

Pemanfaatan Video Game Interaktif Suara Binatang dalam Mendukung Pengenalan Binatang pada Anak TK

Nanda Salsabila ^{1*}, Daroe Iswatiningsih ², Riza Ummaroch ³

¹ Universitas Muhammadiyah Malang, Email: salsabilananda@webmail.umm.ac.id

² Universitas Muhammadiyah Malang, Email: iswatiningsihdaroe@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Malang, Email: ummarochriza@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Article History

Received: 01-12-2025

Revision: 09-12-2025

Acceptance: 23-12-2025

Published: 30-04-2026

Abstrak: Pembelajaran pengenalan binatang pada anak TK S Parabela Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara dilakukan dengan cara penayangan video game interaktif suara binatang yang diperoleh dari YouTube. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melibatkan anak TK, dengan data diperoleh melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi foto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memperkuat kemampuan anak dalam mengenali suara binatang. Anak mampu menunjukkan akurasi dalam mengidentifikasi suara, menirukan bunyi secara tepat, serta menghubungkan suara dengan representasi visual binatang. Penyajian multimodal, melibatkan suara, visual dinamis, dan interaksi motorik, berkontribusi pada penguatan memori auditif dan mendukung keterlibatan kognitif anak sepanjang proses pembelajaran. Respon anak selama kegiatan juga memperlihatkan ketertarikan, partisipasi aktif, dan kemampuan mengikuti instruksi. Antusiasme yang stabil serta permintaan anak untuk mengulang permainan mengindikasikan bahwa media ini memiliki tingkat kebermaknaan dan daya tarik yang tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan video game interaktif tidak hanya memfasilitasi pengenalan identifikasi binatang, tetapi juga mendukung perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial anak usia dini. Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media digital serupa pada cakupan materi dan populasi yang lebih luas

Katakunci: video game interaktif edukatif ; pengenalan suara binatang ; media pembelajaran digital TK ; pembelajaran PAUD ; pengenalan binatang

Abstract: *Learning about animal recognition for S Parabela Kindergarten children in Baubau City, Southeast Sulawesi Province is carried out by showing interactive video games with animal sounds obtained from YouTube. This research uses a qualitative descriptive approach involving kindergarten children, with data obtained through direct observation, interviews and photo documentation. The results showed that the use of interactive digital media significantly strengthened children's ability to recognize animal sounds. Children are able to show increased accuracy in identifying sounds, imitating sounds correctly, and connecting sounds with visual representations of animals. Multimodal presentation, involving sound, dynamic visuals, and motor interactions, contributes to strengthening auditory memory and increasing children's cognitive engagement throughout the learning process. Children's responses during activities also show increased interest, active participation, and ability to follow instructions. Stable enthusiasm and children's requests to repeat the game indicate that this media has a high level of meaningfulness and appeal. These findings confirm that the use of interactive video games not only facilitates the introduction of animal identification, but also supports early childhood language, cognitive, and social development. This research opens up opportunities for the development of similar digital media for a wider range of material and populations.*

Keyword: *educational interactive video games; animal sound recognition; kindergarten digital learning media; PAUD learning; animal introduction*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada abad 21 menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, sehingga media pembelajaran perlu dirancang selaras dengan dunia digital yang akrab bagi anak. Anak-anak saat ini tumbuh dengan beragam rangsangan visual dan pendengaran, mulai dari suara, animasi, hingga interaksi berbasis layar, yang secara alami membentuk cara mereka belajar dan memahami informasi. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang tidak hanya menarik, namun juga mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak secara optimal. Teknologi interaktif, termasuk video game edukatif, menawarkan pengalaman belajar multisensori yang dapat memperkuat proses berpikir anak melalui menebak, mengingat, menghubungkan informasi, dan mengambil keputusan. Penggunaan video game interaktif bersuara binatang merupakan salah satu alternatif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak TK, karena dapat merangsang perkembangan kognitif dasar seperti daya ingat, kemampuan membedakan suara, pengenalan konsep, dan pemecahan masalah yang menyenangkan.

Pengenalan binatang menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini karena tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga memperkaya kosakata bahasa dan memperkuat keterampilan sosial anak. Di TK S Parabela Kota Baubau, pembelajaran pengenalan binatang sebelum penelitian ini dilaksanakan

masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penjelasan lisan guru, penggunaan gambar statis pada buku pembelajaran, serta peniruan suara binatang secara sederhana tanpa dukungan media audio-visual yang interaktif. Pola pembelajaran tersebut memang membantu anak mengenali nama-nama binatang, namun belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan kemampuan anak dalam membedakan dan mengingat karakteristik suara binatang secara akurat serta mengaitkannya dengan representasi visual. Keterbatasan variasi media dan minimnya unsur interaksi menyebabkan keterlibatan anak cenderung fluktuatif, khususnya pada kegiatan yang menuntut konsentrasi auditori dan partisipasi aktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan video game interaktif suara binatang dianggap sebagai alternatif pembelajaran yang relevan, karena menghadirkan pengalaman belajar multimodal yang mengintegrasikan unsur suara, visual dinamis, dan interaksi motorik, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini dan berpotensi mendukung kemampuan pengenalan binatang secara lebih bermakna. Anak TK secara alami tertarik pada makhluk hidup di sekitarnya dan sering meniru suara binatang, sehingga pemanfaatan media yang menyajikan suara binatang akan sangat relevan. Media pembelajaran yang memanfaatkan game interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak karena menggabungkan

animasi, suara, dan respons interaktif (Saputri et al., 2018).

Penggunaan media digital berbasis game semakin mendapat perhatian guru PAUD karena fleksibilitas dan potensi pembelajarannya. Sebagai contoh, game PowerPoint interaktif telah digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, menunjukkan bahwa game edukasi sederhana pun dapat valid dan efektif (Dina & Purnamasari, 2023). Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan anak untuk belajar melalui bermain, suatu prinsip penting dalam pendidikan anak usia dini.

Lebih spesifik pada tema binatang, terdapat penelitian pengembangan game multimedia interaktif yang dirancang khusus dengan tema hewan untuk anak TK. Penelitian ini melaporkan bahwa game tersebut layak digunakan dan dinilai sangat efektif oleh validator media dan materi, terutama dalam merangsang pemikiran simbolik anak melalui elemen suara dan visual binatang (Saputri et al., 2018). Temuan ini mendukung gagasan bahwa media interaktif dengan tema binatang sangat sesuai sebagai alat untuk mengenalkan hewan kepada anak usia dini.

Selain aspek kognitif dan bahasa, penggunaan game interaktif juga berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Ketika anak bermain game yang membutuhkan giliran menjawab suara binatang, mereka belajar berinteraksi, menghormati giliran teman, dan bekerja sama dengan guru dalam menebak suara. Penelitian Bela

Mayang Sari & Suyadi (2024) menyatakan bahwa permainan interaktif dapat membentuk lingkungan belajar yang kolaboratif dan komunikatif di PAUD (Sari, 2024).

Di era ini, inovasi media pembelajaran digital di PAUD menjadi semakin penting. Sebuah studi mengembangkan video interaktif "Belajar Bersama Dino" yang menunjukkan peningkatan minat belajar dan partisipasi anak melalui fitur seperti animasi, kuis, dan permainan (Belajar et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa video-game/media interaktif bukan hanya relevan, tetapi juga sangat cocok untuk pembelajaran di PAUD modern.

Dalam konteks PAUD, guru sering menemui tantangan ketika menggunakan materi pembelajaran konvensional seperti gambar statis binatang atau kartu nama, di mana anak mudah bosan dan kehilangan fokus. Penelitian sebelumnya mengenai media interaktif di PAUD menunjukkan bahwa game berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar anak dan menghidupkan suasana kelas (Handayani et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa media digital bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang optimal untuk pembelajaran dini.

Dalam kegiatan pembelajaran di TK S Parabela, anak sudah cukup mengenal suara-suara binatang yang banyak terdapat di lingkungannya. Namun proses pembelajaran yang masih mengandalkan media konvensional seperti kartu bergambar menunjukkan berbagai kendala. Anak terlihat mudah bosan, kehilangan

fokus, dan kurang berminat mengikuti pembelajaran karena media tidak memberikan rangsangan suara yang mampu menjaga perhatiannya. Akibatnya anak menjadi pasif dan tidak antusias jika diminta mengenali atau menebak suara binatang hanya melalui gambar. Sebaliknya, ketika guru mencoba memainkan video game interaktif suara binatang yang diperoleh dari YouTube, anak-anak menunjukkan perubahan sikap yang signifikan, yaitu mereka tampak lebih antusias, fokus, dan bersemangat menebak suara-suara yang muncul dalam permainan tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru memerlukan media yang lebih menarik dan menyenangkan agar informasi dapat lebih mudah diserap dan diingat oleh anak. Berdasarkan situasi tersebut, maka penelitian ini berfokus pada dua rumusan masalah utama, yaitu: (1) bagaimana kemampuan anak dalam mengenal suara binatang, dan (2) bagaimana respon anak dalam pembelajaran yang menggunakan video game interaktif mengenal suara binatang?.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan anak dalam mengenal suara binatang dan mengkaji responnya terhadap pembelajaran yang menggunakan video game interaktif sebagai media utama. Tujuan ini penting mengingat kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penggunaan media digital yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga mampu merangsang kemampuan kognitif melalui pengalaman multisensori. Di tengah dominannya penggunaan

media konvensional seperti kartu bergambar yang kurang mampu menjaga fokus dan keterlibatan anak, penelitian ini memiliki urgensi untuk memberikan alternatif media yang lebih efektif, menyenangkan dan adaptif terhadap cara belajar anak usia dini. Selain itu, integrasi media interaktif yang diperoleh dari platform digital seperti YouTube membuka ruang inovasi pembelajaran yang mudah diakses oleh guru dengan sumber daya teknologi terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi untuk memperkuat teori tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran PAUD, tetapi juga memberikan temuan empiris mengenai potensi video game interaktif suara binatang untuk meningkatkan kemampuan pengenalan pendengaran serta keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan media video game interaktif tebak suara binatang dalam konteks pembelajaran di kelas PAUD. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan pengamatan langsung situasi kelas dan cara anak merespon media tersebut, sangat sejalan dengan praktik penelitian dalam pendidikan anak usia dini seperti yang digunakan dalam studi implementasi kurikulum independen di lembaga PAUD (Winarji et al., 2024).

Subjek penelitian adalah 10 anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK S Parabela Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara. Lokasi penelitian adalah ruang kelas TK S Parabela di mana guru menggunakan laptop untuk memutar video game yang telah diunduh dan dapat dijalankan offline, menghindari hambatan koneksi internet.

Pengumpulan data dilakukan dengan memadukan beberapa teknik: observasi langsung, wawancara dengan kepala sekolah, dan dokumentasi (foto). Observasi diarahkan untuk melihat ekspresi anak, konsentrasi, dan partisipasi mereka selama permainan. Teknik observasi ini relevan dengan desain penelitian game edukasi untuk perkembangan bahasa anak seperti pada penelitian Saudale et al., (2022) (Bimbingan et al., 2022).

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan kepala sekolah untuk memperoleh perspektif kelembagaan terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran, sementara dokumentasi (foto) digunakan untuk menangkap momen-momen penting seperti anak menebak suara, bereaksi terhadap gambar binatang, atau bekerja sama dengan teman. Teknik dokumentasi ini serupa dengan cara yang digunakan dalam penelitian motivasi belajar di PAUD oleh Dian et al., (2022), yang juga mengombinasikan observasi dan dokumentasi (Dian et al., 2020).

Analisis data mengikuti model reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan menurut Huberman, &

Miles (1983). Data observasi dan dokumentasi dikurangi untuk menemukan tema-tema penting seperti respon anak, komunikasi verbal, dan perilaku sosial selama bermain. Kemudian hasilnya disajikan dalam narasi deskriptif yang mencerminkan pola interaksi dan perkembangan anak. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik, di mana data dari observasi, dokumentasi, dan wawancara diuji kesesuaiannya, sebagaimana dilakukan dalam penelitian mendongeng oleh Kartika et al., (2022) (J. Pendidikan & Usia, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran interaktif berbasis video game interaktif, kapasitas anak dalam mengidentifikasi suara binatang meningkat secara signifikan. Kebanyakan anak pada awalnya hanya bisa mengenali suara binatang yang mereka jumpai sehari-hari, seperti sapi, kucing, dan ayam. Saat terpapar suara-suara dari binatang yang jarang mereka lihat, anak-anak tampak berhati-hati dan respon mereka terkadang tidak merata. Kemampuan anak dalam membedakan suara masih sangat terbatas karena media kartu bergambar yang digunakan sebelumnya tidak memadai untuk membantu mereka mengasosiasikan suara dengan bentuk binatang secara tepat. Situasi ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap suara binatang masih primitif sebelum

diberikan intervensi dan memerlukan stimulasi pendengaran yang lebih intens. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Lestariningsih et al., (2023) yang mengatakan bahwa game edukatif hewan yang menggunakan suara dan animasi meningkatkan kemampuan anak mengenali hewan lebih baik daripada media visual statis seperti kartu (Lestariningsih et al., 2023).

Proses pembelajaran kemudian dilakukan dengan menggunakan video game interaktif yang menampilkan suara-suara binatang dengan gambar yang dinamis. Minat dan keterlibatan anak-anak dalam kegiatan tersebut semakin meningkat. Saat mendengar suara yang belum mereka kenali, anak diamati mengajukan pertanyaan, aktif menebak suara, dan bereaksi sendiri. Perhatian anak dipertajam oleh pengalaman multimodal musik dan gerak dalam materi pendidikan, yang memfasilitasi pengenalan suara. Anak adalah titik fokus dari aktivitas pembelajaran dan mempertahankan tingkat kegembiraan yang stabil, dengan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Kapasitas anak dalam mengenali suara binatang secara konsisten meningkat setelah beberapa kali pengulangan. Anak-anak dapat membedakan suara serupa dengan lebih jelas serta lebih akurat dalam memperkirakan suara. Misalnya, kini lebih mudah membedakan suara kambing dan domba yang sebelumnya sering membingungkan. Bahkan anak mulai mengenali suara kelinci yang belum mereka dengar. Sebagai tanda

peningkatan memori pendengaran, beberapa anak bahkan mampu mengingat suara-suara yang mereka dengar pada kegiatan main sebelumnya. Selain itu, anak mulai menunjukkan reaksi impulsif, seperti menirukan suara binatang sebelum merespon atau langsung menyebutkan nama binatang tersebut tanpa menunggu instruksi guru. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengenalan ucapan telah berkembang melampaui dugaan sederhana menuju pemahaman yang lebih mendalam. Berikut foto kegiatan pembelajaran anak.



Gambar 1. Anak mencoba menebak dan mengenali suara binatang

Respons anak terhadap penerapan video game interaktif suara binatang menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional media gambar. Mereka memperlihatkan antusiasme sejak permainan dimulai, ditandai dengan senyum, tawa kecil, dan ekspresi terkejut atau kagum saat suara binatang muncul dari perangkat. Tampilan visual yang bergerak bersamaan dengan audio membuat pengalaman belajar terasa lebih hidup, sehingga anak-anak terdorong untuk memperhatikan secara penuh.

Beberapa anak bereaksi spontan ketika suara baru muncul, misalnya dengan mendekat ke layar, menunjuk gambar hewan, atau langsung menirukan suara tersebut. Reaksi ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu memberikan stimulasi emosional yang lebih kaya dibandingkan kartu bergambar. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Lestariningsih et al., (2023) yang menyatakan bahwa media game interaktif mendorong ketertarikan dan respons emosional positif karena menyajikan stimulus visual-auditori yang dekat dengan preferensi belajar anak usia dini (Lestariningsih et al., 2023).

Dari sisi kognitif, anak-anak menunjukkan kemampuan yang semakin baik dalam menghubungkan suara dengan representasi visual binatang selama permainan berlangsung. Mereka tampak mampu mengingat suara-suara yang telah diperdengarkan, membandingkannya dengan suara baru, dan memberikan keputusan secara cepat ketika diminta menebak. Proses ini melibatkan kemampuan dasar seperti pengamatan, pengenalan pola, dan pemecahan masalah sederhana. Interaksi berulang dengan suara binatang juga membantu memperkuat memori auditori dan visual anak. Temuan ini sejalan dengan hasil studi Sriwidaningsih & Friskawati (2022) yang menyimpulkan bahwa kombinasi suara dan gerak dalam game mampu meningkatkan pemrosesan kognitif, perhatian, dan kecepatan respons anak (J. I. Pendidikan et al., 2022). Dengan demikian, media interaktif

tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga secara langsung memperkuat proses kognitif yang berkaitan dengan pengenalan suara binatang.

Selain manfaat emosional dan kognitif, motivasi belajar anak juga mengalami peningkatan signifikan selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat ingin terus melanjutkan permainan, menunjukkan ekspresi puas ketika berhasil menebak dengan benar, dan tetap bersemangat mengikuti suara berikutnya. Aktivitas yang menuntut respon cepat membuat mereka terlibat sepenuhnya dan jarang kehilangan fokus. Suasana kelas pun menjadi lebih aktif, namun tetap terarah karena setiap anak memiliki kesempatan yang jelas untuk terlibat. Ekspresi positif seperti tepuk tangan, komentar spontan, atau gerakan tubuh yang bersemangat menandakan bahwa aktivitas ini memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Konsistensi antusiasme ini mendukung temuan dari penelitian Nurleha & Kristiana, (2025) bahwa game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi internal anak, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan kondusif (Ponorogo, 2025). Berikut foto kegiatan pembelajaran anak.



Gambar 2. Anak antusias saat bermain video game interaktif suara binatang

Temuan observasi pembelajaran diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang terlibat langsung dalam kegiatan. Guru menjelaskan bahwa sebelum penggunaan media video game interaktif, pembelajaran pengenalan binatang masih didominasi metode konvensional, seperti penjelasan lisan dan penggunaan gambar statis, yang cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian anak dalam waktu lama, khususnya pada pengenalan suara binatang. Setelah media video game interaktif suara binatang diterapkan, guru mengamati peningkatan antusiasme dan keterlibatan anak selama pembelajaran. Anak menjadi lebih fokus, aktif merespons instruksi, serta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali, membedakan, dan menirukan suara binatang secara tepat. Guru juga menilai bahwa penyajian media yang mengombinasikan unsur suara, visual bergerak, dan interaksi langsung membantu anak lebih mudah mengingat informasi yang dipelajari. Permintaan anak untuk mengulang permainan mengindikasikan tingginya minat dan motivasi belajar, sehingga penggunaan video game interaktif

dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengenalan binatang serta mendukung keterlibatan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video game interaktif suara binatang memberikan dampak positif terhadap kemampuan pengenalan binatang pada anak TK S Parabela. Temuan utama penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada aspek keaktifan, fokus pendengaran, keberanian menjawab, kemampuan menirukan suara, serta penguasaan kosakata tentang binatang. Pada awal pembelajaran menggunakan gambar statis, anak cenderung pasif dan mudah kehilangan perhatian. Namun, ketika media interaktif diperkenalkan, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup, penuh antusiasme, dan partisipasi anak meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media yang bersifat audio-visual mampu memberikan stimulus lebih kuat bagi anak usia dini dibandingkan media konvensional.

Perkembangan positif yang diamati pada anak sejalan dengan teori belajar melalui bermain (*play-based learning*), di mana bermain tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana penting untuk eksplorasi kognitif dan sosial (Vygotsky). Melalui interaksi suara-gambar-suara binatang, anak mengaktifkan zona perkembangan proksimal (ZPD): mereka mampu menebak suara dengan sedikit bantuan, lalu menginternalisasi kosakata baru dan membangun pemahaman lebih

matang. Temuan ini juga sejalan dengan teori perkembangan belajar anak usia dini yang menekankan pentingnya pembelajaran multisensori, yaitu pembelajaran yang melibatkan pendengaran, penglihatan, dan respon motorik. Media digital seperti video game interaktif mampu menghadirkan pengalaman multisensori tersebut. Menurut penelitian Handayani et al., (2024), media audio-visual berperan meningkatkan perhatian anak dan memudahkan mereka mengingat informasi karena rangsangan yang diberikan lebih konkret dan menarik (Handayani et al., 2024). Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Saputri et al., (2018) yang juga mengembangkan game multimedia interaktif tema binatang untuk anak usia dini dan menunjukkan validitas tinggi serta respon positif guru dan anak (Saputri et al., 2018).

Dalam konteks ini, anak tidak hanya mendengar suara binatang, tetapi juga melihat tampilan visual sebagai penguat informasi. Aktivitas menebak suara memberikan kesempatan kepada anak untuk memproses informasi secara auditori, kemudian menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Hal ini mendukung pandangan Vygotsky bahwa anak belajar secara optimal melalui aktivitas yang melibatkan interaksi dan rangsangan yang bermakna. Selain itu, guru berperan sebagai pendamping yang memberi arahan, penguatan, dan kesempatan kepada anak untuk berekspresi. Studi oleh Amanda dan Wahyuningsih (2025)

juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) membantu anak mengembangkan kemampuan berbagi, kerja sama, pengelolaan emosi, dan interaksi social secara simultan karena anak belajar dalam suasana yang alami dan menyenangkan (Amanda & Wahyuningsih, 2025).

Kecenderungan kemampuan anak terlihat jelas dalam kecepatan menebak suara binatang yang familiar seperti ayam, kucing, anjing, sapi, monyet, bebek dan kuda. Sebagian besar anak dapat menjawab spontan, bahkan menirukan suara binatang dengan penuh ekspresi. Fenomena ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan pengenalan binatang, tetapi juga memperkaya kosakata dan keberanian berbicara. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian oleh Aisyah & Depalina (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kosakata dan kemampuan bahasa reseptif anak melalui kegiatan mendengar dan menirukan suara (Aisyah et al., 2025).

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan video game interaktif suara binatang menghadapi beberapa kendala, terutama pada aspek teknis dan dinamika kelas. Ukuran layar laptop yang kecil membuat anak sering berebut ingin melihat gambar binatang secara jelas, sementara volume suara perlu disesuaikan berulang agar dapat didengar seluruh anak. Antusiasme yang tinggi juga menyebabkan anak sulit menunggu

giliran, sehingga guru harus menata ulang posisi duduk, menetapkan aturan bermain, dan memberi kesempatan satu per satu. Kendala semacam ini sejalan dengan penelitian Wahyu et al., (2024) yang menjelaskan bahwa keterbatasan perangkat digital dapat memengaruhi kelancaran penggunaan media interaktif di PAUD (Wahyu et al., 2024). Penelitian Dewi & Agung (2021) menyebutkan bahwa media interaktif sering memicu energi kelas yang tinggi sehingga membutuhkan pengelolaan perilaku anak yang lebih terstruktur (Putu et al., 2021). Dengan demikian, kendala penelitian ini terutama mencakup keterbatasan media, kesiapan ruang belajar, serta perlunya strategi kelas yang adaptif dari guru.

Meski terdapat kendala, guru berhasil mengatasinya dengan mengatur posisi anak, mengoptimalkan volume, serta memberikan giliran satu per satu agar semua anak memperoleh kesempatan. Keberhasilan guru dalam mengelola kelas juga turut memengaruhi efektivitas media interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Marni et al., (2020) bahwa efektivitas pembelajaran berbasis digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mendampingi dan mengarahkan pengalaman belajar anak secara langsung (Ajar, n.d.).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video game interaktif suara binatang yang diambil dari platform YouTube

dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kecenderungan kemampuan pengenalan suara binatang pada anak-anak TK S Parabela, Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara. Melalui beberapa kali pengulangan dalam satu sesi permainan, perkembangan kemampuan anak terlihat semakin kuat. Anak mampu mengenali suara binatang dengan lebih tepat, menirukan bunyi secara kontekstual, menyebutkan nama binatang berdasarkan stimulus auditori, serta menghubungkan suara dengan gambar atau animasi secara mandiri. Hal ini menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya memperkuat keterampilan pendengaran dan memori auditori, tetapi juga mendukung kemampuan anak dalam mengidentifikasi konsep binatang secara lebih terstruktur.

Respon positif selama kegiatan memberikan efek langsung pada efektivitas pembelajaran. Anak menjadi lebih mudah diarahkan, lebih cepat memahami instruksi, dan mampu mempertahankan fokus lebih lama. Suasana belajar menjadi kondusif karena keaktifan anak muncul secara terarah, bukan sekadar spontan. Bahkan, antusiasme anak untuk mengulang permainan menandakan bahwa aktivitas tersebut bermakna dan diminati oleh peserta didik. Stabilitasnya aspek perhatian, keterlibatan, emosi, dan motivasi memberikan bukti kuat bahwa video game interaktif suara binatang merupakan media yang efektif dalam mendukung kualitas interaksi dan mendukung pembelajaran yang

responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media digital interaktif berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efisien untuk mengenalkan konsep sains awal, khususnya pengenalan binatang, sekaligus mendorong perkembangan bahasa serta sosial-emosional anak. Ke depan, penelitian serupa dapat diterapkan pada kelompok anak dengan jumlah lebih besar atau pada tema pembelajaran lain untuk menguji efektivitas yang lebih luas dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Depalina, S., Agama, T., Negeri, I., & Natal, M. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Interaktif dalam Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Lingokids*. 3(2), 252–259.
- Ajar, B. (n.d.). Peran dan Tantangan Profesi Pendidik Di Era Digital.
- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). *Aulad: Journal on Early Childhood Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(2), 791–799. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113>
- Belajar, I., Dino, B., Aini, D. N., Awani, R., & Islamiyah, S. A. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI VIDEO DALAM MENDUKUNG KEBIJAKAN DAN INOVASI PAUD DI ERA PASCA COVID-19*. 11, 9–14.
- Bimbingan, J., Saudale, M., Astawan, I. G., Vina, M., & Paramita, A. (2022). *Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*.
- Dian, D. K., Sumiharsono, R., Dahlan, M. Z., & Jazuly, A. (2020). *Pengaruh media game edukasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro*. 1(2), 42–52.
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). *Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Handayani, P. U., Carla, S., Wilantoro, A., Saputro, A., Anif, M., & Utama, G. P. (2024). *Indonesian Journal of Education Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Yayasan Al Karomah Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2), 131–142.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1983). Drawing valid meaning from qualitative data: Some techniques of data reduction and display. *Quality and quantity*, 17(4), 281–339.
- Lestariningsih, T., Kusbandono, H., & Paksi, A. B. (2023). *Development of Game-based Learning Media for Early Childhood Animal Recognition*. 2(8), 3507–3516.
- Pendidikan, J. I., Sriwidaningsih, R., & Friskawati, G. F. (2022). *Cakrawala Pendidikan Motion and sound games model for improving cognition of early childhood*. 41(3), 779–792.

Pendidikan, J., & Usia, A. (2022). *Metode mendongeng kisah nabi dalam penanaman moral anak usia dini*. 7(1), 13–28.

Ponorogo, U. M. (2025). *THE TRANSLATION OF THE TITLE INTO ENGLISH IS : 3*, 44–50.

Putu, N., Pratama, A., Agung, A., & Agung, G. (2021). *Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini*. 9, 149–157.

Saputri, O. E., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2018). *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. 6.

Sari, B. M. (2024). *Permainan Interaktif Anak Usia Dini Sebagai Media Pembelajaran pada*. 5, 2049–2058.

Wahyu, D., Bintang, P., Pertiwi, A. D., & Mulawarman, U. (2024). *Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD*. 7(3), 873–884.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>