IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Intan Novriyanti[1], Hendra Sofyan[2], Winda Sherly Utami [3]

[1,2,3]*Universitas Jambi*
E-mail : [1]ms.intannovriyanti@gmail.com, [2]hendrapaud@yahoo.co.id, [3]windasherly@unja.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran Monopoli berbasis Augmented Reality (AR) untuk mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian lima guru dan kepala sekolah dari TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Puri Masurai II, TK Rizani Putra, TK Negeri 15 Mendalo Darat, dan TK Izzatul Islam di Kecamatan Jambi Luar Kota. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh media sederhana seperti tanaman, kartu bergambar, buku cerita, dan video pembelajaran yang belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif secara optimal. Selain itu, guru mengalami keterbatasan dalam menyediakan media yang menarik untuk mengenalkan berbagai jenis tumbuhan kepada anak. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa anak lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan, eksplorasi, dan aktivitas kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR) berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung pengembangan kecerdasan naturalis anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci : *Kecerdasan Naturalis, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Monopoli, Augmented Reality.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran sangat penting sebagai dasar dalam mendukung seluruh aspek perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian berbagai stimulasi pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan pada jenjang berikutnya (Sofyan, 2018). Pada masa ini, anak mengalami perkembangan pada berbagai aspek, meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, seni, hingga kecerdasan majemuk. Oleh sebab itu, seluruh aspek tersebut perlu memperoleh stimulasi yang tepat agar setiap potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya (Utami & Harianja, 2023).

Anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun termasuk dalam fase perkembangan yang sangat pesat dan menentukan bagi kehidupan selanjutnya (Rakhmawati, 2019). Pada usia tersebut, anak telah menunjukkan kemampuan untuk mengenali pola, mengelompokkan atau mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan karakteristik tertentu, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai fenomena yang ada di lingkungan sekitarnya (Rochmah, 2016). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang diberikan kepada anak usia 5-6 tahun hendaknya lebih menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung melalui aktivitas bermain, eksplorasi, pengamatan, dan kegiatan kreatif yang memungkinkan anak memperoleh pemahaman nyata mengenai lingkungan sekitarnya (Putri et al., 2022). Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu menyediakan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Salah satu bentuk kecerdasan yang sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami dan mengenali lingkungan sekitar adalah kecerdasan naturalis.

Kecerdasan naturalis merupakan salah satu jenis kecerdasan yang termasuk dalam teori Multiple Intelligences yang dikemukakan oleh Howard Gardner. Kecerdasan ini diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, memahami, membedakan, mengelompokkan, serta berinteraksi dengan berbagai unsur alam seperti tumbuhan, hewan, dan berbagai fenomena alam lainnya (Samsinar, 2020). Anak yang memiliki kecerdasan naturalis umumnya menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap lingkungan alam, senang melakukan pengamatan terhadap objek-objek di sekitarnya, serta memiliki kepedulian terhadap kelestarian lingkungan. Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan naturalis merupakan salah satu potensi dasar yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini guna membentuk kesadaran ekologis dan kepedulian terhadap lingkungan hidup pada diri anak (Ramdani & Khoeriah, 2023). Pengembangan kecerdasan naturalis tidak hanya berfungsi untuk memperluas wawasan anak mengenai sains dan lingkungan, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan empati terhadap alam sejak usia dini.

Pada anak usia 5-6 tahun, kecerdasan naturalis memiliki peran yang sangat penting karena pada tahap perkembangan ini anak telah mampu melakukan berbagai aktivitas sederhana yang berkaitan dengan lingkungan, seperti mengenali dan membedakan jenis-jenis tumbuhan, memahami karakteristik hewan, serta mengamati berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada lima lembaga pendidikan anak usia dini, ditemukan bahwa pembelajaran yang berkaitan dengan tema alam dan lingkungan masih

dilaksanakan secara konvensional, kurang interaktif, dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran. Guru juga masih jarang mengajak anak untuk melakukan kegiatan belajar secara langsung di luar kelas karena adanya keterbatasan waktu, sarana, dan fasilitas pendukung. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar dalam satu kegiatan yang menarik, interaktif, serta menyenangkan bagi anak. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media permainan monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR). Melalui media tersebut, anak dapat belajar mengenal berbagai objek alam melalui aktivitas bermain kelompok yang menyenangkan sekaligus melihat representasi tiga dimensi (3D) dari hewan, tumbuhan, maupun fenomena alam yang ditampilkan secara virtual pada papan permainan.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu upaya yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar anak (Putri et al., 2022). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar anak adalah permainan edukatif, seperti permainan monopoli. Penggunaan permainan dalam pembelajaran terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian aspek perkembangan anak karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Permainan monopoli juga direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan lingkungan sekitar kepada anak karena mampu menghadirkan proses belajar yang lebih hidup, menarik, dan menyenangkan (Suciati et al., 2016).

Untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media tersebut, permainan monopoli dikombinasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan objek virtual tiga dimensi ditampilkan dan diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata secara langsung dan real-time melalui bantuan kamera pada perangkat seluler. Dengan memanfaatkan teknologi ini, objek tanaman yang sebelumnya hanya ditampilkan dalam bentuk gambar dua dimensi pada papan monopoli dapat divisualisasikan menjadi objek tiga dimensi yang lebih nyata, menarik, dan interaktif. Selain itu, objek tersebut juga dapat dilengkapi dengan narasi suara edukatif yang mendukung proses pembelajaran anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Augmented Reality* untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5–6 Tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis *Augmented Reality*. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan mengungkap suatu fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif. Identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu aspek media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan analisis kemampuan kecerdasan naturalis anak. Subjek penelitian terdiri atas lima guru dan kepala sekolah dari lima taman kanak-kanak yang berada di wilayah Kecamatan Jambi Luar Kota, yaitu

TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Puri Masurai II, TK Rizani Putra, TK Negeri 15 Mendalo Darat, dan TK Izzatul Islam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai suatu permasalahan yang sedang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Selain wawancara, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Menurut Sugiyono (2020), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui berbagai dokumen yang berkaitan dengan peristiwa tertentu, seperti foto, karya, maupun perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pendidikan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui kegiatan wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di lapangan. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, prosiding, serta referensi lain yang relevan dengan kecerdasan naturalis, media pembelajaran, *Augmented Reality*, dan pendidikan anak usia dini. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada lima lembaga PAUD di wilayah Kecamatan Jambi Luar Kota. Identifikasi kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai berbagai fakta lapangan, masukan, serta batasan-batasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR). Analisis kebutuhan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu identifikasi media pembelajaran, identifikasi strategi pembelajaran, dan analisis kecerdasan naturalis anak usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan lima guru dan kepala sekolah yang berasal dari TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Puri Masurai II, TK Rizani Putra, TK Negeri 15 Mendalo Darat, dan TK Izzatul Islam. Kegiatan wawancara dilaksanakan selama kurang lebih dua minggu yang diawali dengan proses pengurusan administrasi penelitian, pengajuan surat izin penelitian ke sekolah, hingga pelaksanaan wawancara secara langsung dengan narasumber.

Identifikasi Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan lima guru dari berbagai taman kanak-kanak di Kecamatan Jambi Luar Kota serta didukung oleh kajian literatur yang relevan mengenai media pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan guru untuk mengenalkan lingkungan alam kepada anak masih tergolong sederhana. Media tersebut meliputi tanaman yang tersedia di lingkungan sekolah, daun, ranting, biji-bijian, kartu bergambar, buku cerita bertema lingkungan, serta video pembelajaran yang ditampilkan melalui laptop maupun telepon genggam.

Penggunaan video pembelajaran umumnya dilakukan untuk memperkenalkan berbagai jenis tumbuhan, hewan, maupun fenomena alam yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan

secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Melalui video tersebut, guru berusaha memberikan pengalaman visual kepada anak mengenai objek-objek alam yang belum pernah mereka lihat secara langsung. Akan tetapi, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut masih memiliki sejumlah keterbatasan dalam mendukung proses pembelajaran.

Beberapa guru menyampaikan bahwa anak sering kali kehilangan konsentrasi ketika menonton video pembelajaran dalam durasi yang cukup lama. Hal tersebut terjadi karena anak hanya berperan sebagai penonton yang melihat dan mendengarkan informasi tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, ketersediaan media gambar dan buku cerita yang dimiliki sekolah masih terbatas sehingga informasi mengenai berbagai jenis tumbuhan dan lingkungan alam yang dapat diperkenalkan kepada anak juga menjadi terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar anak mengenai lingkungan alam belum dapat diberikan secara maksimal.



Gambar 1. Media pembelajaran di sekolah



Gambar 2. Media Pembelajaran di sekolah

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil studi literatur yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan kecerdasan naturalis anak. Menurut Cinantya dan Maimunah (2022), kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur bermain, eksplorasi, pengamatan, dan percobaan sederhana dapat membantu anak lebih mudah mengenali serta memahami lingkungan alam di sekitarnya. Selain itu, Prabawati dan Ambara (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video yang memuat materi tentang tumbuhan dan lingkungan mampu meningkatkan minat belajar anak karena menyajikan kombinasi visual dan audio yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dan kajian literatur tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR). Media ini dirancang untuk mengenalkan berbagai jenis tumbuhan melalui tampilan objek tiga dimensi yang menarik sehingga anak dapat belajar secara lebih aktif, antusias, dan menyenangkan. Dengan adanya visualisasi yang lebih nyata, media ini diharapkan mampu mendukung perkembangan kecerdasan naturalis anak secara optimal.

Identifikasi Strategi Pembelajaran

Analisis strategi pembelajaran dilakukan melalui wawancara dengan lima guru yang berasal dari TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Puri Masurai II, TK Rizani Putra, TK Izzatul Islam, dan TK Negeri 15 Mendalo Darat. Data hasil wawancara kemudian diperkuat dengan berbagai kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa seluruh sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran. Dalam implementasinya, guru menggunakan berbagai model pembelajaran seperti model area, model kelompok, maupun model klasikal yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

Dalam upaya mengembangkan kecerdasan naturalis anak, guru menerapkan berbagai metode pembelajaran, antara lain metode bercerita, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen sederhana, proyek kelompok, observasi lingkungan, serta pemanfaatan video pembelajaran. Selain itu, lingkungan sekitar sekolah juga dimanfaatkan sebagai sumber belajar utama. Berbagai objek yang terdapat di lingkungan sekolah seperti tanaman, bunga, daun, biji-bijian, dan bahan alam lainnya sering digunakan guru sebagai media pembelajaran yang dapat diamati dan dieksplorasi secara langsung oleh anak.



Gambar 3. Wawancara

Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi beberapa hambatan. Salah satu kendala yang paling sering disampaikan oleh guru adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, variasi tanaman yang tersedia di lingkungan sekolah juga masih terbatas sehingga pengalaman belajar anak mengenai keanekaragaman tumbuhan belum dapat diberikan secara menyeluruh. Guru juga mengungkapkan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mempertahankan fokus dan perhatian anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya pengembangan kecerdasan naturalis anak. Anak belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi berbagai objek alam secara lebih mendalam dan bervariasi. Padahal, kecerdasan naturalis merupakan kemampuan individu dalam mengenali, memahami, mengelompokkan, dan berinteraksi dengan lingkungan alam yang ada di sekitarnya. Pada anak usia dini, kecerdasan ini biasanya ditunjukkan melalui ketertarikan terhadap tumbuhan, hewan, serta berbagai fenomena alam yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan kecerdasan naturalis perlu dilakukan sejak usia dini karena dapat membantu menumbuhkan sikap peduli lingkungan, tanggung jawab, serta kesadaran ekologis pada diri anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Samsinar (2020) yang menyatakan bahwa kecerdasan naturalis merupakan kemampuan untuk mengenali, mengelompokkan, dan berinteraksi dengan berbagai unsur yang terdapat di alam. Selain itu, Ramdani dan Khoeriah (2023) menjelaskan bahwa pengembangan kecerdasan naturalis sejak usia dini sangat penting karena dapat membentuk kepedulian anak terhadap lingkungan tempat mereka hidup dan beraktivitas.

Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur tersebut dapat disimpulkan bahwa guru telah berupaya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Namun demikian, keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan inovatif masih menjadi kendala utama dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain, teknologi, dan pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar anak sekaligus mendukung perkembangan kecerdasan naturalis secara lebih optimal.

Analisis Kecerdasan Naturalis Anak

Analisis kecerdasan naturalis anak dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru dari lima lembaga PAUD yang menjadi lokasi penelitian. Berdasarkan hasil wawancara di TK Rizani Putra diketahui bahwa sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap tema-tema yang berkaitan dengan alam dan lingkungan. Anak terlihat antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan tumbuhan, hewan, maupun fenomena alam lainnya. Namun demikian, guru mengungkapkan bahwa anak cenderung mudah merasa bosan apabila media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak melibatkan aktivitas secara langsung.

Temuan serupa juga diperoleh dari TK Puri Masurai II. Guru menjelaskan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan berbagai jenis tumbuhan yang diperkenalkan selama proses pembelajaran. Anak sering kali hanya mampu mengingat tumbuhan yang sering mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, sementara tumbuhan lain yang jarang dijumpai masih sulit dikenali dan dibedakan karakteristiknya.



Gambar 5. Media Monopoli



Gambar 4. Penggunaan AR

Sementara itu, hasil wawancara di TK Negeri 15 Mendalo Darat dan TK Izzatul Islam menunjukkan bahwa anak cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat ketika kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan kelompok yang melibatkan aktivitas bergerak, bekerja sama dengan teman, serta melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak usia dini lebih menyukai pembelajaran yang memberikan

kesempatan untuk terlibat secara aktif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif.

Hasil tersebut sejalan dengan berbagai kajian literatur yang menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik berupa rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut mendorong anak untuk bertanya, mencoba, mengamati, dan mengeksplorasi berbagai objek yang menarik perhatian mereka. Menurut Ananda (2019), rasa ingin tahu pada anak dapat berkembang secara optimal apabila didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Dalam teori Multiple Intelligences yang dikemukakan oleh Howard Gardner, kecerdasan naturalis didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengenali, memahami, membedakan, serta berinteraksi dengan lingkungan alam. Anak yang memiliki kecerdasan naturalis biasanya menunjukkan minat yang tinggi terhadap tumbuhan, hewan, dan berbagai fenomena alam yang ada di sekitarnya. Samsinar (2020) menjelaskan bahwa kecerdasan naturalis merupakan kemampuan untuk mengenali, mengelompokkan, dan berinteraksi dengan unsur-unsur alam secara efektif. Selain itu, Cinantya dan Maimunah (2022) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui permainan dan eksplorasi lingkungan dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam mengenal serta memahami lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia 5–6 tahun membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta melibatkan aktivitas bermain secara langsung. Oleh karena itu, media Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR) dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan kelompok dengan teknologi digital. Melalui media ini, anak dapat belajar sambil bermain, berinteraksi dengan teman sebaya, bergerak secara aktif, dan mengamati berbagai jenis tumbuhan dalam bentuk visual tiga dimensi. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, bermakna, serta mampu membantu anak memahami materi mengenai lingkungan alam dengan lebih mudah sehingga mendukung perkembangan kecerdasan naturalis secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, dokumentasi, dan studi literatur yang telah dilakukan pada lima taman kanak-kanak di Kecamatan Jambi Luar Kota, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kecerdasan naturalis anak usia 5–6 tahun memerlukan dukungan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan guru masih didominasi oleh media sederhana seperti tanaman yang tersedia di lingkungan sekolah, daun, ranting, kartu bergambar, buku cerita, serta video pembelajaran. Meskipun media tersebut telah membantu proses pembelajaran, penggunaannya masih memiliki berbagai keterbatasan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan mampu mempertahankan perhatian anak dalam waktu yang lebih lama.

Dari aspek strategi pembelajaran, guru telah menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang berorientasi pada Kurikulum Merdeka, seperti model area, kelompok, dan klasikal yang dipadukan dengan metode bercerita, tanya jawab, eksperimen sederhana, proyek kelompok, pengamatan lingkungan, serta pemanfaatan video pembelajaran. Namun demikian,

guru masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, kurangnya variasi objek alam yang dapat diamati anak secara langsung, serta kesulitan dalam merancang kegiatan yang mampu menjaga fokus dan antusiasme anak selama pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis kecerdasan naturalis anak menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan alam di sekitarnya. Anak cenderung lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan, eksplorasi, pengamatan langsung, dan aktivitas kelompok dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Selain itu, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan berbagai jenis tumbuhan karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain, teknologi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Media Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR) dipandang sebagai salah satu alternatif yang potensial karena mampu menyajikan objek tumbuhan dalam bentuk visual tiga dimensi yang lebih nyata dan menarik. Melalui media ini, anak dapat belajar sambil bermain, berinteraksi dengan teman sebaya, melakukan pengamatan terhadap objek virtual, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR) berpotensi menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pengembangan kecerdasan naturalis anak usia 5–6 tahun.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dan lembaga PAUD dapat memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini guna mendukung pengembangan kecerdasan naturalis secara optimal. Hasil identifikasi kebutuhan ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembang media dan peneliti selanjutnya untuk merancang, mengembangkan, serta menguji media pembelajaran Monopoli berbasis *Augmented Reality* (AR) yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia 5–6 tahun. Selain itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan kecerdasan naturalis anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Cinantya, C., & Maimunah. (2022). Pembelajaran Sains Berbasis Kegiatan Bermain Kreatif di Lingkungan Lahan Basah untuk Berdiskusi Kecerdasan Naturalistik Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(3). https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.52560

Prabawati, L. D., & Ambara, D. P. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(2), 197–206.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2), 365-375.

Putri, N. K., Hayati, Z., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Kurikulum Kelompok Bermain. JMR: Journal of International Multidisciplinary Research, 1(1), 149-158

Rakhmawati, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Kartu Begambar [Universitas Sultan Ageng Tirtayasa], Dalam Bina Manfaat Ilmu: Jurnal Pendidikan

Ramdani, A., & Khoeriah, H. (2023). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Saintifik. Al Ma'rifah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 135-142. https://doi.Org/https://doi.org/10.70143/almarifah.v3i1.238

Ramdani, A., & Khoeriah, H. (2023). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Saintifik. Al Ma'rifah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1),

Rocmah, L. I. 2016. "Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Bermain Messy Play Terhadap Anak Usia 5 - 6 Tahun". Jurnal Pedagogia, 5(1), 47-56.

Samsinar, S. (2020). Multiple Intelligence dalam Pembelajaran. Sulawesi Selatan: Tallasa Media

Sofyan, H. (2018). Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya. Jakarta: CV.Infomedika

Suciati, S, Septiana, I, Untari, M. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbasis (MONOSA) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV. Mimbar Sekolah Dasar, 3(2). https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D (Kedua). Alfabeta.

Utami, WS, & Harianja, SI (2023). Pengembangan Model Stimulasi Geometri BerbasisPendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intelectual) untuk Anak Usia Dini. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 10(1), 25-36. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunoj oyo.v10i1.18879