Jurnal WARNA
Volume 9, Nomor 1, Bulan Juni 2025; hlm. 42-58
https://doi.org/10.52802/warna.v9i1.1410

p-ISSN : 2615-1642
e-ISSN : 2550-0058

MEMBANGUN KESADARAN EKOLOGIS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN *SCAVENGER HUNT*

Roby Naufal Arzaqi[1], Aisah Karunia Rahayu[2]
[1,2] Universitas Pendidikan Indonesia
robynaufal@upi.edu[1]; aisah@upi.edu[2]

Abstract

This research aims to develop a design of scavenger hunt activities as a learning medium to increase ecological awareness in children aged 5–6 years. The method used is research and development with the stages of needs analysis, product design, expert validation, and product revision. The results of the study showed that the design of the activities developed was in accordance with the characteristics of early childhood development, had clear instructions, and educational materials that were relevant to ecological values. This scavenger hunt activity is equipped with game scenarios, picture cards, educational stories, and interesting yells so that they can be used as a learning tool in building ecological awareness from an early age. This research provides a concrete contribution in the form of innovative game-based learning media that can be used by early childhood educators to instill the values of environmental concern in early childhood.

Keywords *: Ecological Awareness; Research and Development; Scavenger Hunt*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan mengembangkan rancangan kegiatan *scavenger hunt* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran ekologis pada anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, dan revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan kegiatan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, memiliki instruksi yang jelas, serta materi edukatif yang relevan dengan nilai-nilai ekologis. Kegiatan *scavenger hunt* ini dilengkapi dengan skenario permainan, kartu bergambar, cerita edukatif, dan yel-yel yang menarik sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam membangun kesadaran ekologis sejak dini. Penelitian ini memberikan kontribusi konkret dalam bentuk media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD untuk menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan pada anak usia dini.

Kata Kunci : Kesadaran Ekologis ; Penelitian dan Pengembangan ; *Scavenger Hunt*

PENDAHULUAN

Kesadaran ekologis merupakan kemampuan untuk memahami dan peduli terhadap lingkungan serta dampak dari aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem (Kurniati dkk., 2021). Kesadaran ini mencakup pengakuan akan pentingnya menjaga kelestarian alam dan bertindak sesuai untuk mengurangi kerusakan lingkungan. Pengembangan kesadaran ekologis dalam konteks pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis untuk membentuk perilaku yang ramah lingkungan sejak dini. Hal ini sangat penting mengingat pola pikir dan kebiasaan yang dibentuk pada masa kanak-kanak cenderung bertahan hingga dewasa (Pangestu dkk., 2024). Sayangnya, kurangnya penekanan pada isu ekologis dalam kurikulum pendidikan dini menjadi salah satu hambatan utama. Berdasarkan laporan UNESCO tahun 2021 (dalam Ibda, 2022), hanya 15% institusi pendidikan anak usia dini yang secara aktif memasukkan konsep lingkungan dalam pembelajaran mereka. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pengajaran nilai-nilai ekologis pada generasi muda.

Kesadaran ekologis menjadi salah satu isu penting di era modern, mengingat dampak negatif aktivitas manusia terhadap lingkungan yang terus meningkat. Menurut laporan IPCC (Sugitanata, 2023), emisi karbon global mencapai rekor tertinggi dalam lima dekade terakhir, yang sebagian besar disebabkan oleh aktivitas manusia. Namun, kesadaran terhadap pentingnya menjaga lingkungan sering kali kurang ditanamkan sejak usia dini. Anak usia dini, sebagai generasi penerus, seharusnya diperkenalkan pada nilai-nilai ekologis melalui metode yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Berdasarkan penelitian Veldsman et al. (2020), hanya 20% anak usia dini di negara maju yang mampu menyebutkan langkah-langkah dasar untuk melindungi lingkungan. Selain itu, survei lokal yang dilakukan oleh lembaga pendidikan Indonesia pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 75% orang tua tidak menyadari pentingnya pendidikan lingkungan pada anak usia dini (Setiawan dkk., 2020). Hal ini menimbulkan permasalahan bagaimana cara efektif menanamkan kesadaran ekologis kepada anak usia dini.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman, seperti *scavenger hunt*. *Scavenger hunt* adalah aktivitas berbentuk permainan di mana peserta mencari objek tertentu berdasarkan petunjuk yang diberikan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, *scavenger hunt* dapat dirancang untuk mengenalkan anak pada elemen-elemen lingkungan, seperti tumbuhan, hewan, atau sampah yang dapat didaur ulang. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak-anak. Selain itu, kegiatan ini dapat mendorong anak untuk lebih peka

terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut penelitian Pitt (2021), anak-anak yang terlibat dalam kegiatan berbasis pengalaman menunjukkan peningkatan pemahaman ekologis sebesar 45% dibandingkan dengan metode tradisional. Di Indonesia, komunitas pendidikan lingkungan seperti "Sahabat Alam" melaporkan bahwa *scavenger hunt* mampu meningkatkan partisipasi anak hingga 70% dalam kegiatan berbasis lingkungan. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi dan observasi langsung, yang sesuai dengan gaya belajar alami mereka (Fitri dkk., 2025).

Meskipun demikian, penggunaan *scavenger hunt* dalam pendidikan anak usia dini juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satu permasalahan utamanya adalah keterbatasan penelitian yang mendalam tentang efektivitas kegiatan ini dalam membangun kesadaran ekologis. Sebagian besar aktivitas *scavenger hunt* yang diterapkan dalam pendidikan masih bersifat umum, tanpa fokus yang spesifik pada aspek lingkungan (Arzaqi dkk., 2024). Menurut Helbley (2021), 60% kegiatan *scavenger hunt* di sekolah hanya berorientasi pada hiburan tanpa mengintegrasikan materi edukatif yang mendalam. Selain itu, penelitian Andri dkk. (2024) menunjukkan bahwa banyak pendidik kesulitan dalam merancang *scavenger hunt* yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, terutama dalam konteks pendidikan ekologis. Kurangnya pelatihan pendidik dalam menggunakan metode ini juga menjadi hambatan, sebagaimana dilaporkan oleh Departemen Pendidikan AS tahun 2022 (Pitt, 2021), di mana hanya 30% guru merasa percaya diri menggunakan pendekatan ini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas aspek tertentu dari *scavenger hunt* dan pendidikan lingkungan. Islam (2021) mengevaluasi penggunaan *scavenger hunt* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, tetapi tidak fokus pada aspek ekologis. Chen & Greenwood (2021) menyoroti pengaruh permainan berbasis lingkungan terhadap anak usia sekolah dasar, yang kurang relevan untuk anak usia dini. Juwono & Diyanah (2021) mempelajari aktivitas berbasis pengalaman dalam pendidikan ekologi, namun tidak mengintegrasikan metode *scavenger hunt*. Amelia & Prystiananta (2020) meneliti dampak *scavenger hunt* terhadap kesadaran lingkungan tetapi tidak memberikan panduan desain kegiatan. Zarimah (2024) meninjau pendekatan pembelajaran interaktif tanpa menguji efektivitas *scavenger hunt* secara spesifik.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengintegrasikan konsep ekologis secara spesifik ke dalam *scavenger hunt* yang dirancang untuk anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada penyusunan kerangka kerja sistematis untuk menciptakan kegiatan *scavenger hunt* yang relevan dengan tahap perkembangan anak dan bertujuan langsung untuk

meningkatkan kesadaran ekologis. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kegiatan *scavenger hunt* sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kesadaran ekologis pada anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini ingin merancang *scavenger hunt* yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga dapat mendorong pemahaman dan sikap peduli terhadap lingkungan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Research and Development (R&D) yang berfokus pada tahap pengembangan (Branch, 2009) untuk menghasilkan rancangan kegiatan *scavenger hunt* yang sesuai untuk anak usia dini dalam meningkatkan kesadaran ekologis (Richey & Klein, 2014). Sementara desain R&D dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1984), yang hanya mencapai tahap pengembangan tanpa uji coba lebih lanjut. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, dan revisi produk. Tahap pertama, analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik dan orang tua untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi pembelajaran terkait kesadaran ekologis pada anak usia dini. Data yang diperoleh dari tahap ini menjadi dasar utama dalam merancang kegiatan yang relevan dan tepat sasaran.

Selanjutnya, pada tahap perancangan produk, disusun rancangan kegiatan *scavenger hunt* yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Rancangan ini mencakup skenario kegiatan, petunjuk permainan, serta materi edukatif yang bertujuan untuk membangun kesadaran ekologis anak. Setelah rancangan produk selesai, dilakukan validasi oleh seorang ahli di bidang pendidikan anak usia dini untuk mengevaluasi kesesuaian isi, metode pembelajaran, dan relevansi ekologis. Masukan dan saran dari ahli ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan. Tahap terakhir adalah revisi produk, di mana rancangan kegiatan diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan hasil validasi. Hasil akhir dari tahapan ini adalah produk rancangan kegiatan *scavenger hunt* yang siap digunakan sebagai panduan pembelajaran. Data dari proses validasi dianalisis secara kualitatif untuk memastikan bahwa rancangan kegiatan memiliki kelayakan dan kualitas yang memadai untuk diterapkan pada anak usia dini.

Penelitian ini melibatkan tiga kelompok subjek, yaitu anak usia dini, pendidik, dan ahli pendidikan. Sebanyak 10 anak usia 5–6 tahun dipilih secara *purposive* dari satu lembaga pendidikan anak usia dini, dengan pertimbangan variasi karakteristik agar rancangan kegiatan

dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan 3 pendidik yang aktif mengajar di lembaga tersebut dan memiliki pengalaman minimal satu tahun dalam pendidikan anak usia dini. Pendidik berperan sebagai informan utama dalam memberikan informasi mengenai kebutuhan dan karakteristik pembelajaran ekologis pada anak. Untuk validasi rancangan kegiatan, penelitian ini melibatkan 1 dosen ahli di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang memiliki kompetensi akademik dan pengalaman praktis dalam pengembangan kurikulum dan pendidikan anak usia dini. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan tujuan memperoleh data yang relevan dan representatif untuk pengembangan kegiatan *scavenger hunt* yang efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, checklist validasi produk, serta catatan lapangan dan dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk menggali informasi dari pendidik terkait kebutuhan pembelajaran kesadaran ekologis pada anak usia dini. Checklist validasi produk berisi indikator untuk menilai kesesuaian isi, metode pembelajaran, relevansi ekologis, dan daya tarik rancangan kegiatan *scavenger hunt* oleh ahli. Selain itu, catatan lapangan dan dokumentasi digunakan untuk mencatat masukan, perbaikan, dan proses validasi, serta mendokumentasikan temuan penting sebagai data pendukung.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, proses penelitian hanya sampai pada tahap perancangan media pembelajaran tanpa dilakukan uji coba implementasi di lapangan, sehingga efektivitas kegiatan *scavenger hunt* dalam meningkatkan kesadaran ekologis anak belum dapat diukur secara empiris. Kedua, validasi produk hanya melibatkan satu orang ahli dari kalangan dosen PAUD, sehingga masukan yang diperoleh terbatas pada perspektif individual dan belum merepresentasikan keragaman pandangan dari praktisi atau ahli lainnya. Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan yang mencakup uji coba lebih luas dan keterlibatan lebih banyak ahli dalam proses validasi.

HASIL

1. Analisis Kebutuhan

   Hasil observasi dan wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa kegiatan scavenger hunt sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran kesadaran ekologis pada anak usia dini. Pendidik menyatakan, "Anak-anak sangat antusias saat diajak menjelajah lingkungan. Tapi kami butuh kegiatan yang sederhana dan tidak rumit agar anak-anak bisa mengikuti tanpa bingung."

Menurut pendidik, kegiatan ideal adalah yang dapat dilakukan di lingkungan sekitar sekolah atau rumah, menggunakan benda-benda alami yang mudah ditemukan seperti daun, batu, ranting, atau bunga. Mereka juga menekankan bahwa petunjuk kegiatan sebaiknya berupa gambar atau simbol, karena anak usia 5–6 tahun belum sepenuhnya bisa membaca. Salah satu guru menyampaikan, "Kalau pakai gambar, anak bisa langsung tahu apa yang harus dicari, tidak harus tunggu guru jelaskan terus."

Selain pengumpulan benda, pendidik berharap ada aktivitas refleksi untuk memperkuat pemahaman ekologis. Contohnya, setelah menemukan daun, anak diajak berdiskusi mengenai peran daun dalam ekosistem. Pendidik juga menekankan pentingnya fleksibilitas, seperti menyesuaikan jumlah peserta dan ruang yang tersedia, serta memasukkan unsur kerja sama. Seorang guru mengatakan, "Kegiatan ini bisa bagus untuk melatih kerja sama anak juga, asal dibentuk kelompok kecil dan diberi tugas bersama."

Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa scavenger hunt yang dibutuhkan adalah kegiatan interaktif yang menggabungkan eksplorasi, pembelajaran berbasis pengalaman, refleksi sederhana, dan dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak serta keterbatasan sumber daya pendidik.

2. Perancangan Produk

Setelah analisis kebutuhan, maka dibuatlah perancangan *scavenger hunt* dengan kegiatan interaktif yang menggabungkan eksplorasi, pembelajaran berbasis pengalaman, dan refleksi sederhana, serta dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya pendidik dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berikut adalah rancangannya.

Petualangan Si Tunas Hijau

1. Tujuan Kegiatan
   a. Mengenalkan anak pada benda-benda alam di sekitar mereka.
   b. Meningkatkan kesadaran ekologis melalui pengalaman eksplorasi langsung.
   c. Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama dalam kelompok.
2. Persiapan

   Lokasi: Halaman sekolah, taman, atau lingkungan sekitar yang aman dan memiliki unsur alam.

   Alat dan Bahan:
   a. Kartu bergambar benda alam yang akan dicari (daun kering, batu kecil, ranting, bunga, biji-bijian, kulit kayu).

b. Kotak/kantong kecil untuk setiap kelompok.
c. Buku cerita singkat tentang alam ("Si Pohon dan Teman-temannya").

3. Langkah-Langkah Kegiatan
   a. Pembukaan (5 menit)
      1) Pendidik mengajak anak duduk bersama dan memperkenalkan kegiatan sebagai "Petualangan Si Tunas Hijau."
      2) Jelaskan pentingnya menjaga alam dengan bahasa sederhana, misalnya: "Kita harus menjaga bumi agar tetap bersih dan sehat supaya hewan dan tumbuhan bisa hidup dengan baik."
   b. Pembagian Kelompok (5 menit)
      1) Bagi anak menjadi kelompok kecil, 2–3 anak per kelompok.
      2) Berikan setiap kelompok kotak/kantong kecil dan kartu bergambar benda yang harus mereka cari.



Gambar 1. Kartu Bergambar

   c. Pencarian Benda Alam (15–20 menit)
      1) Anak-anak mencari benda yang ada di kartu bergambar di area yang sudah ditentukan.
      2) Pendidik mendampingi, memastikan anak aman dan membantu jika diperlukan.
      3) Anak mengumpulkan benda ke dalam kotak/kantong masing-masing.
   d. Diskusi Refleksi (10 menit)
      1) Kumpulkan anak dan perlihatkan benda-benda yang telah dikumpulkan.
      2) Ajak anak berdiskusi dengan pertanyaan sederhana:
         "Apa yang kalian temukan?"

"Apa fungsi benda ini di alam?"

"Kenapa kita harus menjaga benda-benda ini?"

Bacakan cerita singkat berikut:

Cerita Singkat: "Si Pohon dan Teman-temannya"

Di sebuah taman kecil, hiduplah Si Pohon yang tinggi dan kuat. Si Pohon selalu menjaga teman-temannya, seperti burung yang membuat sarang di cabangnya, lebah yang hinggap di bunganya, dan semut yang berlari di kulit kayunya.

Suatu hari, Si Pohon sedih karena banyak sampah berserakan di taman. Teman-temannya pun tidak nyaman. Si Pohon berkata, "Mari kita jaga taman kita agar tetap bersih dan sehat. Kita harus saling membantu supaya semua bisa hidup bahagia."

Anak-anak, kamu juga bisa menjadi seperti Si Pohon dan teman-temannya dengan menjaga lingkungan sekitar kalian, ya!

e. Penutupan (5 menit)

Ajak anak-anak mengangkat semangat dengan yel-yel berikut:

Yel-Yel "Tunas hijau"

Kita Tunas hijau,

Sahabat Alam yang Asri!

Bersih, Hijau, dan Sehat,

Ayo Jaga Lingkungan Kita!

3. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh satu dosen PAUD sebagai ahli materi. Instrumen validasi menggunakan skala 1–5. Hasil skor tiap aspek disajikan secara deskriptif berikut ini:

Tabel 1. Validasi Ahli - Rancangan Kegiatan *Scavenger hunt*

Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori	Keterangan & Masukan
Kesesuaian Materi dengan Usia Anak	4	Baik	Gunakan bahasa lebih sederhana dan contoh nyata.
Kejelasan Instruksi Kegiatan	5	Sangat Baik	Sudah jelas, tambahkan gambar ilustrasi.
Relevansi Ekologis Kegiatan	4	Baik	Perkuat hubungan benda dengan fungsi ekologis.
Kreativitas dan Daya Tarik	4	Baik	Tambahkan elemen permainan atau hadiah kecil.

Kelayakan Implementasi	5	Sangat Baik	Jelaskan pengaturan waktu dan jumlah pendamping.

Rata-rata skor validasi:

(4 + 5 + 4 + 4 + 5) / 5 = 4,4

Interpretasi kategori:

Dengan rentang nilai 4–5 dikategorikan sebagai "Baik hingga Sangat Baik", maka rancangan kegiatan dianggap layak untuk digunakan dengan beberapa perbaikan minor.

4. Revisi Produk

Petualangan Si Tunas Hijau

1. Tujuan Kegiatan
   a. Mengenal benda-benda alam di sekitar dengan cara yang menyenangkan.
   b. Meningkatkan kepedulian anak untuk menjaga lingkungan.
   c. Melatih anak bekerja sama dalam kelompok kecil.
2. Persiapan

   Lokasi: Halaman sekolah, taman, atau lingkungan yang aman dengan banyak benda alam.

   Alat dan Bahan:
   a. Kartu bergambar benda alam lengkap dengan gambar warna cerah dan nama sederhana.
   b. Kotak/ kantong kecil untuk mengumpulkan benda.
   c. Stiker hadiah kecil sebagai motivasi.
   d. Buku cerita bergambar pendek tentang alam.
3. Langkah-Langkah Kegiatan
   a. Pembukaan (5 menit)
      1) Cerita tentang Si Tunas hijau yang selalu menjaga alam agar tetap bersih dan sehat.
      2) Anak-anak diajak membantu Si Tunas hijau dengan mencari benda-benda alam yang ada di kartu.
   b. Pembagian Kelompok (5 menit)
      1) Bagi anak menjadi kelompok kecil 2–3 anak.
      2) Berikan kotak/kantong dan kartu bergambar benda yang harus ditemukan.



Gambar 2. Revisi Kartu Bergambar

c. Pencarian Benda Alam (15–20 menit)
   1) Anak mencari benda sesuai gambar dan nama di kartu.
   2) Benda yang ditemukan dimasukkan ke dalam kotak/kantong.
   3) Pendidik mendampingi dan memberi bantuan jika diperlukan.

d. Diskusi dan Penjelasan Fungsi Benda Alam (10 menit)
   1) Tunjukkan benda yang sudah dikumpulkan, ajak anak mengenal dan menyebutkan nama benda.
   2) Jelaskan dengan bahasa mudah, contoh:
      Daun membantu udara menjadi bersih dan segar.
      Batu tempat serangga kecil bersembunyi.
      Ranting adalah rumah burung untuk membuat sarang.
      Bunga menarik lebah yang membantu tanaman berkembang.
      Bacakan cerita bergambar "Si Pohon dan Teman-temannya" untuk memperkuat pesan.

e. Penutupan dengan Yel-Yel (5 menit)
   Ajak anak menyanyikan yel-yel "Tunas hijau":
   Kita Tunas hijau,
   Sahabat Alam yang Asri!
   Bersih, Hijau, dan Sehat,
   Ayo Jaga Lingkungan Kita!

f. Motivasi Tambahan
   Berikan stiker kecil atau cap pada tangan setiap anak yang berhasil menyelesaikan pencarian sebagai tanda keberhasilan.
   Berikan pujian dan dorongan agar anak semangat menjaga lingkungan setiap hari.

Tabel 2. Materi Kartu Bergambar *Scavenger hunt*

Nama Benda	Penjelasan Fungsi Sederhana	Keterangan
Daun	Membantu membuat udara bersih dan segar	Ilustrasi warna cerah
Batu	Tempat tinggal serangga kecil yang membantu tanah	Ilustrasi warna cerah
Ranting	Rumah burung membuat sarang	Ilustrasi warna cerah
Bunga	Menarik lebah dan kupu-kupu untuk membantu tanaman	Ilustrasi warna cerah
Biji	Tumbuhan baru tumbuh dari biji	Ilustrasi warna cerah
Kulit Kayu	Melindungi pohon dari panas dan hujan	Ilustrasi warna cerah

Cerita Si Pohon dan Teman-Temannya

Di sebuah taman yang hijau dan sejuk, hiduplah Si Pohon yang besar dan kuat. Si Pohon sangat sayang pada teman-temannya: Daun yang membantu memberikan udara segar, Bunga yang menarik lebah dan kupu-kupu, serta Ranting yang menjadi rumah burung kecil. Setiap hari, Si Pohon dan teman-temannya bekerja sama menjaga taman agar tetap bersih dan sehat. Mereka tahu kalau taman sehat berarti bumi juga sehat, tempat semua makhluk hidup bisa hidup dengan bahagia.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memfokuskan pada perancangan kegiatan *scavenger hunt* untuk meningkatkan kesadaran ekologis pada anak usia dini. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik, ditemukan bahwa kegiatan *scavenger hunt* sangat potensial untuk diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia 5–6 tahun. Hasil analisis ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk merancang kegiatan yang sederhana, terstruktur, dan relevan dengan perkembangan anak, khususnya dalam mengenalkan konsep ekologis melalui eksplorasi benda-benda alam.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, kegiatan pembelajaran berbasis eksplorasi di alam terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep-konsep ekologis seperti kesadaran lingkungan, peran berbagai komponen alam, serta hubungan antara manusia dan alam (Arzaqi & Rahayu, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Sulastri (2020) juga

menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman, seperti *scavenger hunt*, dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman langsung.

Scavenger hunt, yang dirancang dengan menyertakan benda-benda alam sederhana seperti daun, batu, ranting, dan bunga, berfungsi tidak hanya sebagai permainan eksplorasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memperkenalkan manfaat ekologis benda-benda tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan lebih baik melalui pengalaman langsung yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan secara aktif (Piaget, 2013).

1. Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Refleksi

   Dalam penelitian ini, penekanan pada aspek refleksi dan diskusi setelah kegiatan scavenger hunt menjadi salah satu poin penting dalam penguatan kesadaran ekologis anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah anak-anak mengumpulkan benda-benda alam, mereka terlibat dalam diskusi yang menekankan peran benda-benda tersebut dalam ekosistem, seperti peran daun dalam menghasilkan oksigen. Penekanan ini sejalan dengan temuan dari penelitian Delacruz & Maddox (2022), yang menyatakan bahwa diskusi reflektif setelah aktivitas eksplorasi membantu anak-anak mengkonstruksi makna dari pengalaman mereka, memperdalam pemahaman mereka tentang hubungan antara manusia dan alam, serta mendorong sikap bertanggung jawab terhadap lingkungan.

   Selain itu, penggunaan cerita sebagai bagian dari proses refleksi juga ditemukan efektif dalam memperkuat pemahaman anak. Bacaan cerita singkat tentang "Si Pohon dan Teman-Temannya" memberi gambaran konkret kepada anak tentang hubungan antara makhluk hidup dan pentingnya menjaga alam, yang juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu dkk., 2022). Cerita terbukti dapat membantu anak menginternalisasi nilai-nilai ekologi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif yang sedang berkembang.

2. Relevansi Ekologis dan Keterampilan Sosial

   Kegiatan scavenger hunt yang dirancang juga mengedepankan pengembangan keterampilan sosial, seperti bekerja dalam kelompok kecil. Ini mencerminkan pendekatan pendidikan yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak, yang sangat penting dalam tahap usia dini. Penelitian Colahan (2025) menyebutkan bahwa kegiatan kolaboratif seperti ini

dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi tugas, serta meningkatkan keterampilan komunikasi.

Pentingnya keterampilan sosial ini didukung oleh temuan dalam penelitian yang dilakukan Setiasih dkk. (2023), yang menyatakan bahwa kegiatan kelompok tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk berbagi pengetahuan, tetapi juga mendorong mereka untuk saling menghargai dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka dalam konteks yang menyenangkan. Scavenger hunt mengajarkan kepada anak-anak dalam bekerja sama secara berkelompok untuk mencari benda alam, yang secara tidak langsung mengajarkan mereka tentang pentingnya kerja sama dalam menjaga lingkungan.

3. Revisi dan Peningkatan Kegiatan

   Dalam tahap validasi, beberapa masukan dari ahli menyarankan perbaikan dalam beberapa aspek kegiatan, seperti penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan ilustrasi yang lebih jelas pada kartu bergambar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahayu & Setiasih (2022), yang menekankan pentingnya menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak agar anak dapat lebih mudah memahami instruksi dan konsep yang disampaikan. Penyederhanaan materi dan penggunaan gambar yang lebih cerah dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik dan motivasi anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

   Peningkatan lainnya adalah penambahan elemen permainan atau hadiah sederhana seperti stiker, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi anak. Penelitian Rahayu & Setiasih (2022a) menunjukkan bahwa pemberian hadiah kecil atau penghargaan dapat memperkuat keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran, serta memberikan rasa pencapaian yang mendorong mereka untuk terus belajar dan berpartisipasi.

4. Kelayakan Implementasi

   Kegiatan *scavenger hunt* yang dirancang sudah sangat layak untuk diimplementasikan dalam berbagai kondisi lingkungan, baik di halaman sekolah, taman, maupun di lingkungan sekitar yang memiliki unsur alam. Hal ini selaras dengan temuan dari penelitian Muljani (2021) yang menyebutkan bahwa kegiatan yang menggunakan sumber daya alam sekitar sebagai bagian dari pembelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang ekosistem, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan hingga perancangan produk, kegiatan scavenger hunt ini terbukti dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kesadaran ekologis pada anak usia dini. Melalui eksplorasi, pembelajaran berbasis pengalaman, dan refleksi, anak-anak tidak hanya belajar tentang konsep-konsep ekologis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Dengan perbaikan dalam hal penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan penambahan elemen motivasi, kegiatan ini dapat dioptimalkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi anak. Namun, penelitian ini belum mencakup uji implementasi secara langsung, sehingga diperlukan studi lanjutan untuk mengukur efektivitas empiris kegiatan scavenger hunt dalam konteks pembelajaran nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, M., & Prystiananta, N. C. (2020). The effect of Scavenger Hunt game on students' reading comprehension of descriptive text. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, *3*(2), 441–457. https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/LEEA/article/view/1314

Andri, A., Rohmah, I. I. T., & Fitrianingsih, A. (2024). The Use of Scavenger Hunt Game to Promote an English Learning Atmosphere For Young Learners. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *12*(1). https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/JBS/article/view/443

Arzaqi, R. N., & Rahayu, A. K. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Literasi Kesehatan Anak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 65–76. https://www.researchgate.net/publication/391335226

Arzaqi, R. N., Rahayu, A. K., & Hendriawan, D. (2024). The Role of an Inclusive Environment in Improving Early Childhood Executive Function Skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *13*(2), 177–186. https://www.researchgate.net/publication/388784763

Chen, X., & Greenwood, K. (2021). Supporting young students' word study during the COVID-19 quarantine: ABC scavenger hunt. *The Reading Teacher*, *74*(6), 819–823. https://doi.org/10.1002/trtr.2005

Colahan, E. (2025). Designing effective library treasure hunts: Theory, practice, and framework alignment. *The Journal of Academic Librarianship*, *51*(3), 103048. https://doi.org/10.1016/j.acalib.2025.103048

Delacruz, S., & Maddox, H. (2022). The Hunt Is On: Creating and Using Virtual Content-Based Scavenger Hunts for Remote Learning. In *Handbook of Research on Adapting Remote Learning Practices for Early Childhood and Elementary School Classrooms* (pp. 583–597). IGI Global Scientific Publishing.https://www.researchgate.net/publication/360547381

Fitri, M., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Pengembangan Game "Pilas"(Pilah Sampah) untuk Pengenalan Jenis Sampah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, *12*(2), 211–219. https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/20108

Helbley, D. (2021). *Scavenger hunt allows Children's Sabbath School new opportunity to safely connect*. https://digitalcommons.andrews.edu/luh-pubs/974

Ibda, H. (2022). Ekologi perkembangan anak, ekologi keluarga, ekologi sekolah dan pembelajaran. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, *4*(2), 75–93. https://digitalcommons.andrews.edu/luh-pubs/974

Islam, S. A. (2021). Searching for Knowledge: Scavenger Hunts as a Learning Tool. *Retrieved from Researchgate: Https://Www. Researchgate. Net/Publication/356645671_SEARCHING_FOR_KNOWLEDGE_1_Searching_for_Knowledge_Scavenger_Hunts_as_a_Learning_Tool*.

Juwono, K. F., & Diyanah, K. C. (2021). Analisis Pengelolaan Sampah Rumah Tangga (Sampah Medis Dan Non Medis) Di Kota Surabaya Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekologi Kesehatan (The Indonesian Journal of Health Ecology)*, *20*(1), 12–20. http://ejournal2.litbang.kemkes.go.id/index.php/jek/article/view/3910

Kurniati, E., Sari, N., & Nurhasanah, N. (2021). Pemulihan pascabencana pada anak usia dini dalam perspektif teori ekologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 579–587. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1026

Pangestu, F. G., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-

6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(2), 517–528. https://aulad.org/aulad/article/view/688

Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood.* Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315009698

Pitt, M. B. (2021). Scavenger Hunt. *Journal of Graduate Medical Education*, *13*(3), 438. https://doi.org/10.4300/JGME-D-21-00400.1

Rahayu, A. K., Muliasari, D. N., & Halimah, L. (2022). Improving Early Childhood English Speaking Ability through Storyreading Method. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *11*(1), 1–6. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/51178

Rahayu, A. K., & Setiasih, O. (2022a). Parents' Role in Familiarizing themselves with Clean and Healthy Living Behavior in Early Childhood during the COVID-19. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *11*(2), 83–90. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/52595

Rahayu, A. K., & Setiasih, O. (2022b). Strategi Orang Tua dalam Membiasakan PHBS Anak Usia Dini saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4118–4127. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2115

Setiasih, O., Rahayu, A. K., & Arzaqi, R. N. (2023). Effective Leadership of Kindergarten Principals in Facing the Impact of Learning Loss in Kindergartner During the Covid-19 Pandemic. *SEA-CECCEP*, *4*(01), 34–42. https://ejournal.seameo-ceccep.org/index.php/sea/article/view/280

Setiawan, H. H., Wardianti, A., Yusuf, I., & Azikin, A. (2020). Anak sebagai pelaku terorisme dalam perspektif ekologi sosial. *Sosio Informa*, *6*(3), 252–263.

Srie Muljani. (2021). Sosialisasi Sampah B3-Rt Di Masyarakat. *Jurnal Abdimas Teknik Kimia*, *02*(1), 10–14. http://jatekk.upnjatim.ac.idtelp./Fax.

Sugitanata, A. (2023). Analisis ekologi sistem Bronfenbrenner terhadap upaya perlindungan anak dari bahaya pornografi di era globalisasi digital. *SPECTRUM: Journal of Gender and Children Studies*, *3*(2), 129–138. https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/spectrum/article/view/5180

Veldsman, M., Tai, X.-Y., Nichols, T., Smith, S., Peixoto, J., Manohar, S., & Husain, M. (2020). Cerebrovascular risk factors impact frontoparietal network integrity and executive function in healthy ageing. *Nature Communications*, *11*(1), 4340. https://doi.org/10.1038/s41467-020-18033-z

Zarimah, N. (2024). *Teaching English Vocabulary to SD 257 Patampanua Students Using Scavenger Hunt*. IAIN Parepare. https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/3540