

PENERAPAN ALAT PERAGA PAPAN HABITAT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HEWAN DAN HABITATNYA DI TK ALKHAIRAAT KABONENA

Fitri Rahayu

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Palu

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penerapan alat peraga papan habitat dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal hewan dan habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan data melalui observasi, interviu dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan penerapan alat peraga papan habitat dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal hewan dan habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena yaitu dengan cara lebih awal guru menjelaskan konsep hewan dan habitatnya, agar anak memiliki pengetahuan dan pemahaman awal tentang makhluk-makhluk ciptaan Allah setelah itu Anak ditugaskan mengambil, memilah dan mencocokkan gambar yang telah disiapkan kemudian direkatkan berdasarkan habitatnya, sehingga anak lebih mudah memahami hewan dan habitatnya masing-masing. Dampak penerapan alat peraga papan habitat, anak semakin menyayangi makhluk ciptaan Tuhan dan melatih daya ingat dan logika berpikir anak. Melalui alat peraga papan habitat anak dapat membedakan hewan yang hidup di darat, di air dan di udara, selain itu dapat melatih daya ingat anak-anak untuk mengingat kembali makhluk-makhluk ciptaan Tuhan yang pernah dijumpainya dan dapat melatih gerak motorik anak. Faktor pendukung penerapan alat peraga papan habitat yaitu tidak membutuhkan banyak biaya, kreativitas dari guru dalam membuat alat peraga dan adanya dukungan dari Yayasan untuk memfasilitasi kebutuhan TK dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penerapan Alat Peraga, Papan Habitat, Kemampuan Anak untuk Mengenal Makhluk Ciptaan Allah

PENDAHULUAN

Hewan dan habitatnya merupakan salah satu pembelajaran yang perlu diberikan kepada anak-anak sejak kecil untuk mengenalkan makhluk hidup dan lingkungan sekitar. Salah satu cara anak agar proses belajar mereka memperoleh pengenalan tentang habitat adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, seorang anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Belajar dan bermain bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan

sosialnya. Kegiatan bermain dan belajar mereka akan mengembangkan otot dan melatih gerakan motorik mereka di dalam penyaluran energi yang berlebih. Dengan adanya kegiatan belajar dan bermain, seorang anak akan menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan pada akhirnya seorang anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif

Menurut Montololu bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

(a)Bermain memicu kreatifitas anak,(b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak,(c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak,(d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati,(e) Bermain bermanfaat mengasah panca indera,(f) Bermain sebagai media terapi (pengobatan),(g) Bermain itu melakukan penemuan.¹

Bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Kemampuan penyesuaian diri seorang anak membutuhkan rangsangan yang sesuai dengan jiwa mereka. Secara kejiwaan anak-anak ialah manusia yang akrab dengan simbol-simbol berupa gambar di sekitarnya. Guru mampu memberikan pembelajaran melalui media alat peraga untuk menimbulkan semangat dan pemahaman kepada anak terhadap makhluk Allah Swt yang diterima dari gambar tersebut. Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka alat peraga papan habitat merupakan salah satu teknik penyampaian yang digunakan dalam proses pendidikan di Taman Kanak-kanak yang dampaknya anak akan mampu memahami atau mengetahui makhluk ciptaan Tuhan termasuk pengenalan hewan dan habitatnya.

Anak usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan sejumlah konsep, karena usia Taman Kanak-kanak (TK) sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat rangsangan/motivasi yang sesuai dengan perkembangannya.²

Alat peraga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Alat peraga berperan membawa dunia luar ke dalam kelas. Lingkungan luar yang sulit dijangkau oleh alat indra akat diperlihatkan dalam bentuk mini dan duplikatnya. Contohnya, tentang makhluk ciptaan Tuhan, maka akan diperlihatkan gambar-gambar hewan, seperti kucing, kelinci, anjing dan lain-

¹F Montololu, B. E., dkk. *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008). 115

²S Hibana Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press. 2005), 29.

lain, dan anak dapat mengetahui ciri-ciri dari setiap hewan tersebut, sehingga ketika anak bertemu hewan dalam bentuk nyata maka mereka sudah mengenal.

Peningkatan pengenalan anak terhadap hewan dan habitatnya, maka alat peraga yang paling tepat digunakan adalah papan habitat, alat peraga tersebut akan melatih daya kognitif, afektif dan psikomotorik anak, karena anak dapat mengenal berbagai makhluk ciptaan Tuhan dan cara ini digunakan untuk mengelompokkan makhluk yang hidup di laut, udara dan daratan, sehingga anak dapat mengenal ciri-cirinya dan dapat membedakan habitatnya masing-masing. Dengan demikian, anak akan lebih mudah mengingat apa saja makhluk ciptaan Allah dan akan lebih menyayangi hewan tersebut. Mengingat pentingnya meningkatkan kemampuan anak mengenal hewan dan habitatnya maka, Penulis akan mengkaji tentang penerapan alat peraga papan habitat dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal hewan dan habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena.

PEMBAHASAN

A. Alat Peraga dalam Pembelajaran

Alat peraga adalah alat-alat pelajaran secara penginderaan yang tampak dan dapat diamati. Alat-alat peraga diperlukan sekali di dalam memberikan pelajaran kepada anak untuk memudahkan di dalam memberikan pelajaran dan memahami pelajaran dengan jelas atau menguasai isi dan kecakapan pelajaran dengan baik. Tentunya setiap alat peraga yang mau dipergunakan disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang akan dicapainya, atau pelajaran yang akan diberikan kepada anak menurut kadar keperluannya saja. Sebab pemakaian alat peraga yang terlalu banyak akan melambankan anak-anak berpikir abstrak dan sebaliknya penyampaian pendidikan yang verbalistik akan membosankan anak.³

Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran peserta didik lebih efektif dan efisien.⁴ Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar. Alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Penyediaan perangkat alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan siswa belajar, sesuai dengan tipe siswa belajar.

Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistik. Pelajaran tidak sekedar menerawang pada wilayah abstrak, melainkan sebagai proses empirik yang kongkrit yang realistik serta menjadi bagian dari hidup yang tidak mudah dilupakan.

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran, membuat siswa merasa belajar sambil bermain, karena anak usia dini identic dengan permainan,

³Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2014), 66.

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 16

karena dengan bermain maka akan melatih fisik (motorik halus dan kasar), social, moral dan dari segi kognitif maka akan melatih kemampuan nalar siswa.⁵

Adapun kelebihan penggunaan alat peraga dalam pengajaran yaitu:

1. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menari
2. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan
4. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti :mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya.⁶

Adapun tujuan dari alat peraga untuk:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas.
2. Mengembangkan sikap yang dikehendaki.
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.⁷

Pemakaian alat peraga merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang mendalam dalam mengajar, panca indra dan seluruh kesanggupan seorang anak perlu dirangsang, digunakan dan melibatkan, sehingga tak hanya mengetahui, melainkan dapat memakai dan melakukan apa yang dipelajari. Panca indera yang paling umum dipakai dalam mengajar adalah “mendengar” melalui pendengaran, anak mengikuti peristiwa-peristiwa dan ikut merasakan apa yang disampaikan. Seolah-olah anak melihat sesuatu dari apa yang diceritakan. Namun ilmu pendidikan berpendapat, bahwa hanya 20% dari apa yang didengar dapat diingat kemudian hari. Kesan yang lebih dalam dapat dihasilkan jikalau apa yang diceritakan “dilihat melalui sebuah gambar “. Dengan demikian, melalui “mendengar” dan “melihat” akan diperoleh kesan yang jauh lebih mendalam.

Kekurangan alat peraga yaitu:

1. Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru.
2. Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan
3. Perlu kesediaan berkorban secara materiil.⁸

Alat peraga yang digunakan hendaknya memiliki karakteristik tertentu. Alat peraga yang di gunakan harus memiliki sifat sebagai berikut:

1. Tahan lama (terbuat dari bahan yang cukup kuat).
2. Bentuk dan warnanya menarik.
3. Sederhana dan mudah di kelola (tidak rumit).
4. Ukurannya sesuai (seimbang)dengan ukuran fisik anak.
5. Dapat mengajikan konsep matematika (tidak mempersulit pemahaman)

⁵Yasbiati, Gilar Gandana, *ALat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Praktek)*, (Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2019), 2.

⁶Ibid., 15

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 24

⁸Yasbiati, Gilar Gandana, *ALat Permainan Edukati*, 17.

6. Sesuai dengan konsep pembelajaran.
7. Dapat memperjelas konsep (tidak mempersulit pemahaman)
8. Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi siswa.
9. Bila kita mengharap anak belajar aktif (sendiri atau berkelompok) alat peraga itu supaya dapat dimanipulasikan, yaitu: dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dimainkan, dipasangkan, dicopot, (diambil dari susunannya) dan lain-lain.
10. Bila mungkin alat peraga tersebut dapat berfaedah lipat (banyak).⁹

Ada beragam jenis alat peraga pembelajaran, dari mulai benda aslinya, tiruannya, yang sederhana sampai yang canggih, diberikan dalam kelas atau di luar kelas. Bisa juga berupa bidang dua dimensi (gambar), bidang tiga dimensi (ruang), animasi/flash (gerak), video (rekaman atau simulasi). Teknologi telah mengubah harimau yang ganas yang tidak mungkin di bawa dalam kelas bisa tampil di kelas dalam habitat kehidupan yang sesungguhnya.

Jenis alat peraga dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Alat peraga dua dan tiga dimensi Bagan, grafik, poster, gambar mati, papan planel, peta datar, peta timbul, globe, papan tulis
2. Alat peraga yang diproyeksikan Film, slide dan filmstrip.¹⁰

Adapun beberapa contoh alat peraga sederhana yang dapat digunakan dalam mengajar yaitu:

a. Gambar

Gambar adalah suatu bentuk alat peraga yang nampaknya paling dikenal dan sering dipakai, karena gambar disenangi oleh anak berbagai umur, diperoleh dalam keadaan siap pakai, dan tidak menyita waktu persiapan.

b. Papan habitat

Papan habitat merupakan alat peraga yang efektif untuk mengenalkan pada anak tentang macam-macam ciptaan Tuhan, anak diberikan tugas untuk merekatkan makhluk-makhluk ciptaan Tuhan pada papan habitat yang sudah diwarnai dengan menarik.

c. Papan Planel

Papan planel adalah papan yang berlapis kain planel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Papan planel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dengan kain planel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan atau gabus. Kemudian membuat guntingan-guntingan planel atau kertas rempelas yang diletakan di bagian belakang gambar.¹¹

⁹Ibid., 18.

¹⁰Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung, 2016), 4.

¹¹Ibid., 42.

Fokus penelitian ini adalah penggunaan alat peraga papan habitat karena disenangi anak berbagai umur, dan tidak menyita waktu lama untuk, persiapan, bahannya sederhana selain itu anak dapat semakin mencintai makhluk ciptaan Allah seperti berbagai binatang yang ada di laut, udara dan di darat. Dengan bantuan penggunaan alat peraga diharapkan dapat memberikan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak yang sedang melakukan kegiatan belajar. Karena penemuan-penemuan yang diperoleh dari aktivitas anak biasanya bermula dari munculnya hal-hal yang merupakan tanda tanya, maka permasalahan yang diselidiki jawabannya itu harus didasarkan pada obyek yang menarik perhatian anak.

Alat peraga papan habitat merupakan media yang termasuk ke dalam media berbasis visual. Menurut Arsyad “Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar”¹². Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Alat peraga papan habitat ini berfungsi untuk memudahkan anak dalam mengenal setiap jenis-jenis hewan dan mengenal tempat hidup hewan tersebut. Media ini merupakan gambaran tentang tempat hidup hewan.

B. Kemampuan Anak mengenal Hewan dan Habitatnya

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik dalam hal sikap, perhatian, minat dan kemampuannya dalam belajar. Segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadian anak. Kekhasan dunia anak mengakibatkan perlunya strategi pembelajaran untuk anak. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar atau yang sering disebut dengan masa golden age. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan untuk proses belajar anak.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal. Hibana berpendapat bahwa “anak usia dini diartikan masa anak pada usia 0-8 tahun”¹³. Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik.

Penelitian ini memiliki cakupan materi hanya pada pengelompokan hewan menurut habitatnya, yaitu hewan yang hidup di dalam air, hewan yang hidup di darat, dan hewan yang hidup di udara. Habitat

¹²Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 82.

¹³R Hibana S, *Konsep Dasar Pendidikan*, 34.

merupakan tempat tinggal suatu makhluk hidup dan berkembang biak. Habitat merupakan lingkungan fisik yang berada pada sekitar spesies, komunitas, kelompok spesies yang mempengaruhi dan dimanfaatkan oleh spesies. Suatu habitat terdiri dari faktor fisik, seperti kelembaban, air, tanah, ketersediaan cahaya, kisaran suhu, dan juga faktor biotik seperti adanya predator dan ketersediaan makanan.¹⁴

Semua makhluk hidup atau organisme memiliki habitat dan tempat tinggal masing-masing. Istilah habitat juga dipakai untuk menunjukkan tempat tumbuhnya sekelompok organisme dari beberapa spesies yang membentuk suatu komunitas. Misalnya menyebutkan tempat kehidupan padang rumput dapat disebut sebagai habitat padang rumput, untuk hutan mangrove maka dapat menggunakan istilah habitat hutan mangrove, dan juga untuk hutan rawa maka dapat menggunakan istilah habitat hutan rawa.

a. Hewan yang hidup di darat

Hewan yang hidup di darat disebut hewan darat. Ada singa, anjing, sapi, gajah, kucing, harimau, dan lain sebagainya. Ciri hewan yang hidup di darat adalah memiliki paru-paru sebagai alat pernafasan dan sepanjang hidupnya lebih sering menginjak tanah.

b. Hewan yang hidup di air

Berbagai jenis hewan hidup di air. Ada hewan yang hidup di laut, misalnya paus, ikan hiu, udang, gurita, lumba-lumba, dan lain sebagainya. Ada juga ikan yang hidup di air tawar, yaitu ikan koi, ikan arwana, ikan mas, dan lain sebagainya. Ikan lele dan mujair juga hidup di air tawar. Ada juga ikan bandeng yang hidup di air payau. Air payau merupakan campuran air laut dan air tawar. Ciri hewan yang hidup di air adalah memiliki sirip, memiliki insang sebagai berhafas, memiliki sisik, dan sepanjang hidupnya hidup di dalam air.

c. Hewan yang hidup di udara

Burung dan jenis serangga hidup di udara. Hewan yang hidup di udara memiliki sayap untuk terbang. Misalnya, burung elang, kutilang, merpati, dan lain sebagainya. Banyak serangga yang hidup di udara. Misalnya, kupu-kupu, nyamuk, capung, lalat, lebah, dan lain sebagainya. Ciri hewan yang hidup di udara adalah memiliki sayap dan sepanjang hidupnya sering terbang di udara.

Pengenalan hewan dan habitatnya adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sarat dengan kesenangan anak. Dalam pengenalan hewan ini, anak dituntut agar mampu mengingat kembali nama-nama hewan dan jenis-jenisnya. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab para guru untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak didik dalam kegiatan pengenalan hewan. Dengan demikian hal, ini akan melatih kemampuan kognitif anak.

¹⁴Burhanuddin Masy'ud Lin Nuriah Ginoga, *Penangkaran Satwa Liar* (Bogor: IPB Press, 2016), 73.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat.¹⁵ Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap hewan dan makhluk hidup lainnya yang ada di sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Proses kognisi ini meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.¹⁶

Anak usia dini paling efektif untuk mengenalkan macam-macam ciptaan Tuhan, karena memori anak di usia dini paling peka dan dapat menerima rangsangan dengan mudah termasuk gambar-gambar binatang, tumbuh-tumbuhan dan berbagai macam ciptaan Tuhan lainnya. Rasa ingin tahunya akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangan termasuk dengan memberikan alat peraga papan habitat (merekatkan gambar binatang).

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif sangat membantu anak dalam pengembangan daya pikir anak dan dapat membantu mengembangkan pengetahuannya. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan daya pikir anak aspek kognitif pada pengenalan alam sekitar dan makhluknya yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit. Pengenalan hewan dapat digunakan sebagai keterwakilan gambaran konsep sains anak usia dini dapat dengan mudah mengenal lingkungan sekitar dan kehidupan hewan serta melafalkannya. Membuat perpaduan gambar hewan serta cara menyesuaikan habitatnya dengan kata-kata sehingga anak dapat mengenal jenis-jenis hewan, habitatnya serta kehidupannya dengan memberikan perbedaan bentuk dan warna dari masing-masing media pengenalan hewan berdasarkan papan pengenalan hewan sebagai pembeda antara pengenalan hewan yang satu dengan pengenalan hewan lainnya dan yang paling utama juga yaitu anak dapat menyayangi hewan-hewan yang ada disekitarnya

Islam agama yang sempurna, dimana seluruh aspek kehidupan manusia telah diatur sedemikian rapi, karena Islam membawa kasih sayang

¹⁵Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Berdaya Saing*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2017), 71-80.

¹⁶Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 122.

serta rahmat bagi seluruh alam semesta. Menyayangi binatang adalah termasuk bagian dari ajaran agama Islam dan bentuk dari sikap patuh terhadap perintah agama dan adanya harapan untuk mendapatkan pahala serta takut terhadap azab neraka bila mereka sampai menzalimi binatang. Nabi SAW bersabda (Al-Bukhari, 1422: 2235) “Barangsiapa yang tidak belas kasih niscaya tidak dibelaskasihi” (HR Al-Bukhari: 5997, Muslim: 2318). Dan dalam Sabda Nabi:

أَفَلَا تَتَّقُوا اللَّهَ فِي هَذِهِ الْأَنْبِيَّتِ الَّتِي مَلَكَ اللَّهُ إِيَّاهَا فَاكْتَنَنَهُ شَكَاؤُ الْإِنْسَانِ أَنْ تَكُنْ تُجِيعُهُ وَتُدْعِبُهُ

Artinya:

‘Apakah engkau tidak takut kepada Allah mengenai binatang ini, yang telah diberikan kepadamu oleh Allah? Dia telah melapor kepadaku bahwa engkau telah membiarkannya lapar dan membebaninya dengan pekerjaan-pekerjaan yang berat.’¹⁷

Hewan adalah makhluk ciptaan Tuhan yang membutuhkan kasih sayang seperti manusia. Untuk itu Tuhan menciptakan berbagai macam jenis hewan untuk dipelihara. Hewan peliharaan seperti kucing, anjing, kelinci, ikan, ayam dan burung, sangat disukai anak-anak. Rasa ingin tahu anak yang besar seringkali membuat anak menyukai hewan. Namun sebagian anak, ada juga yang takut dengan hewan dan tidak mau menyentuh apalagi memelihara. Sebagai orang tua, kita berkewajiban mengenalkan berbagai macam hewan dan mengajarkan anak-anak untuk menyayangi hewan, karena hewan juga makhluk Tuhan yang perlu kita jaga dan lestarikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena fokus penelitian ini bersifat mendeskripsikan Penerapan Alat Peraga Papan Habitat dalam Meningkatkan Kemampuan Anak untuk Mengenal Hewan dan Habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena, teknik pengumpulan data melalui observasi, interviu dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Alat Peraga Papan Habitat dalam Meningkatkan Kemampuan Anak untuk Mengenal Hewan dan Habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena

Pembelajaran anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang

¹⁷M. Quraisy Shihab, *Tafsir al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 139.

berpusat pada anak dengan menggunakan media alat peraga papan habitat. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu informan sebagai berikut:

Alat peraga papan habitat dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, disamping untuk memberikan kesempatan bagi anak berekreasi, juga akan menarik perhatian anak pada berbagai makhluk ciptaan Allah seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia dan lain-lain.¹⁸

Hal ini juga disampaikan oleh salah seorang anak di TK Alkhairaat Kabonena bahwa “saya lebih senang belajar sambil bermain karena ada gambar sapi, kelinci, ular, gunung, matahari dan masih banyak yang lainnya”.¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media alat peraga papan habitat ternyata sangat mempengaruhi anak didik, karena dengan media alat peraga papan habitat anak didik akan memunculkan kreativitas dan imajinasinya sehingga secara tidak langsung perkembangan anak didik akan bertambah, selain itu juga anak didik senang dengan pembelajaran tersebut, dimana dalam pelaksanaan media alat peraga papan habitat berarti anak didik akan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Adapun perlengkapan dan teknik untuk membuat papan habitat yaitu: “Benda-benda yang digunakan yaitu: Kertas karton 50cm x50cm 1 lembar, Kardus 50 cm x 50 cm, Perekat, Gunting, Krayon, dan masing-masing 5 Gambar hewan yang hidup di darat, udara dan air”.²⁰

Benda-benda yang digunakan untuk membuat papan habitat dapat dengan mudah dijumpai dimana saja, sehingga dengan benda sederhana itu guru dengan berbagai kreativitasnya dapat membuat media pembelajaran yang sederhana namun tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Teknik pembuatannya: Siapkan karton untuk ditempelkan di atas kardus yang sama panjangnya, membuat ilustrasi habitat udara, darat, dua alam dan air, sketsa pemandangan yang di dalamnya terdapat gambar lautan, gunung, matahari, dan pemukiman warga/desa, diwarnai gambar dengan krayon sesuai dengan bentuk aslinya, lukisan ditutup dengan plastik bening, diberi lakban berwarna disisi gambar agar lukisannya kuat, Tempelkan perekat.²¹

Kemampuan guru untuk membuat alat peraga sederhana sangat dibutuhkan di Taman Kanak-kanak, sehingga tidak harus menunggu biaya yang banyak, akan tetapi dengan melihat bahan-bahan yang mudah didapatkan di alam sekitar guru dapat memanfaatkannya dan menerapkannya

¹⁸Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, “*Wawancara*”. Kantor, Tanggal 09 Maret 2021.

¹⁹Ayuza, Murid TK Alkhairaat Kabonena Palu, “*Wawancara*”. Ruang Belajar, Tanggal 13 Maret 2021.

²⁰

²¹ Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, “*Wawancara*”. Kantor, Tanggal 13 Maret 2021.

dalam proses pembelajaran, dan hasilnya pun dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Melalui alat peraga papan habitat kreatifitas anak akan terlatih untuk mencintai makhluk ciptaan Allah. Setiap manusia diharuskan untuk menyayangi dan mencintai makhluk ciptaan Allah. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh salah seorang informan sebagai berikut:

Mengenal dan mencintai makhluk ciptaan Allah merupakan hal yang baik untuk diterapkan kepada anak-anak sejak dini, guru mengajarkan kepada anak-anak untuk bagaimana menyayangi dan memelihara dengan baik, karena apabila anak sejak kecil belajar mengenal dan menyayangi binatang maka akan terbiasa untuk menyayangi semua makhluk ciptaan Tuhan bukan hanya binatang saja tetapi berbagai makhluk ciptaan Tuhan termasuk mencintai dan menyayangi sesama teman.²²

Hal ini ditambahkan guru Taman Kanak-Kanak yang lain mengungkapkan bahwa:

Untuk mengenalkan anak pada makhluk ciptaan Allah, maka guru memberikan tugas untuk merekatkan hewan-hewan ke papan habitat yang ada, dengan merekatkan makhluk tersebut anak akan mudah mengenal ciptaan Allah yang dapat hidup di darat, laut dan udara.²³

Dari pendapat di atas Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dalam Islam mengajarkan untuk mengenal dan menyayangi atau mencintai makhluk ciptaan Allah, karena dengan mengenal makhluk Allah maka anak akan lebih menyayangi orang-orang yang ada disekitarnya dan mudah berinteraksi dengan sesama teman-temannya. Kegiatan interaksi itu dibangun dengan suasana permainan yang menyenangkan.

Sebelum anak-anak diminta untuk merekatkan makhluk-makhluk ciptaan Allah, maka guru lebih awal menjelaskan tentang makhluk Allah yang hidup sesuai habitatnya, agar anak memiliki pengetahuan awal dan dapat lebih memahaminya, kemudian anak diminta untuk merekatkan ke papan habitat. Sebagaimana penyampaian informan bahwa:

1. Guru lebih awal menjelaskan tentang makhluk Allah yang hidup sesuai habitatnya, agar anak memiliki pengetahuan dan pemahaman awal tentang makhluk-makhluk ciptaan Allah
2. Anak merekatkan gambar sesuai petunjuk guru, yaitu merekatkan gambar-gambar sesuai dengan habitatnya masing-masing.²⁴

Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang makhluk yang hidup di darat, udara dan di laut dengan begitu anak juga akan diminta untuk mengingat makhluk-makhluk ciptaan Allah yang sering ditemui dan

²²Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 15 Maret 2021.

²³Hartati, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 17 Maret 2021.

²⁴Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 18 Maret 2021.

dilihatnya sesuai dengan habitatnya masing-masing. Dengan demikian akan melatih kembali daya ingat anak.

Alat peraga papan habitat adalah permainan yang dimainkan untuk memperkenalkan berbagai macam hewan dan habitatnya. Terdapat 20 hewan dalam 4 habitat yang dibagi menjadi 5 hewan dalam setiap habitatnya. Pertama, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat udara adalah hewan yang bergerak menggunakan sayap yaitu; burung hantu, burung kakak tua, lebah, kupu-kupu, dan capung. Kedua, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat darat adalah hewan pemakan tumbuhan/herbivora yaitu; sapi, domba, rusa, zebra dan gajah. Ketiga, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat 2 alam adalah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur yaitu; buaya, katak, kura-kura, siput dan ular. Keempat, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat air adalah hewan yang bernafas menggunakan insang yaitu; ikan hiu, ikan badut, kuda laut, kepiting dan udang.

Adapun cara anak untuk merekatkan gambar yaitu:

Anak di tugaskan mengambil gambar yang telah disiapkan kemudian diminta untuk merekatkan hewan tersebut berdasarkan habitatnya di darat, udara dan air. Terdapat 20 hewan dalam 4 habitat yang dibagi menjadi 5 hewan dalam setiap habitatnya. Pada saat pembelajaran berlangsung anak akan berusaha mengingat kembali hewan yang pernah ditemuinya dan mengingat kembali penjelasan guru sebelumnya dan hal ini juga akan melatih motorik halus anak.²⁵

Papan habitat dimainkan dengan cara memilah dan mencocokkan hewan dan habitatnya. Menurut perspektif psikologi, proses memainkan papan habitat tersebut dapat melatih motorik anak, khususnya pergerakan tangan saat mengambil berbagai macam bentuk hewan. Selain itu, pengenalan hewan dan habitatnya bisa memperluas ilmu anak untuk mengenal lingkungan sekitar dan makhluk hidup lainnya selain manusia dan tumbuhan. Permainan ini membutuhkan pengawasan dari orang tua sebagai pembimbing yang memberikan berbagai macam informasi mengenai hewan dan habitatnya untuk memperjelas pengenalan hewan dan habitatnya kepada anak tersebut, karena pada usia 4-5 tahun anak-anak cenderung belum bisa membaca. Dalam permainan ini, anak-anak dibebaskan dalam memilih hewan sesuai keinginan. Akan tetapi, setelah memilih hewan tersebut anak-anak harus menyesuaikan hewan dengan habitatnya. Apabila anak-anak benar dalam mencocokkan hewan dan habitatnya, mereka akan mendapatkan sebuah penghargaan dalam bentuk bintang. Dengan adanya penghargaan, diharapkan anak-anak bisa lebih termotivasi dalam mengenal hewan dan habitatnya

Penerapan alat peraga papan habitat akan melatih daya pikir anak untuk mengelompokkan dan merekatkan makhluk-makhluk ciptaan Allah sesuai dengan habitatnya, anak akan dapat membayangkan berbagai makhluk ciptaan Allah yang pernah dijumpainya. Bermain dapat memotivasi anak

²⁵Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 18 Maret 2021.

untuk mengetahui segala sesuatu secara lebih mendalam, dan secara spontan anak dapat mengembangkan bahasanya, dengan bermain anak dapat bereksperimen. Kegiatan bermain merupakan hal yang menyenangkan, kegiatan belajar untuk anak usia dini adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran dijenjang berikutnya.

B. Dampak Positif dan Negatif Penerapan Alat Peraga Papan Habitat dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Hewan dan Habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena

Pengenalan anak terhadap makhluk ciptaan Allah sejak dini sangat perlu ditanamkan agar anak dapat menjaga dan memelihara serta menyayangi makhluk-makhluk ciptaan Allah seperti halnya hewan peliharaan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru Taman Kanak-Kanak sebagai berikut :

Dalam Islam tidak dibolehkan untuk menyiksa binatang-binatang makhluk ciptaan Tuhan, karena binatang juga merupakan salah satu makhluk ciptaan Tuhan yang harus diperlakukan dengan baik, boleh ditunggangi tapi yang sewajarnya, tidak boleh memberikan beban yang berat kepada binatang karena itu akan menyiksanya dan Allah tidak menginginkan ada manusia yang menyiksa binatang-binatang ciptaan-Nya.²⁶

Hal ini ditambahkan oleh pernyataan salah seorang informan sebagai berikut:

Binatang dan tumbuh-tumbuhan lain merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang harus diperlakukan dengan baik, makanya kami guru disini mengajarkan kepada anak sejak dini untuk mengenal hewan makhluk ciptaan Tuhan melalui alat peraga papan habitat, dengan begitu anak akan terbiasa untuk menyayangi hewan dan tidak akan memperlakukannya dengan tidak wajar ketika bertemu dengan hewan makhluk ciptaan Tuhan.²⁷

Mengajarkan kasih sayang terhadap sesama sendiri seharusnya tidak hanya difokuskan pada menyayangi antar sesama manusia saja, hewan dan tumbuhanpun perlu disayangi. Dan bagi keluarga yang memiliki binatang peliharaan, cara mengajarkan anak tentang bagaimana menyayangi binatang bisa lebih mudah dilakukan. Orang tua juga bisa langsung memperlihatkan bagaimana cara memperlakukan dan memelihara hewan peliharaan dengan baik dan benar.

Bagi kami, mengenalkan kasih sayang sesama lewat memelihara hewan sangat penting, karena anak-anak juga akan melihat guru atau

²⁶Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 20 Maret 2021.

²⁷Fadlun, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 22 Maret 2021.

orang tuanya di rumah untuk bagaimana menyayangi dan memperlakukan binatang makhluk ciptaan Tuhan.²⁸

Mengenalkan kasih sayang pada hewan ini sangat diperlukan mengingat bagaimana seorang anak biasanya mempunyai rasa keingintahuan yang besar tentang binatang yang dipelihara orang tuanya. Sedangkan seperti yang diungkapkan oleh guru Taman Kanak-Kanak sebagai berikut:

Guru mengajarkan kepada anak-anak untuk mengenalkan makhluk ciptaan Allah salah satunya yaitu berbagai macam hewan yang hidup di darat, air dan udara, dengan tidak menyiksanya, menaikinya dan memukul-memukul atau mencabuk badannya atau tidak memperlakukan hewan seperti nenarik-narik ekornya, karena biasanya kalau hewan diperlakukan seperti itu maka hewan itu akan balik mencakar. Dengan begitu apabila anak sudah mengenal binatang maka anak akan lebih mencintai dan menyayangi binatang tersebut.²⁹

Dengan demikian, dalam Islam itu sangat menghargai yang namanya binatang dan tidak boleh memperlakukannya dengan tidak wajar karena itu juga makhluk ciptaan Tuhan yang harus kenal dan disayangi serta diperlakukan dengan baik seperti tidak memberikan beban yang berat atau mempekerjakannya dengan pekerjaan yang berat. Namun tidak hanya binatang makhluk ciptaan Allah yang harus diperlakukan dengan baik, akan tetapi juga termasuk tumbuh-tumbuhan sebagai sumber kehidupan manusia harus dipelihara dan dijaga untuk menjaga kelangsungan hidup setiap manusia di muka bumi ini.

Belajar dengan menggunakan alat peraga papan habitat, anak dapat mengeksplorasi berbagai hal yaitu: belajar mengenai konsep, anak akan menemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ciri kehidupan makhluk di darat, laut dan udara. Guru bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak merekatkan gambar-gambar. Hal ini sesuai dengan pernyataan seorang informan sebagai berikut :

Dengan merekatkan gambar-gambar makhluk ciptaan Allah anak dapat mengenal berbagai konsep, mulai dari macam-macam warna, bentuk-bentuk binatang, tumbuh-tumbuhan, ciri kehidupan di darat, laut dan udara, jadi anak dapat mengenal konsep yang bermacam-macam melalui papan habitat yang diterapkan oleh guru.³⁰

Alat peraga papan habitat, anak akan dengan mudah mengenal berbagai macam konsep dalam belajar seperti macam-macam warna, ukuran, bentuk, dan anak dapat lebih mudah memahaminya dan membuat anak lebih tertarik dalam belajar dibandingkan bila guru menjelaskan, yang ada anak didik hanya menjadi pasif dalam belajar.

²⁸Fadlun, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 23 Maret 2021.

²⁹Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 23 Maret 2021.

³⁰Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 27 Maret 2021.

Penggunaan alat peraga berupa papan habitat juga memiliki dampak negatif salah satunya yaitu anak hanya cenderung bermain dan tertarik dengan medianya tanpa dapat memahami inti dari materi sebenarnya sebagaimana disampaikan oleh informan sebagai berikut:

Dengan menggunakan papan habitat anak biasanya lebih senang bermain apalagi papan habitatnya berwarna warni yang mudah menarik perhatiannya. Mereka cenderung tidak memahami inti dari materinya, karena keasyikan bermain, anak hanya tertarik dengan medianya.³¹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut di atas dapat dipahami bahwa dalam penggunaan alat peraga juga memiliki dampak negatif seperti anak lebih keasyikan bermain melalui medianya dibandingkan memahami inti dari materi yang dibahas. Oleh karena itu, guru harus mengarahkan anak melalui penggunaan papan habitat agar disamping anak senang dengan alat peraganya juga dapat memahami pesan/materinya.

C. Faktor Pendukung Penerapan Alat Peraga Papan Habitat dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Hewan dan Habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena

Sebagai seorang guru tentunya mengharapkan hasil yang baik dari setiap apa yang telah diajarkan kepada anak didik, karena dengan tercapainya tujuan pembelajaran menjadikan guru berhasil dalam penerapan media, oleh karena itu, dalam pelaksanaan media alat peraga papan habitat faktor pendukung utamanya adalah tidak memerlukan biaya yang besar serta sangat mudah diterapkan oleh guru. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu informan sebagai berikut:

Dalam penerapan alat peraga papan habitat tentu kami memikirkan matang-matang tentang bahan, oleh karena itu, salah satu cara yang sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak untuk mengenal makhluk ciptaan Allah adalah dengan menggunakan media papan habitat, kita ketahui bahwa untuk membuat papan habitat tidak perlu biaya yang mahal.³²

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak mengenal hewan dan habitatnya melalui alat peraga papan habitat, salah satu faktor yang mendukung guru adalah biaya, bahan bisa di dapatkan dimana saja, sehingga guru dapat secara maksimal melaksanakan pembelajaran karena tidak perlu ke luar sekolah.

Adanya bahan/alat atau media yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar yang memadai membantu guru dalam meningkatkan kinerjanya

³¹Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 27 Maret 2021.

³²Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 29 Maret 2021.

terutama kinerja dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan informan sebagai berikut:

Tersedianya alat atau media yang memadai di sekolah maka akan memudahkan guru dalam mengajar, karena media itu dapat membantu guru dalam mengajar, misalkan sarana permainan alat perekat yang telah diberikan warna-warna yang menarik, sarana itu dapat guru manfaatkan dalam mengajar, sehingga murid dapat belajar sambil bermain dan itu akan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.³³

Penulis berkesimpulan bahwa ketersediaan media atau alat peraga yang maksimal akan membantu guru untuk memiliki kinerja yang baik, karena media itu dapat guru manfaatkan untuk memudahkan murid dalam menerima pembelajaran, dan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

Selain itu faktor pendukungnya yaitu:

1) Tidak membutuhkan banyak biaya untuk pembuatan media sebagai alat peraga. 2. Dukungan dari guru untuk membuat dan menyelesaikan media sebagai alat peraga papan habitat sangat baik. 3. Adanya dukungan dari Yayasan untuk memfasilitasi kebutuhan TK.³⁴

Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran akan membawa anak didik belajar lebih efektif terutama dalam memusatkan perhatian serta memudahkan anak dalam memahami pelajaran. Guru harus mengupayakan untuk meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak melalui media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus membutuhkan biaya yang mahal. Namun, kreativitas guru untuk memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitarnya untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat mengembangkan kreativitas anak dan dapat lebih mengenal macam-macam makhluk ciptaan Allah sesuai dengan habitatnya masing-masing.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Penerapan alat peraga papan habitat dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal hewan dan habitatnya di TK Alkhairaat Kabonena yaitu dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, seperti kemampuan kognitif, motorik halus anak dan untuk memberikan kesempatan bagi anak berekreasi, dan akan menarik perhatian anak pada berbagai makhluk ciptaan Allah seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan lain-lain. Adapun penerapannya dengan cara lebih awal guru menjelaskan tentang makhluk Allah yang hidup sesuai habitatnya, agar anak memiliki

³³Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 29 Maret 2021.

³⁴Reny, Guru TK Alkhairaat Kabonena Palu, "Wawancara". Kantor, Tanggal 29 Maret 2021.

- pengetahuan dan pemahaman awal tentang makhluk-makhluk ciptaan Allah setelah itu Anak di tugaskan mengambil gambar yang telah disiapkan kemudian direkatkan berdasarkan habitatnya, sehingga anak lebih mudah memahami berbagai hewan yang hidup di darat, air dan udara.
2. Dampak penerapan alat peraga papan habitat dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal makhluk ciptaan Allah di TK Alkhairaat Kabonena yaitu anak akan semakin menyayangi makhluk ciptaan Allah dan berusaha memeliharanya dengan sebaik-baiknya, dan melalui alat peraga papan habitat anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, anak dapat membedakan mana hewan yang hidup di darat dan di udara dan macam-macam tumbuhan lainnya, selain itu anak akan melatih daya ingat anak-anak untuk mengingat kembali makhluk-makhluk ciptaan Allah yang pernah dijumpainya.
 3. Faktor pendukung penerapan alat peraga papan habitat dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal makhluk ciptaan Allah di TK Alkhairaat Kabonena yaitu tidak membutuhkan banyak biaya untuk pembuatan media sebagai alat peraga, dukungan dari guru untuk membuat dan menyelesaikan media sebagai alat peraga papan habitat sangat baik, adanya dukungan dari Yayasan untuk memfasilitasi kebutuhan TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, Donal et. al, *Introduction to Research*, diterjemahkan oleh Arief Rahman, *Pengantar Penelitian dan Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Teras, 2014.
- Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press. 2005.
- Ibrahim, R., *Perencanaan Pengajaran*, Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Kustiawan Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung, 2016.
- Margono, S., *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2000.
- Masy'ud, Burhanuddin Lin Nuriah Ginoga, *Penangkaran Satwa Liar*, Bogor: IPB Press, 2016.
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung; Remaja Rosda Karya, 2000.

- Montololu, B. E. F, dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008,
- Nasution, S., *Metode Research*, Cet, III; Jakarta; Bumi Askara, 2003.
- Rahman, S Hibana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press. 2005.
- Shaleh, Abdul Rahman, dan Wahab Abdul Muhib, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Cet. II; Jakarta: Prenada Media, 2005.
- Shihab M. Quraisy, *Tafsir al-Mishbah*, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet. IV, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Sobur, Alex, *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*, Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- Wiyani, Ardy Novan, *Manajemen PAUD Berdaya Saing*, Yogyakarta: Gaya Media, 2017.
- Yasbiati, Gilar Gandana, *ALat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Praktek)*, Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2019.