Community Development
Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam
https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/comdev
E-ISSN : **2985-6841**
Vol. 9 No. 1 Tahun 2025 | 127 – 140
DOI: 10.21043/cdjpmi.v9i1.33838

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Pengenalan Hewan Di Pondok Pesantren Al-Achsaniyyah

Erna Amalia[1], Wulan Larasati[2], Aisyatun Nuril Ulya[3], Farikhatul 'Ubudiyah[4]

[1, 2, 3, 4]Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

E-mail: [1)]amaliaerna30@gmail.com [2)] lrstwulan@gmail.com, [3)]aisyatunnurilulya@gmail.com,

[4)]farikhah.ubudiyah@iainkudus.ac.id

Abstrak

Stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus (ABK) memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengenalan hewan dan habitatnya menjadi salah satu tema yang efektif untuk tujuan tersebut. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif anak berkebutuhan khusus di Pondok Pesantren Al-Achsaniyah Kudus melalui *metode service learning*. Kegiatan diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran interaktif yang mencakup pengenalan visual hewan, permainan tebak gambar, dan praktik kreativitas berupa pembuatan kolase dari potongan kertas origami untuk melatih konsentrasi serta motorik halus. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan kemampuan kognitif anak. Secara spesifik, anak mampu mengenali berbagai jenis hewan, mengklasifikasikannya berdasarkan habitat, dan menunjukkan peningkatan fokus selama sesi kreativitas. Evaluasi dari pihak pengajar menyatakan bahwa media dan metode yang digunakan sangat membantu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Kata kunci: Anak Berkebutuhan Khusus; Kemampuan Kognitif; Metode Service Learning

Abstract

Developing The Cognitive Abilities Of Children With Special Needs Through Animal Introduction At Al-Achsaniyyah Islamic Boarding School. *Stimulation to develop the cognitive abilities of children with special needs requires interesting and interactive learning media. Introducing animals and their habitats is one effective theme for this purpose. This community service program aims to develop the cognitive aspects of children with special needs at the Al-Achsaniyah Islamic Boarding School in Kudus through the service learning method. The activities were implemented in the form of interactive learning,*

including visual recognition of animals, picture guessing games, and creative activities such as making collages from origami paper pieces to enhance concentration and fine motor skills. The results of the activity showed an increase in children's enthusiasm and cognitive abilities. Specifically, children were able to recognize various types of animals, classify them based on their habitats, and demonstrate improved focus during the creativity sessions. Evaluations from the teachers stated that the media and methods used were very helpful in making the learning process more engaging, interactive, and effective in stimulating children's cognitive development.

Keywords: *Children with Special Needs; Cognitive Abilities; Service Learning Method*

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki keunikan masing-masing, termasuk anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan pendekatan pembelajaran berbeda. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan metode khusus yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus adalah bagaimana menyampaikan materi agar mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan kemampuan kognitif serta emosional mereka (S. M. Putri & Nadhira, 2024). Mengingat anak-anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan pelayanan pendidikan yang berbeda dari anak- anak lainnya, karena mereka mengalami kesulitan dalam proses belajar dan perkembangan (Sa'adah & Rahman, 2015).

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai perbedaan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Perbedaan dapat berupa kelebihan maupun kekurangan. Dari adanya perbedaan ini, akan menimbulkan berbagai akibat bagi penyandangnya. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik (Saputri, M. A., Widianti, N., Lestari, S. A., & Hasanah, 2023). Perbedaan dalam hal fisik, mental, maupun perilaku sosial tersebut sangat memengaruhi cara anak dalam memproses informasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, yang mana hal ini berkaitan erat dengan aspek kognitif.

Kognitif yaitu sebutan yang terdiri dari semua cara memahami, yaitu tanggapan, khayalan, pemahaman, evaluasi, dan pemikiran. Menurut Piaget dalam Istiqomah & Maemonah (2021), mengatakan kognitif yaitu cara anak untuk adaptasi dan mendefisinikan objek dan kejadian yang ada dilingkungannya. Piaget melihat jika anak melakukan peran yang baik untuk merencanakan pengetahuan tentang realita, anak tidak hanya menerima informasi begitu saja. Meskipun cara berpikir dan konsep anak tentang kenyataan sudah diperbaharui melalui pengalaman yang sudah dilaluinya, akan tetapi anak juga aktif mendefinisikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam membiasakannya terhadap konsep dan pengetahuannya. Stimulasi terhadap berbagai aspek kognitif seperti pemahaman, evaluasi, dan pemikiran aktif ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang tidak monoton. Untuk menjawab tantangan tersebut, game edukasi muncul sebagai alternatif yang efektif.

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan Game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya. Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran, khususnya pada pengenalan hewan berdasarkan habitatnya untuk siswa sekolah dasar, seperti kebosanan anak dalam belajar serta kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikankarena kurangnya media pembelajaran. Game edukasi bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam peroses belajar anak-anak di usia dini. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian. Game edukasi dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar, dalam hal ini menggunakan materi mengenai pengenalan hewan beserta habitatnya.

Materi pengenalan hewan dan habitatnya merupakan salah satu bentuk pendidikan dasar yang penting karena dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap makhluk hidup dan lingkungan sejak dini. Materi tersebut juga merupakan aspek fundamental

dalam pendidikan dasar, karena membantu mereka memahami keanekaragaman hayati dan lingkungan hidup (S. Putri et al., 2023). Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik bagi ABK (Mas'uda & Maemunah, 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, visual, serta permainan terbukti lebih sesuai bagi mereka. Tim pengabdi di Pondok Pesantren ABK Al Achsaniyyah Kudus, telah mengembangkan model kegiatan pembelajaran interaktif untuk mengenalkan hewan dan habitatnya dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu kegiatan yang menarik dan dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui pembuatan kolase bertema hewan (S. Putri et al., 2023). Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan dan pembuatan kolase untuk anak berkebutuhan khusus memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak dan proses terapi motorik halus pada anak (Suhartini & Laela, 2018).

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat oleh Sulistia et al. (2022) menerapkan stimulasi kognitif anak berkebutuhan khusus di RSUD Ulin Banjarmasin melalui mainan edukasi berupa puzzle. Melalui permainan puzzle ini, anak berkebutuhan khusus berlatih konsentrasi, kemampuan berpikir, dan kemampuan analisis dalam memecahkan permainan puzzle. Berbeda dengan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh Maulid et al. (2023) yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mendorong perkembangan kognitif anak tunagrahita. Pengabdian dilakukan dengan memberikan talkshow kepada orang tua anak berkebutuhan khusus dan memberikan alat pembelajaran kepada SLB-BCD YPKR Desa Margaasih Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung berupa APE pengenalan warna, APE papan warna, APE *alphabet tree,* dan APE kincir angka. Terapi bermain sebagai program pengabdian juga dilaksanakan di panti asuhan Bhakti Luhur Ende (Paschalia et al., 2024). Berdasarkan pengabdian tersebut, permainan menggunakan media puzzle meningatkan kemampuan anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan literatur terdahulu berkaitan dengan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus menumbuhkan kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus, terdapat media pembelajaran seperti menggunakan alat permainan edukatif berupa puzzle, pengenalan

warna, papan warna, pohon alfabet, dan kincir angka. Ketiga kegiatan pengabdian tersebut berfokus pada media yang digunakan. Pelaksanaan pengabdian ini berfokus pada tema, yaitu pengenalan hewan dan habitatnya.

Artikel ini bertujuan untuk menguraikan bentuk kegiatan pengenalan hewan dan habitat yang dilakukan di Pondok Pesantren ABK Al Achsaniyyah serta mengevaluasi efektivitas metode interaktif dalam mendukung proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Diharapkan, hasil tulisan ini dapat menjadi inspirasi bagi tenaga pendidik dan pemerhati pendidikan inklusif dalam menyusun metode pembelajaran yang ramah dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) sebagai bentuk implementasi langsung kompetensi mahasiswa dalam dunia pendidikan inklusif. Dalam hal ini, mahasiswa melaksanakan PPL di Pondok Pesantren ABK Al Achsaniyyah Kudus dengan menyusun dan menjalankan program pembelajaran yang mengenalkan hewan dan habitatnya melalui metode yang menyenangkan dan sesuai karakteristik ABK.

Metode pelaksanaan pengabdian ini mengadopsi pendekatan *Service Learning*. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan tujuan pembelajaran akademis bagi pelaksana dengan pelayanan langsung yang memberikan manfaat nyata bagi komunitas. Khalayak sasaran kegiatan adalah anak berkebutuhan khusus (ABK) di Pondok Pesantren Al-Achsaniyyah Kudus pada kelas pra-mandiri dan mandiri. Implementasi kegiatan dirancang secara sistematis selama tiga hari pertemuan pada 2, 3, dan 7 Juli 2025. Hari pertama berfokus pada pengenalan hewan darat melalui media taktil (miniatur hewan) dan visual (gambar). Hari kedua melanjutkan materi hewan air, udara, dan amfibi menggunakan media digital dan gambar cetak. Puncak kegiatan pada hari ketiga adalah praktik membuat kolase hewan, yang dirancang tidak hanya untuk menguatkan pemahaman kognitif, tetapi juga untuk menstimulasi motorik halus dan kreativitas anak. Untuk mengevaluasi efektivitas program, data dikumpulkan melalui teknik kualitatif yang meliputi observasi partisipatif terhadap antusiasme dan respons anak, dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya, serta tanya jawab lisan dan wawancara informal dengan guru pendamping. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menilai ketercapaian tujuan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Evaluasi terhadap pelaksanaan program menunjukkan bahwa metode service learning melalui pembelajaran interaktif ini efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan motorik anak berkebutuhan khusus. Peningkatan ini terobservasi melalui tiga indikator utama, yaitu bertambahnya kemampuan verbal anak dalam mengenali dan menyebutkan nama hewan; tingginya tingkat antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung; serta keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas motorik halus pada sesi pembuatan kolase.

Pada hari pertama, kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan tentang hewan. Anak diperkenalkan pada pengertian umum tentang hewan dan manfaat keberadaan hewan bagi kehidupan manusia dan lingkungan sekitar. Penyampaian materi dilakukan dengan cara yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Tim abdimas membawa media taktil berbentuk hewan, seperti boneka mini atau replika hewan plastik disesuaikan dengan jenis hewan yang hidup di habitat darat seperti kambing, sapi, ayam dan gajah.

Santri menunjukkan antusiasme tinggi ketika miniatur hewan tersebut dikeluarkan dan diedarkan. Mereka terlihat tertarik untuk memegang, meraba, bahkan memperhatikan dengan seksama bentuk hewan yang ada di hadapan mereka. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan reaksi, seperti menunjuk pada miniatur hewan, menyebutkan nama hewan yang mereka kenal, atau menunjukkan ekspresi kegembiraan melalui gerakan tubuh. Ada juga yang mengulang kata-kata sebagai bentuk keterlibatan dalam proses belajar. Kombinasi visual (gambar) dan taktil (miniatur hewan) ini secara efektif membangun pemahaman konkret terhadap konsep yang disampaikan, dan menghubungkan materi abstrak dengan pengalaman nyata yang bisa dirasakan langsung oleh anak-anak.



Gambar 1. Pengenalan hewan melalui media gambar dan media taktil (Sumber: dokumentasi tim PkM, 2025)

Pada hari kedua, pembelajaran berlanjut dengan pengenalan jenis-jenis hewan yang hidup di habitat air, udara, dan amfibi. Kami menggunakan media Power Point yang ditayangkan melalui proyektor, berisi gambar-gambar hewan seperti ikan, lumba-lumba, paus, burung, elang, bebek, katak, kelelawar dan sebagainya. Selain itu, disiapkan juga gambar-gambar hewan hasil cetakan berwarna yang kemudian ditempel di papan presentasi atau dinding kelas, agar anak-anak bisa tetap melihat visual secara langsung dan dekat.



Gambar 2. Pengenalan hewan dan habitatnya melalui media digital (Sumber: dokumentasi tim PkM, 2025)

Meskipun tanpa media model melalui media taktil seperti di hari pertama, anak-anak tetap menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Mereka memperhatikan tayangan vidio yang kami putar dengan serius dan mulai mampu membedakan hewan berdasarkan habitatnya. Ketika kami bertanya, “Ikan hidup di mana?” beberapa anak

dengan yakin menjawab, "Air!" atau "Laut!" Anak-anak juga menunjukkan keberanian untuk berbicara dan menjawab secara bergantian, bahkan anak-anak yang sebelumnya lebih pendiam mulai ikut serta dalam diskusi ringan yang dipandu oleh tutor. Penggunaan media presentasi dan gambar nyata yang ditempel di dinding memberikan stimulus visual yang kuat, membuat anak tidak mudah kehilangan fokus. Respons verbal dan nonverbal mereka selama sesi menunjukkan bahwa pemahaman terhadap jenis habitat mulai terbentuk secara perlahan namun konsisten.



Gambar 3. Anak menyebutkan nama hewan beserta habitatnya (Sumber: dokumentasi tim PkM, 2025)

Pada hari ketiga, sesi diawali dengan pengulangan materi dari hari sebelumnya. Pengulangan dilakukan melalui tanya jawab singkat dan pemutaran kembali beberapa gambar serta pertanyaan ringan. Tujuan dari pengulangan ini adalah untuk membantu anak menyegarkan kembali ingatan mereka terhadap materi yang telah disampaikan, sekaligus sebagai transisi menuju kegiatan inti.

Setelah sesi pengulangan, anak-anak mengikuti kegiatan membuat kolase hewan. Setiap anak diberi lembar kerja berupa gambar hewan dalam bentuk outline, potongan kertas origami warna-warni, serta lem kertas. Dengan bimbingan dari tim abdimas, tutor dan guru bayangan (*shadow teacher)*, anak-anak mulai menempelkan

potongan-potongan origami ke dalam bentuk hewan tersebut, sesuai warna dan arahan yang diberikan. Aktivitas ini berlangsung dengan suasana penuh semangat dan keceriaan. Beberapa anak mampu menyusun potongan kertas dengan rapi, sementara anak lain membutuhkan bantuan dalam mengoleskan lem atau menempel secara presisi. Namun secara umum, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta kesabaran dalam menyelesaikan tugas hingga selesai. Mereka juga merasa bangga dengan hasil karya mereka, bahkan beberapa anak memperlihatkan hasil kolasenya kepada shadaw dan teman lain dengan ekspresi bangga dan percaya diri.



Gambar 4. Proses dan hasil kolase gambar hewan (Sumber: dokumentasi tim PkM, 2025)

Umpan balik dari para pengajar (tutor) dan pendamping bayangan (*shadow teacher*) di Pondok Pesantren ABK Al-Achsaniyyah memvalidasi efektivitas metode yang diterapkan. Mereka mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran yang konkret dan interaktif ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik, terbukti dari tingginya partisipasi aktif anak selama kegiatan. Lebih lanjut, pihak pengajar menyoroti bahwa program ini tidak hanya berhasil menstimulasi aspek kognitif melalui pengenalan konsep, tetapi juga secara efektif mengembangkan ranah afektif dan sosial. Hal ini teramati dari meningkatnya kreativitas, kemampuan kerja sama, serta tumbuhnya kepercayaan diri anak untuk mencoba hal baru. Penilaian ini menegaskan bahwa

kegiatan pengabdian telah berhasil menciptakan stimulasi pembelajaran yang seimbang dan holistik bagi peserta.

Pembahasan

Temuan dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus melalui media interaktif, sejalan dengan kerangka teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan penggunaan alat peraga yang sesuai. Ahmad Radenan Mohd Shukri & Hasnah Toran (2025) menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, seperti penggunaan alat bantu ajar yang tepat dan aktivitas langsung (*hands-on*), terbukti lebih efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus. Penggunaan miniatur hewan pada hari pertama dan praktik kolase pada hari ketiga dalam kegiatan ini berfungsi sebagai representasi konkret yang memungkinkan anak melakukan proses adaptasi kognitif secara otentik, di mana mereka secara aktif membangun pengetahuannya sendiri (Nainggolan & Daeli, 2021).

Keberhasilan pendekatan ini juga didukung oleh penelitian (Laja et al., 2021) yang menemukan bahwa siswa tunagrahita ringan mengalami beberapa kali *disequilibrium* (ketidakseimbangan kognitif) sebelum akhirnya mencapai pemahaman melalui proses asimilasi. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pengulangan dan bimbingan, sebuah praktik yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini melalui sesi review dan pendampingan intensif. Selain itu, kegiatan membuat kolase dapat dikonseptualisasikan sebagai metode pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*). Menurut Mohamed Norok & Khairuddin (2023), metode ini tidak hanya menarik minat anak, tetapi juga secara efektif menstimulasi berbagai aspek perkembangan, termasuk peningkatan level kognitif, karena aktivitas bermain mampu mengaktifkan otak dan pembentukan struktur saraf. Keberhasilan metode pengenalan hewan melalui media taktil dan visual selaras dengan temuan (Duan, 2025) yang menyoroti bahwa program intervensi dini yang terstruktur secara substansial dapat meningkatkan perolehan bahasa dan fungsi eksekutif pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini, yang

berfokus pada pengalaman langsung dengan miniatur hewan, secara langsung mengaplikasikan prinsip-prinsip teori kognitif Piaget. Menurut Piaget, anak-anak, terutama yang berada pada tahap pra-operasional dan operasional konkret, membangun pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan objek di lingkungan mereka (VEA, 2024). Penggunaan alat peraga yang konkret dan menarik secara sensorik terbukti efektif dalam menangkap dan mempertahankan atensi anak, sebuah prasyarat fundamental bagi proses belajar, mengingat pola atensi atipikal sering menjadi tantangan utama bagi anak berkebutuhan khusus (Dwyer et al., 2024).

Lebih lanjut, dampak positif dari kegiatan ini tidak terbatas pada domain kognitif saja, melainkan meluas ke ranah afektif dan sosial, yang mengonfirmasi adanya hubungan timbal balik antara berbagai aspek perkembangan. Rashid et al. (2024) menemukan adanya korelasi positif yang kuat antara keterampilan kognitif dan keterampilan sosial pada anak dengan ASD, yang menyiratkan bahwa intervensi yang menargetkan pengembangan kognitif juga dapat berdampak pada perkembangan sosial anak. Kegiatan kreatif seperti membuat kolase tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pemahaman, tetapi juga sebagai sarana ekspresi imajinatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Denomey & D'Angiulli (2025) yang menantang pandangan defisit tentang imajinasi pada anak autis dan menyoroti bahwa aktivitas berbasis seni dapat menjadi medium yang kuat untuk berpikir abstrak dan berkomunikasi. Dengan demikian, hasil positif dari pengabdian ini memvalidasi bahwa strategi pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan berpusat pada siswa merupakan pendekatan yang efektif untuk mengoptimalkan potensi kognitif pada anak berkebutuhan khusus.

Pengenalan hewan dan habitatnya sebagai tema pembelajaran ini dapat diterapkan bagi para pendidik, terapis, dan orang tua dalam mendampingi anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan hasil pengabdian menunjukkan adanya intervensi secara bertahap dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dimulai dari pengenalan objek nyata (dengan menghadirkan media taktil), sebelum akhirnya anak dapat melakukan tugas belajar dengan baik. Kegiatan ini berimplikasi pada praktik bimbingan dan konseling yang holistik, di ana stimulasi kognitif tidak dapat dipisahkan dari pengembangan aspek motorik, afektif, dan sosial-emosional, yang menunjukkan

bahwa intervensi yang berhasil adalah yang mampu mengintegrasikan seluruh domain perkembangan anak secara seimbang.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini telah mencapai tujuan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus melalui pembelajaran interaktif bertema pengenalan hewan. Berdasarkan tema pengenalan hewan ini diterapkan melalui media multi-sensori dengan mengkombinasikan stimulus taktil (miniatur hewan), stimulasi visual (media digital dan kertas bergambar), dan stimulasi motorik halus berupa permainan kolase. Kegiatan ini efektif dalam membangun pengetahuan anak melalui interaksi aktif dengan objek di lingkungan mereka. Hal ini sesuai dengan kerangka kognitif Piaget pada tahap pra-operasional dan operasional konkret. Intervensi ini menunjukkan dampak holistik dengan adanya perkembangan pada keterampilan motorik halus, tumbuhnya rasa percaya diri dan ekspresi kreatif pada anak, yang divalidasi oleh pendamping dan pengajar di Pondok Pesantren ABK Al-Achsaniyyah Kudus.

Rekomendasi pengembangan pelaksanaan kegiatan ini yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran tematik interaktif yang digunakan secara mandiri oleh pengajar anak berkebutuhan khusus. Modul ini dapat dikembangkan dengan tema-tema lain yang relevan seperti pengenalan tumbuhan, alat transportasi, dan sebagainya, serta menyertakan panduan untuk pelibatan orang tua dalam proses bimbingan di rumah. Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif atau *mixed-method* untuk mengukur secara lebih objektif tingkat peningkatan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah intervensi. Studi komparatif yang membandingkan efektivitas media taktil dengan media digital secara eksklusif, serta penelitian jangka panjang untuk melihat hasil intervensi, juga dapat memberikan kontribusi berharga bagi literatur pendidikan anak berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

Denomey, N., & D'Angiulli, A. (2025). Reimagining Autism. *Imagination, Cognition and Personality*, *45*(I), 78–91. https://doi.org/10.1177/02762366251337039

Duan, S. (2025). Longitudinal Insights into Cognitive Development in Chinese Pre-Schoolers : Evaluating Early Interventions for Autism Spectrum Disorder. *The Journal of Mind and Behavior*, *46*(1), 455–473.

Dwyer, P., Sillas, A., Prieto, M., Camp, E., Nordah, C. W., & Rivera, S. M. (2024). *Hyper-focus, sticky attention, and springy attention in young autistic children: Associations with sensory behaviors and cognitive ability* (pp. 1677–1695).

Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, *15*(2), 151. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974

Laja, Y. P. W., Simamarta, J. E., & Mone, F. (2021). Proses Berpikir Siswa Tunagrahita Ringan dalam Memahami Konsep Geometri Berdasarkan Teori Jean Piaget. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(4), 2417–2423.

Mas'uda, H., & Maemunah. (2025). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Adobe Animate untuk Meningkatkan Pengenalan dan Pemahaman Hewan serta Habitatnya pada Anak Usia Dini. *Jurnal Multi Media Dan IT*, *09*(1), 36–41. https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1.1477

Maulid, P. P., Aulia, M., Selamet, S. R., & Dianasari, A. (2023). Mendorong Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif serta Peningkatan Kesadaran Orang Tua Melalui Talkshow Parenting. *BAKTIMU : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(3), 115–128.

Mohamed Norok, N., & Khairuddin, K. F. (2023). Conceptualizing Play based Learning Method for Students with Special Learning Needs. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *12*(3), 336–343. https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i3/18463

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology 'Humanlight'*, *2*(1), 31–47. https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554

Paschalia, Y. P. M., Cahyani, S. L., Doondori, A. K., Budiana, I., & Patmawati, T. A. (2024). Terapi Bermain pada Anak Berkebutuhan Khusus di Panti Asuhan Bhakti Luhur Ende. *Idea Pengabdian Masyarakat*, *4*(02), 74–78. https://doi.org/10.53690/ipm.v2i02.230

Putri, S., Israwati, Rizka, S. M., Fauzia, S. N., & Rahmatun, N. (2023). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan bahan Alam Pada Pembuatan Kolase di TK Cendekia Tungkop Aceh Besar. *JIM PAUD: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 1–23.

Putri, S. M., & Nadhira, Y. F. (2024). MENGENAL KEUNIKAN ANAK

BERKEBUTUHAN KHUSUS (AUTISME) DI SKH NEGERI 02 KOTA SERANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(04), 233–238.

Rashid, A., Fazil, H., & Khalid, M. U. (2024). Relationship between Cognitive skills and Social Skills among Children with Autism Spectrum Disorder. *Al-Mahdi Research Journal (MRJ)*, *5*(5), 74–87.

Sa'adah, F. M., & Rahman, I. K. (2015). Konsep bimbingan dan konseling cognitive behavior therapy (CBT) dengan pendekatan islam untuk meningkatkan sikap altruisme siswa. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, *12*(2), 49–59.

Saputri, M. A., Widianti, N., Lestari, S. A., & Hasanah, U. (2023). Ragam Anak Berkebutuhan Khusus. Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 38–53.

Shukri, A. R. M., & Toran, H. (2025). Jean Piaget Cognitive Learning Theory and Student Teaching Strategies With Special Education Needs. *Special Education [SE]*, *3*(1), e0033. https://doi.org/10.59055/se.v3i1.41

Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 43. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.6

Sulistia, Ermawati, G. N., Fadhila, M., Zidan Najib Putranto, M., & Faridah, S. (2022). Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di RSUD Ulin Banjarmasin. *PUSAKO : Jurnal Pengabdian Psikologi*, *1*(02), 46–54.

VEA, E. (2024). Human Development, the Impact of Disability (Autism) on Child Development. *EC Paediatrics*, *10*(13), 1–13.