

Implementasi Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini

Nadia Nurul Azkia¹, Nur Khasanah²

¹ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jl. Pahlawan Km.5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah Indonesia

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jl. Pahlawan Km.5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah Indonesia

^{a)}E-mail : nadia.nurul.azkia24009@mhs.uingusdur.ac.id ,
nur.khasanah@uingusdur.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi strategi guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini melalui pembelajaran di luar kelas. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek anak usia dini di sebuah lembaga PAUD. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi berbasis pengalaman langsung melalui kegiatan seperti eksplorasi kebun gizi, kunjungan ke sawah, interaksi dengan hewan ternak, serta *cooking class* memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara konkret. Anak dapat mengamati objek, mengenal bahan, serta memahami proses terjadi selama kegiatan berlangsung. Implementasi strategi pembelajaran kontekstual terbukti efektif dalam mendorong anak aktif bertanya, mengamati, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran di luar kelas merupakan pendekatan yang tepat untuk mendukung perkembangan kognitif dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini optimal dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Rasa Ingin Tahu, Strategi Guru, Pembelajaran Kontekstual, Anak Usia Dini.

Abstract: This study aims to describe the implementation of teacher strategies in fostering curiosity in early childhood through out-of-class learning. The study used a qualitative descriptive approach with early childhood subjects in a PAUD institution. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that teachers implemented strategies based on direct experience through activities such as exploring nutritional gardens, visiting rice fields, interacting with livestock, and cooking classes, providing opportunities for children to learn concretely. Children were able to observe objects, identify materials, and understand the processes occurring during the activities. The implementation of contextual learning strategies proved effective in encouraging children to actively ask questions, observe, and explore their surroundings. This study confirms that out-of-class learning is an appropriate approach to support cognitive development and foster curiosity in early childhood optimally and sustainably.

Keywords: Curiosity, Teacher Strategies, Contextual Learning, Early Childhood.

1. Pendahuluan

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dimensi penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini karena berperan dalam menunjang proses belajar. Anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi umumnya menunjukkan kecenderungan untuk aktif mengamati lingkungan, mengajukan pertanyaan, serta berusaha memperoleh pengetahuan baru dari pengalaman yang dialaminya. Karakteristik tersebut menjadi landasan bagi berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah pada tahap perkembangan selanjutnya (Kemedikbud, 2015; Berk, 2013). Oleh sebab itu, upaya menstimulasi rasa ingin tahu perlu dirancang secara sistematis dalam pembelajaran di lembaga PAUD.

Secara konseptual, rasa ingin tahu dapat dimaknai sebagai dorongan alami yang muncul ketika individu berhadapan dengan objek, situasi, atau informasi baru yang menarik perhatian. Dorongan ini menimbulkan keinginan untuk mengeksplorasi lebih jauh melalui proses pengamatan, pencarian informasi, maupun pengalaman langsung. Pada anak usia dini, rasa ingin tahu tampak melalui perilaku bertanya, mencoba, mengamati, serta berdiskusi mengenai hal-hal yang mereka temui. Dalam konteks ini, pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membantu anak menemukan jawaban atas pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran (Putri, 2019). Guru juga memiliki peran penting dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak. Melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Siahaan et al., 2023)

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sejumlah lembaga PAUD masih didominasi kegiatan yang berlangsung di dalam kelas dengan pendekatan yang cenderung berpusat pada guru. Anak lebih sering menerima penjelasan secara verbal dibandingkan terlibat langsung dalam aktivitas eksploratif. Kondisi tersebut berpotensi membatasi kesempatan anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu secara optimal. Padahal, pembelajaran berbasis pengalaman langsung memberikan peluang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan nyata sehingga mampu memunculkan pertanyaan, penemuan, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan *experiential learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini. Menurut Nursarofah, (2022), pembelajaran kontekstual menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata sehingga pengalaman belajar menjadi lebih konkret dan relevan bagi anak. Pendekatan ini juga mendorong anak untuk mengeksplorasi, menemukan, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun bersama teman sebaya. Sejalan dengan itu, penerapan

model pembelajaran *Learning Cycle 5E* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mengeksplorasi, dan membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Model pembelajaran ini dapat mendukung perkembangan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir anak usia dini (Situmorang, 2026). Selain itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain secara langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba berbagai pengalaman baru, serta meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang berpusat pada aktivitas bermain juga dapat menjadi stimulus bagi berkembangnya rasa ingin tahu anak usia dini (Harahap, 2026).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak adalah kegiatan di luar ruangan (*outdoor learning*), karena melalui kegiatan tersebut anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya sehingga memperoleh pengalaman belajar yang nyata (Mukaromah, 2020). Pengalaman belajar secara langsung tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan mengeksplorasi berbagai objek di lingkungan sekitar, sehingga dapat menstimulasi berkembangnya rasa ingin tahu anak. Meskipun demikian, kajian empiris mengenai implementasi strategi guru dalam memanfaatkan pembelajaran luar kelas sebagai sarana menumbuhkan rasa ingin tahu anak masih relatif terbatas, terutama yang mengkaji proses perencanaan, pelaksanaan, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi strategi guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini melalui pembelajaran di luar kelas pada Kelompok Bermain (KB) Bina Sejahtera. Penelitian ini secara khusus bertujuan mengidentifikasi bentuk strategi yang diterapkan guru, respons anak selama kegiatan berlangsung, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini, terutama dalam optimalisasi lingkungan luar kelas sebagai sumber belajar. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan bermakna bagi anak.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan memahami dan mendeskripsikan suatu fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrument utama dalam penelitian (Abdussamad, 2021). Subjek berupa guru dan anak usia dini di salah satu lembaga PAUD yang melaksanakan kegiatan pembelajaran di luar lingkungan kelas. Penelitian dilaksanakan di KB Bina Sejahtera yang berlokasi di Desa Rowolaku Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan

pada tanggal 4 Desember 2025, mencakup area halaman sekolah, kebun gizi, lokasi sawah, serta kandang ternak yang digunakan sebagai sumber belajar kontekstual. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap aktivitas pembelajaran luar kelas yang rutin dilaksanakan dua minggu sekali, termasuk kegiatan eksplorasi kebun gizi, pengenalan sawah, observasi hewan ternak seperti kambing secara langsung, serta kegiatan *cooking class* membuat menu berbahan ayam. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru untuk menggali perencanaan, alasan pemilihan kegiatan, serta pengalaman mereka dalam menstimulasi rasa ingin tahu anak melalui pengalaman nyata. Dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan, catatan lapangan, serta dokumen rencana pembelajaran dimanfaatkan untuk memperkuat keabsahan data penelitian. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, validitas data diuji dengan menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik (Abdussamad, 2021)

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Bina Sejahtera menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) sebagai upaya menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini. Strategi ini dikembangkan melalui pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kontekstual, dekat dengan kehidupan anak, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak dengan objek pembelajaran. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, mengeksplorasi, bertanya, serta membangun pemahaman melalui pengalaman konkret.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru pada 4 Desember 2025 yang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran dirancang dengan mengajak anak mengamati berbagai objek dan makhluk hidup yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak selama proses eksplorasi, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta mendorong anak untuk menyampaikan pertanyaan terkait hal-hal yang mereka temui selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa strategi utama yang diterapkan guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Strategi pertama adalah eksplorasi lingkungan nyata melalui kegiatan di kebun gizi dan area persawahan. Pada kegiatan ini anak diajak mengamati tanaman, mengenali bagian-bagiannya, serta memahami proses pertumbuhan tanaman dan karakteristik tanah sawah secara langsung. Interaksi tersebut memunculkan berbagai pertanyaan spontan dari anak, seperti alasan tanah sawah yang basah atau proses tanaman dapat tumbuh. Munculnya pertanyaan-pertanyaan tersebut menunjukkan berkembangnya rasa ingin tahu sebagai respons alami terhadap pengalaman konkret yang diperoleh anak.

Strategi kedua dilakukan melalui interaksi langsung dengan makhluk hidup, seperti pengamatan terhadap hewan ternak. Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan secara verbal, tetapi juga berkesempatan melihat, menyentuh, dan mengamati karakteristik hewan secara langsung. Anak menunjukkan antusiasme tinggi dengan mengajukan pertanyaan mengenai bentuk fisik, makanan, suara, serta perilaku hewan yang diamati. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prastowo, (2019) yang menegaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu menekankan pengalaman langsung agar proses belajar menjadi lebih bermakna.



Gambar 1. Anak Mengamati Hewan Ternak

Strategi ketiga diwujudkan melalui kegiatan *cooking class*. Pada aktivitas ini anak dilibatkan dalam mengenal bahan makanan, mencampur adonan, mengamati perubahan warna, tekstur, dan bentuk makanan selama proses pengolahan. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman sensorik sekaligus kognitif yang merangsang anak untuk bertanya dan melakukan pengamatan secara aktif. Situasi ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran mampu memunculkan rasa ingin tahu secara alami.



Gambar 2. Kegiatan *Cooking Class*

Selain ketiga strategi tersebut, guru juga menerapkan pendekatan tematik yang disesuaikan dengan dunia anak. Melalui pendekatan ini, setiap aktivitas dirancang agar anak dapat menghubungkan pengalaman belajar dengan situasi nyata di lingkungan sekitarnya. Pendekatan tematik membantu anak memahami konsep secara utuh melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Hasil penelitian ini menguatkan pandangan Berk, (2013) bahwa pengalaman langsung memberikan stimulus kognitif yang kuat bagi anak dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi aktif. Pembelajaran yang melibatkan interaksi nyata dengan lingkungan memungkinkan anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan observasi, bertanya, dan menarik kesimpulan sederhana berdasarkan pengalaman yang dialami.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Nursarofah, (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak karena menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Ketika anak berhadapan langsung dengan objek pembelajaran, proses belajar tidak lagi bersifat abstrak, melainkan menjadi konkret dan mudah dipahami.

Eksplorasi lingkungan sebagai strategi pembelajaran terbukti efektif dalam mendekatkan anak pada dunia sekitarnya. Ali et al., (2023) menjelaskan bahwa eksplorasi lingkungan tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga menanamkan kepedulian terhadap alam. Pantiwati, (2015) menambahkan bahwa lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya akan pengalaman nyata dan dapat dimanfaatkan baik di dalam maupun di luar kelas. Pendapat ini diperkuat oleh Sudatha (2013) yang menyebutkan bahwa penggunaan lingkungan sebagai media belajar meningkatkan keterlibatan anak karena mereka berinteraksi secara langsung dengan objek yang dipelajari.

Melalui eksplorasi tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan observasi, mengajukan pertanyaan, serta membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman konkret. Temuan ini selaras dengan sejumlah penelitian sebelumnya, seperti Jannah (2016), Yaswinda et al., (2023), Nurhasanah, (2022), serta Wulandari, (2020) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan peserta didik.

Selaras dengan hasil penelitian ini, Worth, (2003) menegaskan bahwa pembelajaran pada anak usia dini perlu didasarkan pada eksplorasi langsung terhadap lingkungan. Melalui pengalaman konkret, anak terdorong untuk mengamati, membandingkan, bertanya, dan membangun pemahaman awal secara mandiri. Sejalan dengan pandangan tersebut, kegiatan eksplorasi lingkungan dipandang sebagai strategi yang efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak, sebab lingkungan memberikan peluang bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung (Hasibuan, 2019).

Efektivitas eksplorasi ini sangat dipengaruhi oleh penataan lingkungan bermain yang sesuai, karena lingkungan yang disusun secara menarik dan menantang mampu mendorong motivasi anak untuk mengamati serta menyelidiki berbagai hal di sekitarnya (Nasution, 2020). Untuk semakin mengembangkan rasa ingin tahu anak, guru dapat menerapkan metode tanya jawab sebagai bentuk stimulasi yang dapat memancing kemampuan berpikir kognitif anak agar lebih kritis dalam menanggapi berbagai temuan selama proses eksplorasi berlangsung (Kamtini; Tanjung, 2018).

Temuan terkait interaksi langsung dengan makhluk hidup juga sejalan dengan teori pengalaman belajar Dewey, (1938), yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi nyata dengan lingkungan. Interaksi semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga membangun keterlibatan emosional yang mendukung berkembangnya rasa ingin tahu secara berkelanjutan.

Pada kegiatan *cooking class*, hasil penelitian menunjukkan adanya proses belajar yang selaras dengan teori *experiential learning* Kolb, (2014). Anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melakukan pengamatan terhadap perubahan yang terjadi, kemudian membangun pemahaman berdasarkan pengalaman tersebut. Temuan ini didukung oleh Lubis, (2022) serta Winarsih & Wahyuningsih, (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas memasak dapat menjadi media eksperimen sederhana yang efektif untuk menstimulasi rasa ingin tahu sekaligus meningkatkan keterlibatan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia

dini. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan anak dalam bertanya, melakukan pengamatan, serta terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan kontekstual dan eksperiensial mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan rasa ingin tahu anak secara signifikan (Berk, 2013; Nursarofah, 2022; Renninger, 2015).

Berdasarkan temuan tersebut, guru PAUD perlu terus mengembangkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan berbasis pengalaman nyata dapat menjadi alternatif efektif dalam mendukung perkembangan kognitif serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung di luar kelas yang dilaksanakan di KB Bina Sejahtera terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia dini. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan eksplorasi kebun gizi, pengamatan lingkungan persawahan, interaksi dengan hewan ternak, serta kegiatan *cooking class* mampu mendorong anak untuk lebih aktif bertanya, mengamati, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak secara langsung dalam pembelajaran kontekstual memberikan stimulus yang efektif bagi perkembangan rasa ingin tahu. Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang merancang dan mengelola kegiatan sesuai dengan karakteristik serta pengalaman belajar anak. Oleh karena itu, strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung perlu diterapkan secara berkelanjutan dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan strategi serupa pada konteks lembaga yang berbeda atau menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat peningkatan rasa ingin tahu anak secara lebih terukur.

5. Daftar Rujukan

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Ali, A. M. H., Fauziah, P. Y., & Latif, M. A. (2023). Eksplorasi Lingkungan dalam Pembelajaran Anak di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5575–5584.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5181>
- Berk, L. E. (2013). *Child development*. Pearson.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmilan.

- Harahap, R. U. (2026). Implementasi permainan motorik dalam mengoptimalkan koordinasi gerak anak usia dini. *Jurnal Usia Dini*, 12(1), 18–30.
- Hasibuan, R. ; K. (2019). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar dalam proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 56–64.
- Kamtini; Tanjung, F. S. (2018). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Usia Dini*, 4(2), 22–31.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Pedoman Pengembangan kreativitas anak usia dini*.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press.
- Lubis, S. M. R. D. (2022). Inovasi permainan tebak bunyi melalui media audio visual untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mukaromah, L. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini (Studi Analisis di TK Jogja Green School). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 85–95.
- Nasution, N. ; K. (2020). Penataan Lingkungan Main dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di PAUD. *Jurnal Usia Dini*, 6(2), 80–89.
- Nisna Nursarofah. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38–51.
<https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>
- Nurhasanah, A. : P. R. A. ; S. S. (2022). Memanfaatkan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 66–72.
- Pantiwati, Y. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 3(1), 27.
<https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4144>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Putri, A. R. (2019). Rasa Ingin tahu sebagai dasar pengembangan pembelajaran pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 45–54.

- Renninger, K. A. H. S. (2015). *The power of interest for motivation and engagement*. Routledge.
- Siahaan, H., Nasution, W. S., Ayunita, S., Br.batu bara, N. S., Hakim, N., & Harahap, E. F. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kognitif dan Strategi Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i1.47815>
- Situmorang, S. M. A. ; N. Y. I. ; K. A. (2026). Analisis kebutuhan guru dalam penerapan model Learning Cycle 5E pada pembelajaran konsep pola matematika dasar anak usia dini. *Jurnal Usia Dini*, 12(1), 1–17.
- Winarsih, E. D., & Wahyuningsih, R. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen untuk meningkatkan Rasa Ingin tahu dan Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.363>
- Worth, K. G. S. (2003). *Worms, Shadows and Whirlpools: Science in the Early Childhood Classroom*. Heinemann.
- Wulandari, F. (2020). PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2158>
- Yaswinda, Y., Putri, D. M. E., & Irsakinah, I. (2023). Pembelajaran Sains Berbasis Pemanfaatan Lingkungan untuk Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 94–103. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2842>