

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan binatang untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan anak. Anak Usia Dini (AUD) merupakan tahap yang cukup bagus untuk melatih otak dari seorang anak, dimana mereka akan lebih tertarik dan aktif ketika melihat sebuah permainan atau semacamnya yang mengandung banyak unsur warna cerah, suara - suara serta gambar animasi yang menarik perhatian. Melihat hal tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran dengan efektif sehingga kemampuan dari anak khususnya pada kognitif anak akan meningkat seiring dengan berjalannya waktu. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan hewan berbasis game akan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak, serta guru ketika melakukan interaksi dan pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran ini berisikan beberapa poin pembelajaran serta game yang melatih kemampuan kognitif anak, adanya menu belajar untuk mengenal nama hewan dan suaranya, kemudian game menyusun kata dan menebak gambar ilustrasi hewan, serta dukungan video bernyanyi tentang hewan yang diberikan oleh guru kepada anak-anak. Perancangan media pembelajaran ini berbasis android dan dibangun menggunakan construct, pembangunan media pembelajaran pengenalan binatang ini menggunakan metode Luther Sutopo, diharapkan dengan adanya media pembelajaran pengenalan hewan ini membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak berjalan secara interaktif dan efektif dan untuk anak-anak bisa lebih semangat dalam mendapatkan hal-hal baru yang menarik bagi mereka untuk pelajari dan perhatikan.

Kata kunci : *pengenalan binatang, aud, media pembelajaran, construct, kognitif, game*

ABSTRACT

Cognitive learning activities through animal recognition for Early Childhood Education (ECE) play a crucial role in developing the overall potential of children, including their intelligence. Early Childhood Education (ECE) is a crucial stage for training a child's brain, where they become more interested and active when exposed to games or similar activities that involve bright colors, sounds, and captivating animated images. Teachers can effectively utilize this by incorporating instructional materials that enhance cognitive abilities, thereby improving children's cognitive skills over time. The use of game-based learning media for introducing animals can be particularly engaging for young children in Kindergarten, as well as for teachers to create a conducive learning environment. This learning media includes various learning points and games that stimulate children's cognitive abilities, such as learning menus to recognize animal names and their sounds, word-building games, and guessing animal illustrations. Additionally, teachers provide video support with songs about animals for the children. This learning media is designed as an Android-based application using Construct, the development of this animal introduction learning media uses the Luther Sutopo method, aiming to assist teachers in delivering interactive and effective learning materials to children. Furthermore, it aims to enhance children's enthusiasm for acquiring new and interesting knowledge.

Keywords : animal recognition, early childhood education, learning media, construct, cognitive, game