

# Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dalam Mengembangkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini

Nida Nuraisyah<sup>1\*</sup>, Nuraini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Lakbok, Indonesia

\*E-mail: [nidanuraisyah@stitlakbok.ac.id](mailto:nidanuraisyah@stitlakbok.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran berbasis alam dalam menstimulasi rasa ingin tahu anak usia dini. Rasa ingin tahu merupakan aspek kognitif yang menjadi motor utama eksplorasi dan pembelajaran anak, serta mendukung kreativitas dan kemampuan problem solving. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur kualitatif dengan sumber data berupa buku, artikel ilmiah, dan jurnal terkait perkembangan kognitif anak, stimulasi rasa ingin tahu, serta strategi pembelajaran berbasis pengalaman dan lingkungan alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan alam menyediakan rangsangan multisensorial yang kaya, memungkinkan anak mengamati, memanipulasi, dan bereksperimen secara langsung. Aktivitas eksploratif, manipulatif, dan permainan kreatif yang terintegrasi dengan pengalaman nyata dapat meningkatkan motivasi intrinsik, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial dan emosional anak. Pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi terbukti efektif dalam membangun fondasi kognitif yang kuat sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu secara optimal. Dengan demikian, kombinasi antara stimulasi rasa ingin tahu, penggunaan lingkungan alam, dan strategi pembelajaran interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan potensi anak secara holistik dan menyenangkan.

**Kata kunci:** pembelajaran berbasis alam, rasa ingin tahu, anak usia dini, pengalaman langsung, eksplorasi

## Abstract

This study aims to analyze the implementation of nature-based learning in stimulating curiosity among early childhood children. Curiosity is a key cognitive aspect that drives children's exploration and learning, supporting creativity and problem-solving skills. This research employs a qualitative literature study method, utilizing books, scientific articles, and journals related to cognitive development, curiosity stimulation, and experiential learning strategies using natural environments. The findings indicate that natural environments provide rich multisensory stimuli, allowing children to observe, manipulate, and experiment directly. Exploratory activities, manipulative tasks, and creative play integrated with hands-on experiences enhance intrinsic motivation, critical thinking, creativity, and socio-emotional skills. Experiential and exploratory learning has proven effective in establishing a strong cognitive foundation while optimally fostering curiosity. Therefore, the combination of curiosity stimulation, the use of natural environments, and interactive learning strategies contributes significantly to holistic and enjoyable development of children's potential.

**Keywords:** nature-based learning, curiosity, early childhood, hands-on experience, exploration

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam pembentukan berbagai aspek kemampuan, termasuk kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Salah satu karakteristik utama pada anak usia dini adalah rasa ingin tahu yang tinggi, yakni dorongan alami untuk memahami lingkungan sekitarnya, mengeksplorasi hal-hal baru, dan mencari jawaban atas berbagai fenomena yang mereka temui. Rasa ingin tahu ini menjadi fondasi penting dalam proses pembelajaran, karena anak yang memiliki rasa ingin tahu yang terstimulasi dengan baik akan lebih aktif dalam mengeksplorasi, lebih kreatif dalam mencari solusi, serta lebih mampu membangun konsep dan pengetahuan baru secara mandiri. Menurut Piaget (1972), anak pada tahap praoperasional cenderung belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan lingkungan, sehingga stimulasi yang tepat dapat mengembangkan kemampuan berpikir, imajinasi, serta keterampilan problem solving (Cohen & Waite-Stupiansky, 2022).

Namun, dalam praktik pendidikan anak usia dini, seringkali pembelajaran masih bersifat

konvensional dan terbatas pada kegiatan di dalam kelas dengan media pembelajaran statis. Anak-anak lebih banyak menerima informasi secara pasif, seperti mendengarkan penjelasan guru atau mengamati gambar dan buku, sehingga peluang untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menyalurkan rasa ingin tahu secara langsung menjadi terbatas. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kognitif anak, terutama kemampuan mereka untuk berpikir kritis, mengamati, membuat hipotesis, dan mencoba berbagai solusi melalui pengalaman nyata. Lebih jauh, kurangnya stimulasi yang kontekstual dan interaktif juga berpotensi mengurangi motivasi belajar anak, karena mereka cenderung mengalami kejenuhan atau merasa pembelajaran tidak relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya pengembangan rasa ingin tahu anak adalah terbatasnya akses terhadap pengalaman belajar yang variatif dan alami. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang belum memanfaatkan lingkungan alam sebagai sarana belajar, padahal interaksi langsung dengan alam memiliki potensi yang besar dalam merangsang eksplorasi dan penemuan. Lingkungan alam menyediakan rangsangan multisensori yang kompleks, mulai dari melihat, menyentuh, mencium, mendengar, hingga bergerak, yang secara simultan dapat mengembangkan keterampilan observasi, persepsi, dan analisis anak (Nabila & Maharani, 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang mendapatkan kesempatan belajar melalui pengalaman langsung di alam memiliki kemampuan bertanya yang lebih tinggi, inisiatif eksplorasi lebih kuat, serta kreativitas yang lebih berkembang dibandingkan dengan anak yang hanya belajar di dalam ruang kelas.

Selain itu, peran guru dan orang tua juga sangat menentukan (Latifah & Mubarok, 2025). Guru yang mampu merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan alam secara kreatif dapat menstimulasi anak untuk aktif bertanya, mengamati fenomena, dan melakukan percobaan kecil yang sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan mereka (Shofiyah et al., 2024). Sementara itu, keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan media alami dan merancang aktivitas eksploratif dapat menjadi hambatan serius bagi pengembangan rasa ingin tahu. Banyak guru masih menghadirkan kegiatan yang seragam dan terstruktur secara kaku, sehingga anak tidak memiliki ruang untuk menemukan hal baru secara mandiri. Keadaan ini diperparah apabila jumlah anak dalam satu kelas cukup besar, sehingga guru tidak dapat memberikan bimbingan individual yang memadai bagi setiap anak untuk menyalurkan rasa ingin tahunya.

Dampak dari kurangnya stimulasi terhadap rasa ingin tahu pada anak usia dini tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga berdampak pada perkembangan jangka panjang. Anak yang rasa ingin tahunya tidak terstimulasi cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis yang lemah, kurang mampu memecahkan masalah secara mandiri, dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi hal baru di kemudian hari (Fadhil et al., 2024). Kondisi ini dapat memengaruhi kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, di mana kemampuan untuk belajar secara aktif dan kreatif sangat dibutuhkan. Di sisi lain, anak yang didorong untuk mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan fenomena nyata, dan belajar melalui pengalaman langsung memiliki keterampilan berpikir reflektif, kemampuan observasi, dan kreativitas yang lebih tinggi, sehingga mampu memecahkan masalah dengan lebih efektif dan menunjukkan antusiasme belajar yang lebih besar.

Melihat kondisi tersebut, menjadi sangat penting untuk mencari pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu anak secara maksimal. Aktivitas yang menekankan eksplorasi langsung, manipulasi objek nyata, dan interaksi dengan fenomena lingkungan menjadi strategi yang relevan. Kegiatan semacam ini memungkinkan anak untuk mengajukan pertanyaan, melakukan percobaan, membuat kesimpulan sementara, serta mengekspresikan kreativitasnya melalui pengalaman konkret. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya bersifat teoretis atau abstrak, tetapi menjadi pengalaman yang bermakna, menyenangkan, dan mendorong perkembangan holistik anak, baik secara kognitif, sosial, emosional, maupun kreativitasnya (Diah Prawesti, 2025).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berupaya mengeksplorasi metode dan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak melalui pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dan eksplorasi lingkungan. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan anak untuk bertanya dan mengeksplorasi, tetapi juga membangun minat

belajar yang tinggi, kreativitas, kemampuan problem solving, serta keterampilan sosial yang baik. Dengan demikian, pemahaman tentang pentingnya stimulasi rasa ingin tahu sejak usia dini menjadi landasan strategis bagi pengembangan praktik pendidikan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak di era modern.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research) karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan dalam menstimulasi rasa ingin tahu anak usia dini (Lexy J. Moleong, 2005). Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat mengeksplorasi teori, konsep, dan temuan penelitian sebelumnya secara komprehensif, sehingga dapat membangun kerangka konseptual yang kuat dan relevan dengan praktik pendidikan anak usia dini saat ini. Sumber data penelitian ini berasal dari literatur sekunder, yang mencakup buku-buku pendidikan anak usia dini, artikel ilmiah nasional dan internasional, laporan penelitian terdahulu, jurnal peer-reviewed, serta sumber daring yang kredibel. Literatur yang digunakan difokuskan pada tema-tema terkait perkembangan kognitif anak usia dini, stimulasi rasa ingin tahu, strategi pembelajaran berbasis pengalaman, serta penerapan lingkungan alam sebagai media pembelajaran. Pemilihan literatur dilakukan berdasarkan kriteria relevansi, kredibilitas, dan tahun publikasi, dengan prioritas pada publikasi dalam sepuluh tahun terakhir agar temuan yang diperoleh dapat mencerminkan konteks pendidikan saat ini.

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap. Tahap awal adalah identifikasi literatur, yaitu pencarian sumber dengan kata kunci seperti “rasa ingin tahu anak usia dini”, “pembelajaran berbasis pengalaman”, “exploratory learning”, “environment-based learning”, dan istilah lain yang relevan. Selanjutnya dilakukan seleksi literatur, yaitu menyaring sumber yang paling sesuai dengan fokus penelitian, memastikan kualitas metodologi, dan mengeliminasi sumber yang kurang valid atau kurang relevan. Setiap literatur yang lolos seleksi kemudian dicatat dan dikatalogkan secara sistematis, termasuk informasi tentang penulis, tahun publikasi, judul, penerbit atau jurnal, serta ringkasan temuan yang relevan, sehingga memudahkan proses analisis.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kritis dengan beberapa tahapan, dimulai dari reduksi data, yaitu menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian dan mengabaikan informasi yang tidak mendukung. Data yang relevan kemudian disusun secara tematik untuk mempermudah pengelompokan informasi, misalnya mengenai konsep rasa ingin tahu, karakteristik anak usia dini dalam eksplorasi, strategi pembelajaran berbasis lingkungan, serta manfaat dan tantangan penerapan metode tersebut. Selanjutnya, dilakukan verifikasi dan triangulasi, yaitu membandingkan temuan dari berbagai literatur untuk memastikan konsistensi dan validitas informasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan secara konseptual, yang dirumuskan berdasarkan teori perkembangan anak, temuan penelitian sebelumnya, dan praktik pendidikan yang relevan, sehingga memberikan gambaran jelas tentang bagaimana pembelajaran berbasis pengalaman dan lingkungan dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak usia dini secara efektif.

Metode studi literatur ini memiliki keunggulan karena memungkinkan penelitian untuk mengkaji berbagai perspektif teori dan praktik secara luas, menyediakan dasar ilmiah yang kuat bagi pendidik dan praktisi PAUD, serta membantu mengidentifikasi kesenjangan antara praktik dan teori yang ada. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tetapi juga memberikan dasar praktis yang dapat dijadikan referensi untuk merancang program pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini secara optimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Rasa ingin tahu sebagai aspek kognitif utama anak usia dini

Rasa ingin tahu merupakan aspek kognitif yang sangat penting pada anak usia dini karena

menjadi motor penggerak utama eksplorasi dan pembelajaran mereka. Anak pada tahap perkembangan ini secara alami terdorong untuk meneliti lingkungan sekitar, mengamati fenomena baru, dan mencoba memahami berbagai hal yang belum mereka kenal (Richardo & Cahdriyana, 2021). Manifestasi dari rasa ingin tahu ini bisa sangat beragam, mulai dari pertanyaan verbal sederhana seperti “apa ini?” atau “kenapa begitu?”, hingga perilaku manipulatif yang melibatkan indera dan motorik, misalnya menyentuh, memindahkan, membalik, atau mengutak-atik benda untuk melihat bagaimana benda tersebut bereaksi atau berubah. Selain itu, rasa ingin tahu juga terlihat dari respons emosional anak; mereka menunjukkan antusiasme, kegembiraan, dan kepuasan ketika berhasil menemukan hal baru atau mendapatkan jawaban atas pertanyaan mereka, yang secara tidak langsung juga memotivasi mereka untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut. Bentuk lain dari rasa ingin tahu terlihat pada aktivitas pengamatan yang sistematis, di mana anak mencoba menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan sebelumnya, misalnya mengenali pola alam seperti bentuk daun, warna bunga, atau perilaku hewan, dan kemudian mencoba memprediksi apa yang akan terjadi jika mereka mengubah sesuatu dalam lingkungan tersebut (Indah Wahyu Ningsih, Ulfah, Annisa Mayasari, 2024).

Rasa ingin tahu ini menjadi fondasi bagi pembelajaran aktif dan kreativitas anak. Aktivitas eksploratif yang didorong oleh rasa ingin tahu membantu anak membangun koneksi saraf penting yang mendukung perkembangan kognitif, termasuk kemampuan memecahkan masalah, konsentrasi, serta pemahaman konsep sederhana yang kemudian menjadi dasar bagi kemampuan akademik di masa depan. Anak yang mendapat stimulasi tepat cenderung lebih proaktif dalam belajar, berani mencoba hal baru, dan mampu mengembangkan pemikiran kritis sejak dini. Sebaliknya, apabila lingkungan belajar tidak mampu menyediakan kesempatan untuk mengeksplorasi, atau stimulasi yang diberikan kurang bervariasi dan menantang, rasa ingin tahu anak dapat menurun. Anak menjadi pasif, kurang termotivasi untuk bertanya atau bereksperimen, dan aktivitas belajar menjadi rutin serta mekanis, sehingga potensi perkembangan kognitif dan kreatifnya tidak berkembang optimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, stimulasi yang menumbuhkan rasa ingin tahu harus dilakukan melalui strategi yang interaktif, menarik, dan relevan dengan pengalaman sehari-hari anak (Rihlah, 2019). Misalnya, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengamati perubahan alam, melakukan percobaan sederhana, atau bermain dengan materi yang dapat dimanipulasi dan diuji secara langsung. Aktivitas berbasis alam secara khusus memberikan pengalaman sensorik yang kaya; anak tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga merasakan, mencium, dan menyentuh objek yang ada di sekitarnya. Proses eksplorasi ini memungkinkan anak untuk mengajukan pertanyaan, mencari jawaban melalui pengamatan dan percobaan, serta memahami hubungan sebab-akibat secara langsung. Guru berperan penting sebagai fasilitator, bukan hanya memberikan jawaban, tetapi juga menuntun anak untuk menyelidiki dan memikirkan hasil temuan mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan menumbuhkan motivasi intrinsik (Abidin & Purnamasari, 2023).

Sehingga, rasa ingin tahu anak usia dini mencakup dimensi kognitif, motorik, dan emosional yang saling berkaitan. Aktivitas yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu tidak hanya meningkatkan kemampuan intelektual anak, tetapi juga memperkuat konsentrasi, kreativitas, kemampuan problem solving, dan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya maupun guru. Dengan stimulasi yang konsisten dan beragam, anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu secara optimal, menjadikan setiap pengalaman eksploratif sebagai sarana pembelajaran yang holistik. Hal ini menegaskan bahwa rasa ingin tahu bukan sekadar dorongan alami anak, tetapi merupakan aspek kognitif yang harus diperhatikan, dipelihara, dan ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang mendukung, interaktif, dan penuh tantangan sesuai tahap perkembangan mereka.

### **Lingkungan alam sebagai media pembelajaran yang efektif**

Lingkungan alam merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif bagi anak usia dini karena menyediakan stimulasi sensorik, kognitif, dan emosional yang kaya. Lingkungan alam yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini adalah lingkungan yang aman, variatif, dan dapat mendorong eksplorasi aktif (Damayanti, 2024). Lingkungan tersebut mencakup taman, kebun, hutan mini, area

bermain luar ruangan yang dirancang dengan elemen alam, dan ruang terbuka yang masih mempertahankan elemen alami seperti tanah, rumput, tanaman, air, bebatuan, dan pepohonan. Dalam konteks ini, keberagaman elemen alam menjadi kunci, karena anak dapat mengamati, menyentuh, dan memanipulasi berbagai bentuk, tekstur, dan warna yang ada (Nopiana Nopiana, 2025). Misalnya, daun dengan berbagai bentuk, bunga dengan warna yang berbeda, tanah dengan konsistensi berbeda, bebatuan kecil yang bisa diurut atau disusun, hingga air yang dapat dituangkan dan diamati reaksinya. Semua elemen ini memberikan pengalaman belajar multisensorial yang memungkinkan anak mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan observasi, keterampilan motorik halus dan kasar, serta kreativitas.

Selain keberagaman, lingkungan alam yang efektif juga harus memberikan ruang untuk aktivitas eksploratif dan aman. Anak-anak harus merasa bebas untuk bergerak, mencoba, dan bereksperimen tanpa risiko cedera yang tinggi. Misalnya, area bermain yang memiliki jalur tanah untuk berjalan atau memanjat, pepohonan yang aman untuk diamati dan disentuh, serta kolam kecil atau wadah air untuk percobaan sederhana, akan menstimulasi rasa ingin tahu dan kemampuan problem solving anak. Lingkungan seperti ini memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung, mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, membuat hipotesis sederhana, serta mencoba berbagai cara untuk memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu dari elemen alam yang ada. Guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun anak untuk mengeksplorasi secara aman, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan, dan mendorong anak untuk berpikir kritis serta kreatif.

Sebaliknya, lingkungan alam yang tidak efektif untuk pembelajaran adalah lingkungan yang kurang aman, monoton, atau terbatas dalam keberagaman elemen alam. Lingkungan seperti halaman sekolah yang hanya memiliki rumput dan jalan beton, atau area bermain yang penuh peralatan buatan tanpa unsur alami, cenderung membatasi pengalaman eksploratif anak (Ratnaningsih, 2026). Anak mungkin hanya melakukan aktivitas fisik ringan seperti berlari atau bermain bola, tetapi kurang mendapatkan stimulasi untuk pengamatan, manipulasi, dan interaksi dengan elemen alam yang kompleks. Selain itu, lingkungan yang penuh risiko, seperti area dengan tanaman beracun, permukaan licin, atau air yang dalam tanpa pengawasan, juga menghambat anak untuk berani mengeksplorasi dan belajar secara aktif karena rasa takut cedera. Lingkungan yang terlalu tertata secara buatan, tanpa variasi tekstur, warna, atau bentuk, dapat membuat anak cepat bosan dan pasif, sehingga rasa ingin tahu mereka tidak berkembang secara optimal.

Efektivitas lingkungan alam juga sangat bergantung pada bagaimana lingkungan tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan yang efektif bukan hanya sekadar "ada alam", tetapi juga harus mampu menyediakan kesempatan bagi anak untuk melakukan interaksi langsung dengan unsur-unsur alam, mencoba eksperimen sederhana, membuat kreasi dari bahan alami, serta belajar tentang hubungan sebab-akibat dalam fenomena alam. Misalnya, anak bisa mengamati perubahan warna daun ketika terkena air, menyusun bebatuan untuk memahami konsep ukuran dan berat, memindahkan air untuk melihat aliran dan bentuk kolam, atau menanam biji untuk mempelajari proses pertumbuhan tanaman. Kegiatan seperti ini melibatkan pengamatan, manipulasi, refleksi, dan diskusi, sehingga membangun keterampilan kognitif, motorik, dan sosial secara bersamaan.

Selain itu, lingkungan alam yang efektif mampu menumbuhkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Anak yang berada di ruang terbuka dengan elemen alam yang variatif biasanya lebih antusias, aktif bertanya, dan termotivasi untuk mengeksplorasi hal-hal baru secara mandiri maupun dalam kelompok. Sebaliknya, anak yang berada di lingkungan yang kurang menstimulasi akan cenderung menunjukkan perilaku pasif, cepat kehilangan minat, dan hanya meniru aktivitas yang diberikan tanpa pemikiran kritis atau kreativitas. Oleh karena itu, keberadaan alam yang kaya, aman, dan bervariasi menjadi faktor kunci dalam mendukung pembelajaran aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperluas pengalaman kognitif, emosional, serta sosial anak usia dini (Patrizia, 2026).

Sehingga, lingkungan alam yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini adalah lingkungan yang aman, bervariasi, interaktif, dan memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi langsung.

Lingkungan seperti ini tidak hanya memberikan stimulasi sensorik yang kaya, tetapi juga mendorong kemampuan kognitif, kreativitas, motorik, dan sosial anak secara bersamaan. Sebaliknya, lingkungan yang monoton, terbatas, atau berisiko tinggi akan menghambat perkembangan rasa ingin tahu, membuat anak pasif, dan mengurangi potensi pembelajaran aktif. Dengan demikian, desain lingkungan alam yang cermat, pengelolaan risiko yang tepat, dan integrasi ke dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif menjadi kunci utama dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.

### **Pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi**

Pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar dan fenomena yang mereka temui. Pendekatan ini berakar pada prinsip konstruktivisme, di mana anak membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, pengamatan, percobaan, serta refleksi terhadap apa yang mereka lakukan (Indarta et al., 2022). Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif berpartisipasi, mengajukan pertanyaan, mencoba berbagai alternatif, dan membuat kesimpulan berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Hal ini sangat penting untuk anak usia dini, karena periode ini merupakan masa emas perkembangan kognitif, motorik, emosional, dan sosial, di mana rasa ingin tahu alami mendorong mereka untuk belajar dan memahami dunia sekitarnya.

Dalam praktiknya, pembelajaran berbasis pengalaman dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk aktivitas yang menstimulasi pancaindra dan mendorong interaksi langsung dengan objek atau fenomena (Triwulandari, 2022). Salah satu bentuk umum adalah kegiatan eksplorasi lingkungan, misalnya anak diajak berjalan-jalan di taman atau kebun untuk mengamati tanaman, serangga, batu, air, dan fenomena alam lainnya. Selama aktivitas ini, anak tidak hanya melihat, tetapi juga menyentuh, memindahkan, membandingkan, dan mengelompokkan benda-benda berdasarkan karakteristiknya. Proses ini melatih kemampuan observasi, penalaran, klasifikasi, serta kemampuan membandingkan dan menggeneralisasi, yang merupakan fondasi perkembangan kognitif dan ilmiah pada anak usia dini.

Selain eksplorasi alam, pembelajaran berbasis pengalaman juga dapat diterapkan melalui kegiatan manipulatif atau praktis, seperti menanam biji, merakit puzzle, membuat karya seni dari bahan alam, atau melakukan eksperimen sederhana dengan air, tanah, dan pasir. Dalam kegiatan menanam, misalnya, anak belajar tentang konsep pertumbuhan tanaman, pentingnya air dan sinar matahari, serta siklus hidup makhluk hidup. Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung yang konkret sehingga anak lebih mudah memahami konsep abstrak dibandingkan jika hanya diberikan penjelasan verbal. Kegiatan manipulatif ini juga meningkatkan keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, kesabaran, dan tanggung jawab, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mencoba dan mengeksplorasi lebih lanjut (Rini et al., 2023).

Pembelajaran berbasis eksplorasi juga dapat dilakukan melalui permainan yang dirancang secara terbuka dan fleksibel. Misalnya, anak diberikan berbagai bahan seperti batu, ranting, daun, pasir, atau air, lalu diminta membuat kreasi sendiri atau menyelesaikan tantangan tertentu, seperti membangun "sungai mini" dari air dan pasir atau membuat struktur dari ranting dan batu. Dalam proses ini, anak bebas bereksperimen, mencoba strategi berbeda, menghadapi kegagalan, dan menemukan solusi sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengajukan pertanyaan memancing rasa ingin tahu, memberikan bimbingan bila diperlukan, dan membantu anak merefleksikan hasil eksperimen mereka. Bentuk pembelajaran seperti ini mendorong kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, serta keterampilan sosial ketika anak bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan berkolaborasi.

Selain itu, pembelajaran berbasis pengalaman dapat dikombinasikan dengan narasi atau cerita interaktif yang melibatkan anak dalam pengamatan dan praktik. Misalnya, guru menceritakan kisah tentang serangga atau tumbuhan tertentu, lalu anak diajak untuk mencari, mengamati, atau meneliti objek tersebut di lingkungan sekitar. Proses ini menggabungkan aspek kognitif (pengetahuan baru), motorik (aktivitas manipulatif), dan sosial-emosional (diskusi dan kolaborasi dengan teman), sehingga pengalaman belajar menjadi lebih utuh dan bermakna.

Keunggulan utama pendekatan berbasis pengalaman dan eksplorasi adalah kemampuannya menumbuhkan motivasi intrinsik anak. Anak yang belajar melalui pengalaman nyata cenderung lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk terus mencari tahu. Mereka belajar bahwa mencoba, gagal, dan menemukan jawaban sendiri adalah bagian dari proses belajar yang menyenangkan. Sebaliknya, pembelajaran yang bersifat pasif atau hanya berbasis ceramah atau instruksi verbal tidak memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, menguji ide, dan membangun pemahaman secara mandiri, sehingga minat belajar dan rasa ingin tahu mereka cenderung menurun.

Sehingga, pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan, eksperimen, manipulasi benda, permainan kreatif, dan kegiatan reflektif. Bentuknya bisa sangat beragam, mulai dari eksplorasi alam, kegiatan manipulatif, eksperimen sederhana, permainan terbuka, hingga integrasi narasi dan praktik. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga kreativitas, kemampuan berpikir kritis, motorik halus dan kasar, serta kemampuan sosial, sehingga pembelajaran menjadi bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

### **Pembahasan**

Rasa ingin tahu merupakan komponen utama dalam perkembangan kognitif anak pada masa awal pertumbuhan. Dorongan alami ini mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, mengamati fenomena yang belum dikenal, dan mencoba memahami konsep baru melalui interaksi langsung. Manifestasinya bisa berupa pertanyaan spontan, pengamatan cermat, atau kegiatan manipulatif dengan benda-benda yang ada di sekitarnya. Aktivitas menyentuh, membalik, memindahkan, atau menguji benda memberikan pengalaman konkret yang membantu anak membangun pemahaman awal tentang sebab-akibat, hubungan antar objek, dan prinsip-prinsip sederhana dalam alam maupun lingkungan sosial. Sejalan dengan teori Jean Piaget mengenai tahap praoperasional, pengalaman konkret menjadi sarana utama anak membentuk skema kognitif yang mendukung kemampuan analisis, klasifikasi, serta pemecahan masalah secara sederhana. Anak yang dirangsang dengan stimulasi yang variatif cenderung lebih antusias, berani mencoba hal baru, dan mampu mengembangkan pola pikir kritis sejak usia dini. Sebaliknya, tanpa rangsangan yang memadai, dorongan untuk bertanya dan bereksperimen dapat menurun, membuat anak pasif, kurang termotivasi, dan berpotensi menghambat perkembangan kreativitas dan kecerdasan.

Lingkungan alami memiliki peranan penting sebagai medium pembelajaran karena menyajikan rangsangan multisensorial yang kaya. Area terbuka yang bervariasi, aman, dan menyediakan elemen alam seperti tanah, air, pepohonan, bebatuan, serta vegetasi, memungkinkan anak melakukan eksplorasi secara aktif. Keberagaman bentuk, tekstur, dan warna memfasilitasi pengembangan keterampilan observasi, pengelompokan, perbandingan, serta imajinasi kreatif. Misalnya, anak dapat mengamati daun dengan berbagai bentuk, menumpuk batu untuk mempelajari konsep berat, atau memindahkan air untuk memahami arah aliran. Lingkungan seperti ini bukan sekadar menyediakan tempat bermain, melainkan menjadi laboratorium alami yang memacu anak untuk melakukan percobaan, mengajukan hipotesis, dan menguji pemahaman mereka secara langsung. Dalam perspektif teori Howard Gardner tentang *multiple intelligences*, stimulasi lingkungan alam mendukung perkembangan berbagai kecerdasan, termasuk logika-matematis, kinestetik, dan naturalis (Gina Faojina, 2026).

Sebaliknya, area bermain yang monoton, terbatas, atau berisiko tinggi justru menahan perkembangan kemampuan eksploratif. Lingkungan yang hanya terdiri dari permukaan beton atau peralatan buatan tanpa variasi alami dapat membatasi anak dalam melakukan interaksi sensorik, sehingga rasa ingin tahu dan kreativitas berkurang. Risiko cedera atau kondisi yang menakutkan juga membuat anak lebih berhati-hati, enggan mencoba, dan cenderung pasif. Oleh karena itu, keberadaan alam yang aman, interaktif, dan kaya elemen sangat menentukan efektivitas pembelajaran aktif, sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar.

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi menjadi strategi utama untuk

menumbuhkan rasa ingin tahu. Anak terlibat langsung dalam aktivitas manipulatif, percobaan sederhana, serta permainan kreatif yang menuntut mereka berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan. Contohnya termasuk kegiatan menanam biji dan mengamati pertumbuhannya, membuat struktur dari ranting dan batu, serta eksperimen air dan tanah untuk memahami fenomena alam. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif, tetapi juga memperkuat koordinasi motorik halus dan kasar, membangun kreativitas, serta mengajarkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman dan bimbingan guru. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan Piaget dan Vygotsky, di mana anak membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, interaksi sosial, dan refleksi terhadap hasil eksplorasi mereka sendiri (Titin Mariatul Qiptiyah, 2024).

Selain manipulasi fisik, pembelajaran berbasis eksplorasi dapat dipadukan dengan cerita interaktif atau narasi tematik yang mengarahkan anak untuk mengamati dan meneliti fenomena tertentu. Misalnya, guru menceritakan tentang siklus hidup serangga, kemudian anak diajak mengamati serangga atau membuat model mini siklus tersebut. Kombinasi pengalaman langsung dan cerita meningkatkan pemahaman konseptual, memperluas wawasan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih mendalam, sambil mengembangkan kemampuan bahasa, sosial, dan emosional. Aktivitas ini mendorong anak belajar secara holistik, di mana kognisi, motorik, emosi, dan interaksi sosial saling mendukung.

Dengan integrasi lingkungan alam yang kaya, aman, dan beragam, serta pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi, anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu secara optimal. Mereka belajar untuk menanyakan, mencoba, mengamati, bereksperimen, dan merefleksikan temuan sendiri. Proses ini menumbuhkan motivasi intrinsik, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, ketekunan, dan kecakapan sosial. Dengan demikian, pembelajaran yang dirancang secara interaktif, menyenangkan, dan menantang memungkinkan setiap pengalaman anak menjadi sumber pengetahuan yang holistik, membentuk fondasi kognitif yang kuat, sekaligus menyiapkan mereka menghadapi tantangan akademik dan sosial di tahap berikutnya.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan aspek kognitif yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Dorongan alami untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitar menjadi motor utama bagi pembelajaran, kreativitas, dan kemampuan problem solving. Stimulasi yang tepat, berupa pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan, memungkinkan anak mengembangkan kemampuan observasi, manipulasi, refleksi, serta keterampilan sosial dan emosional secara bersamaan.

Lingkungan alam terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena menyediakan rangsangan multisensorial yang kaya, beragam, dan aman. Area yang bervariasi dan memungkinkan eksplorasi langsung dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi intrinsik, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak. Sebaliknya, lingkungan yang monoton, terbatas, atau berisiko tinggi cenderung membatasi pengalaman belajar, membuat anak pasif, dan menurunkan minat untuk bereksperimen.

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi menjadi strategi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Aktivitas manipulatif, percobaan sederhana, permainan kreatif, serta integrasi narasi interaktif mendorong anak untuk aktif belajar, mengajukan pertanyaan, menemukan jawaban, serta memahami hubungan sebab-akibat secara langsung. Proses ini menumbuhkan motivasi belajar, membangun fondasi kognitif yang kuat, dan mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Dengan demikian, kombinasi antara stimulasi rasa ingin tahu, lingkungan alam yang mendukung, dan pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan potensi anak secara optimal, baik dari sisi kognitif, motorik, sosial, maupun emosional. Strategi pembelajaran yang dirancang dengan interaktif, bervariasi, dan menantang menjadi kunci keberhasilan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Kecharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513–519. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Cohen, L. E., & Waite-Stupiansky, S. (2022). Theories of Early Childhood Education. In *Theories of Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.4324/9781003288077>
- Damayanti, N. (2024). Pembelajaran Alam: Meningkatkan Kognisi dan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Pengalaman Alam. *Jurnal Limit Multidisiplin*, 1(3), 107–113. <https://jurnal.limitlabel.com/index.php/jlm/article/view/74/61>
- Diah Prawesti, K. U. J. (2025). Nature-Based Learning Approach in Early Childhood. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 767–779.
- Fadhil, D. F., Barokah, U. Z., & Faizah, Y. N. (2024). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak. *Fashluna*, 5(1), 23–38. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i1.595>
- Gina Faojina, I. N. (2026). Analisis teori kecerdasan majemuk howard gardner serta relevansi dan implikasi dalam pembelajaran ips di sekolah Dasar. *Education First Journal*, 2(1), 57–73.
- Indah Wahyu Ningsih, Ulfah, Annisa Mayasari, O. A. (2024). Manajemen Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v19i2.370>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Latifah, N., & Mubarak, F. (2025). Peran Guru dan Orang Tua Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini pada Siswa Kelas A TK Al-Qur'an Nahdlatut Tujjar. *IFTITIAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 03(01), 39–55. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v3i1.404>
- Lexy J. Moleong. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya.
- Nabila, F. A., & Maharani, R. T. (2025). Application Of Multisensory Architecture As A Stimulus For Children's Multiple Intelligence At Taman Prestasi Surabaya. *JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research)*, 9(1), 190–205. <https://doi.org/10.31289/jaur.v9i1.14459>
- Nopiana Nopiana. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Alam untuk Meningkatkan Ecoliterasi Anak Usia Dini. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(4), 96–108. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i4.209>
- Patrizia, M. (2026). Membangun Kesadaran Lingkungan dan Pengembangan Karakter Anak Gampong Lambiheu Lambaro Angan Melalui Pendekatan Ekopedagogik Kreatif. *Meutuah: Jurnal Kreativitas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14–24. <https://insannanggroecendekia.org/index.php/meutuah/article/view/6%0Ahttps://insannanggroecendekia.org/index.php/meutuah/article/download/6/4>
- Ratnaningsih, Y. (2026). The use of nature-based learning media in the framework of developing children's cognitive skills in group b of nurulzulam paud. *Sibatik Journal*, 5(3), 1535–1549.
- Richardo, R., & Cahdriyana, R. A. (2021). Strategi meminimalkan beban kognitif eksternal dalam pembelajaran matematika berdasarkan load cognitive theory. *Humanika*, 21(1), 17–32. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38228>
- Rihlah, J. (2019). Makna Stimulasi Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Fisik Dan Mental. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.499>
- Rini, A. P., Firmansyah, N. F., Widiastuti, N., Christyowati, Y. I., & Fatirul, A. N. (2023). Pendekatan Terintegrasi dalam Pengembangan Kurikulum Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 2(2), 171–182. <https://doi.org/10.55927/jiph.v2i2.3942>
- Shofiyah, N. A., Rizki, Y., & Muttaqin, M. A. (2024). Mikro, Makro, dan Beyond: Mengapa Microteaching Mendominasi Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5574>
- Titin Mariatul Qiptiyah. (2024). Teori perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>
- Triwulandari, S. (2022). Analisis Inteligensi dan Berpikir Kritis. *Jurnal Utile*, VIII(1), 50–61.