terbukti sangat efektif dalam membantu anak usia 3–4 tahun memahami konsep hewan dan habitat tempat tinggalnya. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan unsur visual, gerak, dan interaksi sosial, anak-anak dapat belajar secara alami tentang berbagai jenis hewan sekaligus mengenal tempat hidup mereka masing-masing. Anak tidak hanya menghafal nama hewan dan lingkungannya, tetapi juga memahami hubungan antara makhluk hidup dan alam melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Konsep “saung alam” yang digunakan dalam permainan ini merupakan bentuk penyederhanaan dari kata saung dalam budaya Sunda, yang berarti tempat bernaung, berkumpul, dan saling membantu. Dalam konteks permainan, saung alam dimaknai sebagai rumah atau habitat alami bagi setiap hewan, seperti Saung Leuweung (darat),

Saung Sagara (laut), Saung Situ (air tawar), dan Saung Mega (udara). Dengan cara ini, anak tidak hanya belajar tentang lingkungan hidup hewan, tetapi juga mulai memahami makna kebersamaan dan keteraturan sebagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam budaya Sunda.

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat sangat antusias dan terlibat aktif. Mereka saling berdiskusi saat mencari pasangan hewan yang memiliki tempat hidup sama, serta menunjukkan semangat bekerja sama ketika menancapkan gambar hewan ke papan saung alam. Guru juga berperan penting dalam menghidupkan suasana melalui narasi bernuansa lembut khas Sunda yang membuat anak-anak merasa dekat, tenang, dan bersemangat mengikuti kegiatan. Kombinasi antara pembelajaran tematik dan sentuhan budaya lokal menjadikan kegiatan ini lebih bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini turut menumbuhkan sikap peduli, gotong royong, serta rasa cinta terhadap alam sekitar.

4.2. Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan kegiatan selanjutnya. Media pembelajaran “Papanggih di Saung Alam” disarankan untuk dikembangkan menggunakan bahan yang lebih tahan lama, ringan, dan aman bagi anak, seperti papan berbahan kuat namun mudah dipindahkan, sehingga media dapat digunakan secara berulang dalam jangka panjang. Selain itu, bagian gambar hewan dapat dilengkapi dengan perekat yang aman dan mudah digunakan agar anak dapat berinteraksi dengan media secara mandiri tanpa risiko cedera.

Pengembangan kegiatan juga dapat dilakukan dengan menerapkan permainan dalam kelompok-kelompok kecil. Pembagian peserta ke dalam tim berdasarkan jenis habitat hewan tidak hanya membantu anak memahami materi secara lebih terstruktur, tetapi juga melatih kemampuan bekerja sama, berbagi peran, dan menumbuhkan rasa

tanggung jawab. Pola permainan kelompok ini sejalan dengan penanaman nilai kebersamaan dan kepedulian sosial yang relevan dengan budaya lokal.

Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dapat diperkaya dengan penggunaan bahasa daerah secara sederhana selama proses permainan berlangsung. Penyisipan ungkapan atau instruksi ringan dalam bahasa Sunda dapat menciptakan suasana belajar yang lebih akrab dan menyenangkan, sekaligus mengenalkan bahasa dan budaya lokal kepada anak sejak dini. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri serta memperkuat identitas lokal dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai penutup kegiatan, disarankan adanya sesi refleksi ringan bersama peserta. Melalui refleksi sederhana, fasilitator dapat menegaskan kembali makna pembelajaran, khususnya terkait pentingnya menjaga lingkungan dan menghargai makhluk hidup sesuai habitatnya.

Refleksi ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap empati, kepedulian terhadap alam, serta kesadaran lingkungan pada anak sejak usia dini. Dengan berbagai pengembangan tersebut, media pembelajaran “Papanggih di Saung Alam” diharapkan dapat terus dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran berbasis budaya lokal yang edukatif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriana Harahap. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidempuan. Vol. 1(1).
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Hastiana, D., & Daliman, D. (2023). Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional.

JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(6), 4136-4141.

<https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1750>

- Herawati, I. (2023). Penerapan Media Visual untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *PERNIK*, 6(2), 83-87.
- Muzakki, M., & Fauziah, P. Y. (2015). Implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di PAUD full day school. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(1), 39-54
- Noor, T. R. (2023). Optimalisasi Aktivitas Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4336-4348.
- Prameswari, T., & Lestaringrum, A. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24-34.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development (Seventeenth)*. Mc. Graw-Hill.
- Triana Putri, & Idawati, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin*, 3 (1), 43–51.