

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LINGKUNGAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH ANAK USIA DINI**

Anggun Apriliani¹, Jufita Indriyani², Devi Mustika³, Nadia Zahara⁴, Farisa Fauziyyah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Jambi

¹anggunapriliani687@gmail.com, ²jupitaindriyani99@gmail.com,

³devimustika170222@gmail.com, ⁴nadiazaharakrc@gmail.com,

⁵farisaafauziyya@gmail.com

ABSTRACT

This study systematically analyzes environment-based learning media in improving problem-solving skills in early childhood. This research used a Systematic Literature Review (SLR) method by reviewing articles published from 2018 to 2026. Data were collected from Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, and ScienceDirect using Indonesian and English keywords related to environment-based learning media, early childhood education, outdoor learning, loose parts, and problem-solving skills. The initial search identified 125 articles. After removing 27 duplicate articles, 98 articles were screened by title and abstract. A total of 54 articles were excluded because they did not meet the research focus. Then, 44 full-text articles were assessed for eligibility, and 15 articles were selected for final analysis. The selected articles consisted of 4 qualitative studies, 3 quantitative studies, 3 classroom action research studies, 3 development studies, and 2 literature review studies. The findings show that environment-based learning media include loose parts, natural environments, outdoor learning, environment-based educational play tools, traditional games, and educational visits to museums, parks, and zoos. These media support children's problem-solving skills through observation, comparison, classification, alternative solution testing, decision-making, strategy revision, and evaluation. Therefore, environment-based learning media can serve as a meaningful approach to strengthening problem-solving skills in early childhood.

Keywords: Early Childhood Education; Environment-Based Learning Media; Loose Parts; Outdoor Learning; Problem-Solving Skills

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis secara sistematis media pembelajaran berbasis lingkungan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menelaah artikel yang terbit pada rentang 2018–2026. Data diperoleh dari Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, dan ScienceDirect melalui kata kunci berbahasa Indonesia dan Inggris yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis lingkungan, pendidikan anak usia dini, *outdoor learning*, *loose parts*, dan

kemampuan pemecahan masalah. Hasil pencarian awal menemukan 125 artikel. Setelah menghapus 27 artikel duplikat, sebanyak 98 artikel diseleksi berdasarkan judul dan abstrak. Sebanyak 54 artikel dikeluarkan karena tidak sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, 44 artikel full text dinilai kelayakannya, dan diperoleh 15 artikel yang dianalisis secara mendalam. Artikel yang dianalisis terdiri atas 4 artikel kualitatif, 3 artikel kuantitatif, 3 artikel penelitian tindakan kelas, 3 artikel penelitian pengembangan, dan 2 artikel kajian literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan meliputi *loose parts*, lingkungan alam, *outdoor learning*, APE berbasis lingkungan, permainan tradisional, serta kunjungan edukatif ke museum, taman, dan kebun binatang. Media tersebut mendukung kemampuan pemecahan masalah anak melalui kegiatan mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mencoba alternatif solusi, mengambil keputusan, memperbaiki strategi, dan mengevaluasi tindakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis lingkungan dapat menjadi pendekatan bermakna untuk memperkuat kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini; Kemampuan Pemecahan Masalah; Loose Parts; Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan; Outdoor Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fase fundamental dalam membangun kesiapan belajar, perkembangan sosial, kemampuan berpikir, dan karakter anak melalui stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Bascopé et al., 2019). Pada fase ini, pembelajaran perlu dirancang melalui pengalaman yang konkret, aktif, dan bermakna karena anak belajar lebih efektif ketika berinteraksi langsung dengan objek dan situasi nyata (Ardoin & Bowers, 2020). Pengalaman belajar yang hanya berpusat pada penjelasan verbal cenderung kurang memadai bagi anak usia dini karena anak

membutuhkan aktivitas eksploratif untuk memahami hubungan antara benda, peristiwa, dan tindakan (Dankiw et al., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini perlu menempatkan bermain, pengamatan, percobaan, dan interaksi lingkungan sebagai bagian utama dari proses belajar (Kiviranta et al., 2024).

Pembelajaran anak usia dini yang berkualitas tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya (Craig et al., 2024). Lingkungan belajar yang kaya rangsangan dapat mendorong anak

untuk mengamati, bertanya, membandingkan, mencoba, dan menarik kesimpulan sederhana dari aktivitas yang dilakukan (Haenilah et al., 2021). Dalam konteks tersebut, media dan sumber belajar berperan sebagai sarana yang membantu anak menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep yang sedang dipelajari (Budiarti et al., 2020). Materi perkuliahan *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini* juga menunjukkan bahwa media pembelajaran AUD dapat berupa alat peraga, APE, loose parts, media tradisional, kegiatan motorik-sensorik, media digital, LKPD, dan media visual cetak yang mendukung pembelajaran anak secara konkret dan menarik (Fauziyyah, n.d.).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh anak (Zaini & Dewi, 2017). Pada anak usia dini, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik anak yang aktif, senang bermain, gemar bergerak, dan tertarik pada benda-benda nyata di sekitarnya (Sardi et al., 2023). Media yang bersifat konkret

memberi kesempatan kepada anak untuk menyentuh, memanipulasi, mengamati, dan menemukan makna melalui aktivitas langsung (Gull et al., 2019). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga menjadi sarana stimulasi perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, kreativitas, dan kemampuan berpikir anak (Aisyah et al., 2025).

Salah satu bentuk media yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini adalah media pembelajaran berbasis lingkungan (Ardoin & Bowers, 2020). Media pembelajaran berbasis lingkungan dapat dipahami sebagai pemanfaatan objek, bahan alam, fenomena sosial, budaya lokal, dan tempat nyata di sekitar anak sebagai sumber pengalaman belajar (Bascopé et al., 2019). Lingkungan yang dimaksud dapat mencakup halaman sekolah, taman, kebun, museum, kebun binatang, pasar, tempat ibadah, ruang publik, serta lingkungan rumah dan masyarakat (Kiviranta et al., 2024). Melalui pemanfaatan lingkungan, anak memperoleh peluang untuk belajar dengan cara melihat, menyentuh,

mengelompokkan, membandingkan, menanya, mencoba, dan menemukan solusi dari persoalan sederhana yang muncul selama kegiatan berlangsung (Dankiw et al., 2020).

Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan pembelajaran kontekstual karena anak belajar melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Sauli et al., 2026). Konteks nyata membantu anak memahami konsep secara lebih bermakna karena materi pembelajaran tidak disajikan sebagai informasi abstrak, tetapi sebagai pengalaman yang dapat diamati dan dilakukan (Craig et al., 2024). Dalam pembelajaran AUD, kegiatan seperti mengamati hewan, mengenal tanaman, mengelompokkan benda alam, mengunjungi museum, atau mengeksplorasi halaman sekolah dapat memperkaya pemahaman anak terhadap dunia sekitarnya (Ardoin & Bowers, 2020). Oleh sebab itu, media berbasis lingkungan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih dekat dengan karakteristik anak dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan lembar kerja

atau ceramah guru (Kiviranta et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis lingkungan juga selaras dengan prinsip bermain sebagai cara belajar utama anak usia dini (Dankiw et al., 2020). Aktivitas bermain memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi benda, mencoba strategi, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara alami (Haenilah et al., 2021). Kegiatan seperti menyusun batu menjadi pola, mengelompokkan daun berdasarkan bentuk, mengamati perilaku hewan, atau membangun objek dari bahan alam dapat menstimulasi kemampuan berpikir dan pemecahan masalah anak (Gull et al., 2019). Melalui aktivitas tersebut, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga belajar memahami situasi, memilih tindakan, menguji kemungkinan, dan mengevaluasi hasil dari tindakannya (Tay & Kaveri, 2025).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan berpikir yang penting dikembangkan sejak usia dini (Haenilah et al., 2021). Kemampuan ini berkaitan dengan kecakapan anak dalam mengenali masalah,

memahami informasi, mencoba alternatif penyelesaian, mengambil keputusan, dan menilai hasil dari tindakan yang dilakukan (Angkur et al., 2025). Pada anak usia dini, pemecahan masalah tidak selalu muncul dalam bentuk persoalan akademik, tetapi dapat terlihat dalam kegiatan bermain, menyusun balok, mencari pasangan gambar, mengelompokkan benda, menyelesaikan konflik, atau menemukan cara menggunakan suatu bahan (Septiarsih et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran AUD perlu menyediakan situasi belajar yang memberi kesempatan kepada anak untuk menghadapi tantangan nyata secara aman, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Tay & Kaveri, 2025).

Media berbasis lingkungan memiliki potensi untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah karena lingkungan menyediakan persoalan nyata yang dapat diamati dan dialami langsung oleh anak (Ardoin & Bowers, 2020). Ketika anak berinteraksi dengan lingkungan, mereka berhadapan dengan benda yang memiliki ukuran, bentuk, warna,

tekstur, fungsi, dan hubungan yang berbeda-beda (Craig et al., 2024). Perbedaan karakteristik objek tersebut mendorong anak untuk membandingkan, mengklasifikasikan, memprediksi, mencoba strategi, dan memahami hubungan sebab-akibat melalui pengalaman langsung (Dankiw et al., 2020). Dengan demikian, lingkungan tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai media aktif yang menghadirkan stimulus berpikir bagi anak (Kiviranta et al., 2024).

Salah satu bentuk media berbasis lingkungan yang banyak dikaji dalam pendidikan anak usia dini adalah loose parts (Gull et al., 2019). Loose parts merupakan bahan terbuka yang dapat dipindahkan, digabungkan, disusun, dibongkar, dan digunakan kembali sesuai imajinasi serta tujuan anak (Cankaya, 2025). Bahan loose parts dapat berasal dari lingkungan sekitar, seperti batu, daun, ranting, kerang, kardus, kain, tutup botol, dan benda aman lainnya yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Budiarti et al., 2020). Penggunaan loose parts memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir fleksibel, membuat pilihan,

menguji ide, memperbaiki strategi, dan menemukan solusi selama bermain (Tay & Kaveri, 2025).

Selain loose parts, kunjungan edukatif ke lingkungan nyata juga dapat menjadi sumber belajar yang penting bagi anak usia dini (Kubi, 2025). Kegiatan di kebun binatang dapat membantu anak mengenal jenis binatang, ciri fisik, makanan, habitat, perilaku, dan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya melalui pengamatan langsung (Baur et al., 2025). Kegiatan di museum dapat memperluas pengalaman anak dalam mengenal benda budaya, sejarah, teknologi, profesi, dan karya manusia melalui objek konkret yang dapat diamati (Kubi, 2025). Pengalaman belajar di tempat edukatif tersebut dapat menghadirkan pertanyaan, tantangan, dan situasi eksploratif yang mendorong anak menggunakan kemampuan berpikir untuk memahami masalah sederhana di sekitarnya (Mellish et al., 2021).

Meskipun media pembelajaran berbasis lingkungan memiliki potensi besar, kajian mengenai kontribusinya terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini masih perlu disintesis secara lebih sistematis

(Ardoin & Bowers, 2020). Sebagian penelitian membahas pembelajaran luar ruang, sedangkan penelitian lain lebih fokus pada loose parts, media alam, APE, permainan tradisional, atau kunjungan edukatif secara terpisah (Gull et al., 2019). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kajian yang menghimpun, membandingkan, dan menganalisis hasil penelitian terdahulu agar diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai bentuk dan kontribusi media berbasis lingkungan dalam pembelajaran AUD (Bascopé et al., 2019). Kajian semacam ini penting untuk memetakan jenis media, strategi penerapan, indikator kemampuan pemecahan masalah, serta temuan empiris yang telah dilaporkan dalam berbagai penelitian sebelumnya (Kiviranta et al., 2024).

Systematic Literature Review dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti menelaah hasil-hasil penelitian terdahulu secara sistematis, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan (Snyder, 2019). Melalui SLR, artikel yang relevan dapat diidentifikasi, diseleksi, dianalisis, dan disintesis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas (Page et al., 2021). Dalam konteks

penelitian ini, SLR digunakan untuk mengkaji bagaimana media pembelajaran berbasis lingkungan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini dan bagaimana media tersebut berkontribusi terhadap kemampuan pemecahan masalah anak (Ardoin & Bowers, 2020). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konseptual dan empiris mengenai pengembangan media pembelajaran AUD yang konkret, kontekstual, eksploratif, dan berorientasi pada penguatan kemampuan berpikir anak (Haenilah et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk memperjelas hubungan antara media pembelajaran berbasis lingkungan dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini (Tay & Kaveri, 2025). Kajian ini juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran AUD yang menuntut penggunaan media konkret, sumber belajar nyata, kegiatan bermain, dan eksplorasi lingkungan sebagai bagian dari stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh (Dankiw et al., 2020). Secara khusus, penelitian ini

bertujuan untuk menganalisis bentuk media pembelajaran berbasis lingkungan, strategi penerapannya, serta kontribusinya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini berdasarkan hasil penelitian terdahulu (Page et al., 2021). Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pendidik, mahasiswa, peneliti, dan pengembang kurikulum PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Bascopé et al., 2019).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis lingkungan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Prosedur penelitian disusun dengan mengacu pada tahapan pelaporan PRISMA 2020, yaitu identifikasi artikel, penyaringan artikel, penilaian kelayakan, dan penetapan artikel akhir yang dianalisis (Page et al., 2021). Penggunaan SLR dilakukan agar proses penelusuran, seleksi, evaluasi, dan sintesis artikel berlangsung secara sistematis, transparan, serta dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Snyder, 2019).

1. Rancangan dan Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan operasional. Tahap pertama adalah menentukan fokus kajian, yaitu media pembelajaran berbasis lingkungan dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Fokus kajian ini disesuaikan dengan materi perkuliahan *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini* yang mencakup alat peraga, APE, loose parts, media tradisional, aktivitas motorik-sensorik, media digital, LKPD, dan media visual cetak sebagai bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran AUD.

Tahap kedua adalah menyusun pertanyaan penelitian sebagai dasar pencarian dan analisis artikel. Pertanyaan penelitian dalam kajian ini meliputi: (1) apa saja bentuk media pembelajaran berbasis lingkungan yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, (2) bagaimana strategi penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dalam pembelajaran anak usia dini, dan (3) bagaimana kontribusi media pembelajaran berbasis lingkungan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Tahap ketiga adalah melakukan penelusuran artikel melalui basis data ilmiah. Basis data yang digunakan meliputi Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, dan ScienceDirect. Penelusuran artikel dilakukan pada rentang publikasi 2018–2026 untuk memperoleh artikel yang relevan,

mutakhir, dan sesuai dengan fokus kajian.

Tahap keempat adalah melakukan seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Seleksi dilakukan secara bertahap melalui pemeriksaan judul, abstrak, kata kunci, isi lengkap artikel, kesesuaian metode, serta relevansi temuan dengan fokus penelitian. Tahap kelima adalah melakukan ekstraksi data, penilaian kualitas artikel, pengodean tema, dan sintesis temuan secara naratif.

2. Sumber Data, Sampel, dan Materi yang Diteliti

Subjek dalam penelitian ini bukan individu, melainkan artikel ilmiah yang membahas media pembelajaran berbasis lingkungan dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sampel penelitian berupa artikel jurnal nasional dan internasional yang dipublikasikan pada rentang tahun 2018–2026. Lokasi penelitian bersifat daring karena seluruh data dikumpulkan melalui basis data ilmiah yang tersedia secara online.

Artikel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel diterbitkan pada tahun 2018–2026, (2) artikel membahas anak usia dini, PAUD, TK, preschool, kindergarten, atau early childhood education, (3) artikel membahas media pembelajaran berbasis lingkungan, sumber belajar lingkungan, outdoor learning, nature-based learning, loose parts, APE berbasis lingkungan, media alam,

atau kunjungan edukatif, (4) artikel memuat pembahasan tentang kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir, eksplorasi, kreativitas, kognitif, atau scientific thinking anak, (5) artikel tersedia dalam bentuk full text, dan (6) artikel berasal dari jurnal ilmiah atau prosiding akademik.

Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel tidak membahas anak usia dini, (2) artikel tidak berkaitan dengan media atau sumber belajar berbasis lingkungan, (3) artikel tidak memiliki keterkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah atau perkembangan kognitif anak, (4) artikel berbentuk opini populer, blog, berita, modul non-penelitian, atau tulisan tanpa proses akademik, (5) artikel tidak tersedia secara lengkap, dan (6) artikel duplikat dari basis data yang berbeda.

Materi yang diteliti dalam kajian ini adalah hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis lingkungan. Bentuk media yang dikaji meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, APE berbasis bahan sekitar, loose parts, media tradisional, media konkret, kegiatan outdoor learning, kunjungan edukatif ke museum atau kebun binatang, serta media pembelajaran yang memanfaatkan objek nyata di sekitar anak. Fokus perkembangan yang dianalisis adalah kemampuan pemecahan masalah anak usia dini, seperti kemampuan mengenali masalah, mengamati objek, membandingkan,

mengelompokkan, mencoba alternatif solusi, mengambil keputusan, dan mengevaluasi hasil tindakan.

3. Strategi Pencarian Artikel dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel secara daring pada basis data Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, dan ScienceDirect. Kata kunci yang digunakan terdiri atas kata kunci bahasa Indonesia dan bahasa Inggris agar cakupan artikel lebih luas.

Kata kunci bahasa Indonesia yang digunakan adalah:

- a. “media pembelajaran berbasis lingkungan” AND “anak usia dini”
- b. “sumber belajar lingkungan” AND “pemecahan masalah” AND “anak usia dini”
- c. “pembelajaran berbasis lingkungan” AND “kemampuan pemecahan masalah”
- d. “loose parts” AND “anak usia dini” AND “pemecahan masalah”
- e. “outdoor learning” AND “anak usia dini”

Kata kunci bahasa Inggris yang digunakan adalah:

- a. “environment-based learning media” AND “early childhood”
- b. “environmental learning resources” AND “problem solving skills” AND “early childhood education”
- c. “outdoor learning” AND “problem solving” AND “early childhood”

- d. "nature-based learning" AND "problem solving skills" AND "young children"
- e. "loose parts play" AND "problem solving skills" AND "early childhood"

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengunduh artikel yang memenuhi kriteria awal, mencatat identitas artikel, membaca abstrak, menelaah isi lengkap, dan memasukkan artikel yang relevan ke dalam tabel ekstraksi data. Seluruh artikel yang ditemukan dicatat dalam lembar seleksi artikel untuk menghindari duplikasi dan memastikan proses penelusuran dapat ditelusuri kembali.

4. Instrumen Penelitian dan Validasi Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar seleksi artikel, lembar ekstraksi data, dan lembar penilaian kualitas artikel. Lembar seleksi artikel digunakan untuk memeriksa kesesuaian artikel berdasarkan judul, abstrak, tahun publikasi, jenis publikasi, subjek penelitian, dan relevansi topik. Lembar ekstraksi data digunakan untuk mencatat nama penulis, tahun publikasi, judul artikel, negara atau konteks penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, jenis media berbasis lingkungan, indikator kemampuan pemecahan masalah, hasil utama, dan keterbatasan penelitian. Lembar penilaian kualitas artikel digunakan untuk menilai kelayakan artikel sebelum dianalisis lebih lanjut.

Validasi instrumen dilakukan melalui validasi ahli oleh dua orang validator yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, atau metodologi penelitian. Validator menilai kesesuaian indikator pada lembar seleksi, lembar ekstraksi, dan lembar penilaian kualitas artikel dengan fokus penelitian. Aspek yang divalidasi meliputi kejelasan indikator, relevansi indikator dengan tujuan penelitian, kelengkapan data yang dikumpulkan, dan kemudahan penggunaan instrumen. Instrumen direvisi berdasarkan masukan validator sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data.

Penilaian kualitas artikel dilakukan dengan mengadaptasi prinsip critical appraisal. Untuk artikel kualitatif, aspek yang dinilai meliputi kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian desain penelitian, kejelasan subjek dan konteks penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta kejelasan temuan. Untuk artikel kuantitatif, aspek yang dinilai meliputi kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian desain, kejelasan sampel, validitas instrumen, teknik analisis data, dan pelaporan hasil. Untuk artikel pengembangan, aspek yang dinilai meliputi kejelasan model pengembangan, validasi produk, uji coba produk, dan pelaporan hasil penggunaan media. Prinsip penilaian kualitas artikel ini disesuaikan dengan panduan critical appraisal yang menekankan pemeriksaan tujuan, kesesuaian metode, desain penelitian,

analisis data, dan kejelasan hasil penelitian (CASP, 2024).

5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis isi tematik. Analisis dilakukan dengan membaca artikel secara menyeluruh, menandai informasi penting, mengelompokkan data berdasarkan fokus kajian, dan menyusun sintesis temuan secara naratif. Teknik ini digunakan karena data penelitian berupa dokumen artikel ilmiah yang berisi temuan, metode, konteks, dan pembahasan dari penelitian terdahulu.

Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu memilih artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan mengeluarkan artikel yang tidak relevan. Tahap kedua adalah ekstraksi data, yaitu memindahkan informasi penting dari artikel ke dalam tabel ekstraksi. Tahap ketiga adalah pengodean, yaitu memberi kode pada temuan berdasarkan kategori tertentu, seperti jenis media berbasis lingkungan, strategi penerapan, indikator pemecahan masalah, dan hasil penelitian. Tahap keempat adalah pengelompokan tema, yaitu menyatukan kode yang memiliki kesamaan makna menjadi tema utama. Tahap kelima adalah sintesis naratif, yaitu menjelaskan pola temuan, persamaan, perbedaan, kelebihan, keterbatasan, dan kontribusi media pembelajaran berbasis lingkungan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi peneliti. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan artikel dari beberapa basis data, yaitu Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, dan ScienceDirect. Triangulasi peneliti dilakukan dengan melibatkan dua penelaah dalam proses seleksi artikel, ekstraksi data, dan penilaian kualitas artikel. Apabila terdapat perbedaan hasil seleksi atau penilaian, peneliti melakukan diskusi sampai memperoleh kesepakatan. Strategi ini digunakan agar hasil sintesis lebih objektif, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian naratif. Tabel digunakan untuk menampilkan karakteristik artikel, jenis media pembelajaran berbasis lingkungan, metode penelitian yang digunakan, serta temuan utama setiap artikel. Uraian naratif digunakan untuk menjelaskan kecenderungan temuan, hubungan antarhasil penelitian, dan kontribusi media pembelajaran berbasis lingkungan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses penelusuran, seleksi, ekstraksi, dan sintesis terhadap artikel-artikel ilmiah yang membahas media pembelajaran berbasis lingkungan dalam pembelajaran anak usia dini. Penelusuran artikel

dilakukan pada beberapa basis data ilmiah, yaitu Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, dan ScienceDirect dengan menggunakan kombinasi kata kunci bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kata kunci yang digunakan meliputi *media pembelajaran berbasis lingkungan, sumber belajar lingkungan, anak usia dini, kemampuan pemecahan masalah, outdoor learning, nature-based learning, loose parts play, dan problem solving skills in early childhood*.

Berdasarkan hasil penelusuran awal, diperoleh sejumlah artikel yang

memiliki keterkaitan dengan media pembelajaran berbasis lingkungan, pembelajaran anak usia dini, dan kemampuan berpikir anak. Artikel-artikel tersebut kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Seleksi dilakukan melalui pemeriksaan judul, abstrak, kata kunci, isi lengkap artikel, metode penelitian, subjek penelitian, serta kesesuaian hasil penelitian dengan fokus kajian.

Secara operasional, proses seleksi artikel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Seleksi Jumlah Artikel

Tahap Seleksi Artikel	Jumlah Artikel	Keterangan
Artikel ditemukan melalui pencarian awal	125 artikel	Diperoleh dari Google Scholar, Garuda, DOAJ, ERIC, dan ScienceDirect
Artikel duplikat dikeluarkan	27 artikel	Artikel yang muncul pada lebih dari satu basis data dihapus
Artikel diseleksi berdasarkan judul dan abstrak	98 artikel	Artikel dibaca berdasarkan kesesuaian topik awal
Artikel dikeluarkan karena tidak relevan	54 artikel	Tidak membahas AUD, media lingkungan, atau kemampuan pemecahan masalah
Artikel full text yang dinilai kelayakannya	44 artikel	Artikel dibaca secara lebih mendalam
Artikel dikeluarkan setelah penilaian full text	29 artikel	Tidak memenuhi kriteria inklusi secara utuh
Artikel akhir yang dianalisis	15 artikel	Artikel sesuai dengan fokus penelitian dan dianalisis dalam SLR

Berdasarkan tabel tersebut, artikel akhir yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 15 artikel. Artikel tersebut dipilih karena memenuhi kriteria utama, yaitu membahas anak usia dini, menggunakan atau mengkaji media/sumber belajar berbasis lingkungan, serta memiliki keterkaitan

dengan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir, eksplorasi, kreativitas, atau perkembangan kognitif anak. Jumlah tersebut dianggap memadai untuk dianalisis secara mendalam karena setiap artikel memberikan informasi yang relevan terhadap fokus penelitian.

1.1 Karakteristik Artikel yang Dianalisis

Artikel yang dianalisis dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang beragam dari segi tahun publikasi, metode penelitian, jenis media berbasis lingkungan, dan fokus kemampuan yang dikembangkan.

Rentang tahun artikel yang digunakan adalah 2018–2026, sesuai dengan kriteria penelitian yang telah ditetapkan. Pemilihan rentang tersebut bertujuan agar artikel yang dianalisis bersifat mutakhir dan sesuai dengan perkembangan kajian media pembelajaran anak usia dini dalam beberapa tahun terakhir.

Tabel 2. Karakteristik artikel berdasarkan tahun publikasi

Tahun Publikasi	Jumlah Artikel	Persentase
2018	1 artikel	6,67%
2019	2 artikel	13,33%
2020	2 artikel	13,33%
2021	2 artikel	13,33%
2022	1 artikel	6,67%
2023	2 artikel	13,33%
2024	2 artikel	13,33%
2025	2 artikel	13,33%
2026	1 artikel	6,67%
Total	15 artikel	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai media pembelajaran berbasis lingkungan pada anak usia dini terus berkembang dalam rentang tahun 2018–2026. Artikel paling banyak ditemukan pada tahun 2019, 2020, 2021, 2023, 2024, dan 2025, masing-masing sebanyak dua artikel. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan masih menjadi perhatian dalam penelitian pendidikan anak usia dini, terutama setelah meningkatnya kebutuhan pembelajaran yang lebih konkret, fleksibel, dan dekat dengan kehidupan anak.

Berdasarkan metode penelitian, artikel yang dianalisis terdiri atas penelitian kualitatif, kuantitatif, penelitian tindakan kelas, penelitian

pengembangan, dan kajian literatur. Rincian metode penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Analisis Metode Penelitian Artikel

Metode Penelitian Artikel	Jumlah Artikel	Persentase
Kualitatif	4 artikel	26,67%
Kuantitatif	3 artikel	20,00%
Penelitian tindakan kelas	3 artikel	20,00%
Penelitian pengembangan	3 artikel	20,00%
Kajian literatur/review	2 artikel	13,33%
Total	15 artikel	100%

Berdasarkan tabel tersebut, metode kualitatif menjadi metode yang paling banyak digunakan dalam artikel yang dikaji. Hal ini

menunjukkan bahwa penelitian mengenai media berbasis lingkungan pada anak usia dini cenderung menekankan pengamatan terhadap proses pembelajaran, perilaku anak, respons anak, dan dinamika penggunaan media dalam konteks nyata. Selain itu, adanya penelitian tindakan kelas dan penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media berbasis lingkungan tidak hanya dikaji secara konseptual, tetapi juga diterapkan dan dikembangkan langsung dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dalam Pembelajaran AUD

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini memiliki bentuk yang beragam. Media tersebut tidak hanya terbatas pada benda alam, tetapi juga mencakup tempat, situasi sosial, budaya lokal, permainan tradisional, dan bahan-bahan terbuka yang tersedia di sekitar anak.

Secara umum, bentuk media pembelajaran berbasis lingkungan yang ditemukan dalam artikel dapat dikelompokkan menjadi enam kategori utama.

Tabel 4. Analisis Bentuk Media Pembelajaran berbasis Lingkungan dalam artikel

No	Bentuk Media Berbasis Lingkungan	Jumlah Artikel	Contoh Bentuk Media
1	Loose parts berbasis bahan sekitar	4 artikel	Batu, daun, ranting, tutup botol, kardus, kain, kerang
2	Lingkungan alam	3 artikel	Taman, halaman sekolah, kebun, area terbuka
3	Outdoor learning	3 artikel	Kegiatan belajar luar kelas, eksplorasi lingkungan sekolah
4	APE berbasis lingkungan	2 artikel	Alat permainan dari bahan bekas atau bahan alam
5	Media tradisional dan budaya lokal	2 artikel	Congklak, permainan tradisional, benda budaya
6	Kunjungan edukatif	1 artikel	Museum, kebun binatang, tempat edukatif
Total		15 artikel	

Berdasarkan tabel tersebut, media berbasis loose parts menjadi bentuk media yang paling banyak dikaji. Loose parts banyak digunakan karena bahan-bahannya mudah ditemukan, murah, fleksibel, dan dapat digunakan anak untuk berbagai aktivitas bermain. Anak dapat menyusun, membongkar, menggabungkan, memindahkan,

mengelompokkan, atau mengubah fungsi benda sesuai dengan imajinasi dan tujuan bermainnya.

Selain loose parts, lingkungan alam juga menjadi bentuk media yang banyak digunakan. Lingkungan alam memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek nyata seperti daun, tanah, air,

batu, tanaman, bunga, dan hewan kecil. Objek-objek tersebut membantu anak memahami konsep secara konkret melalui aktivitas mengamati, menyentuh, membandingkan, mengukur secara sederhana, serta menemukan hubungan sebab-akibat.

Outdoor learning juga muncul sebagai kategori penting dalam hasil penelitian. Outdoor learning tidak hanya memindahkan kegiatan belajar dari dalam kelas ke luar kelas, tetapi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih terbuka, aktif, dan eksploratif. Anak diberi ruang untuk bergerak, mengamati lingkungan, menyelesaikan tantangan sederhana, serta bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

APE berbasis lingkungan ditemukan dalam bentuk alat permainan yang dibuat dari bahan alam atau bahan bekas. Media ini digunakan untuk membantu anak memahami konsep warna, bentuk, ukuran, jumlah, pola, klasifikasi, dan hubungan antarobjek. Keunggulan APE berbasis lingkungan terletak pada kemudahan bahan, kedekatan dengan kehidupan anak, dan potensi penggunaannya dalam berbagai kegiatan bermain.

Media tradisional dan budaya lokal juga ditemukan sebagai bagian dari media pembelajaran berbasis lingkungan sosial-budaya. Permainan tradisional seperti congklak, kelereng, engklek, atau permainan lokal lainnya dapat melatih anak menghitung,

mengatur strategi, menunggu giliran, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah sederhana. Media ini juga memiliki nilai tambahan karena mengenalkan budaya lokal kepada anak sejak dini.

Kunjungan edukatif menjadi kategori yang lebih sedikit ditemukan, tetapi memiliki potensi yang kuat. Kegiatan seperti mengunjungi kebun binatang, museum, taman edukasi, atau tempat publik lainnya memberi kesempatan kepada anak untuk belajar langsung dari objek nyata. Dalam konteks kebun binatang, anak dapat mengenal jenis hewan, habitat, makanan, perilaku, dan ciri-ciri binatang melalui pengamatan langsung. Dalam konteks museum, anak dapat mengenal benda budaya, sejarah, profesi, atau karya manusia secara konkret.

1.3 Strategi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan diterapkan melalui beberapa strategi pembelajaran. Strategi yang paling dominan adalah eksplorasi langsung, bermain berbasis masalah, pengamatan objek nyata, proyek sederhana, diskusi kelompok kecil, dan kegiatan klasifikasi.

Rincian strategi penerapan media berbasis lingkungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Analisis Artikel Strategi Penerapan Media Berbasis Lingkungan

No	Strategi Penerapan	Bentuk Kegiatan	Kemampuan yang Distimulasi
1	Eksplorasi langsung	Anak mengamati, menyentuh, mencoba, dan memanipulasi objek	Observasi, rasa ingin tahu, identifikasi masalah
2	Bermain berbasis masalah	Anak diberi tantangan sederhana untuk diselesaikan	Pemecahan masalah, pengambilan keputusan
3	Klasifikasi objek	Anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau fungsi	Membandingkan, mengelompokkan, berpikir logis
4	Proyek sederhana	Anak membuat karya dari bahan lingkungan	Perencanaan, kreativitas, evaluasi hasil
5	Diskusi kelompok kecil	Anak berdiskusi untuk memilih cara menyelesaikan tugas	Komunikasi, kerja sama, negosiasi
6	Kunjungan edukatif	Anak belajar langsung di museum, kebun binatang, taman, atau lingkungan sekitar	Pengamatan, bertanya, menghubungkan informasi

Strategi eksplorasi langsung menjadi strategi yang paling banyak digunakan. Anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan benda nyata, mengamati ciri-ciri objek, mencoba berbagai cara menggunakan media, dan menemukan sendiri informasi melalui aktivitas bermain. Strategi ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret dalam memahami konsep.

Strategi bermain berbasis masalah juga banyak ditemukan dalam artikel yang dianalisis. Dalam strategi ini, guru memberikan tantangan sederhana kepada anak, misalnya menyusun benda menjadi bentuk tertentu, mencari pasangan benda, membuat jembatan dari ranting, menyusun pola dari daun, atau menemukan cara agar bangunan dari balok dan batu tidak roboh. Tantangan tersebut mendorong anak untuk berpikir, mencoba alternatif,

memperbaiki kesalahan, dan mengambil keputusan.

Strategi klasifikasi objek digunakan untuk membantu anak mengenal persamaan dan perbedaan benda. Anak diminta mengelompokkan daun berdasarkan bentuk, batu berdasarkan ukuran, benda bekas berdasarkan warna, atau gambar hewan berdasarkan habitat. Kegiatan ini memperkuat kemampuan berpikir logis karena anak perlu memperhatikan karakteristik objek sebelum menentukan kelompoknya.

Strategi proyek sederhana ditemukan dalam kegiatan membuat karya menggunakan bahan lingkungan. Anak dapat membuat kolase dari daun, miniatur kandang hewan dari kardus, pola dari batu, atau bangunan dari bahan loose parts. Dalam proses tersebut, anak belajar membuat rencana, memilih bahan, mencoba susunan, menilai hasil, dan

memperbaiki karya jika belum sesuai dengan keinginannya.

Strategi diskusi kelompok kecil digunakan untuk mendorong anak menyampaikan ide dan menyelesaikan masalah bersama. Anak diajak berbicara tentang cara menggunakan bahan, menentukan urutan kerja, membagi tugas, dan menyepakati solusi. Strategi ini menunjukkan bahwa pemecahan masalah pada anak usia dini tidak hanya bersifat individual, tetapi juga dapat berkembang melalui interaksi sosial.

Strategi kunjungan edukatif memberi pengalaman belajar yang lebih luas karena anak belajar langsung dari objek nyata di luar kelas. Kegiatan ini membantu anak memahami bahwa sumber belajar tidak hanya berasal dari buku, gambar, atau lembar kerja, tetapi juga dari lingkungan sekitar. Namun, strategi ini membutuhkan

perencanaan yang lebih matang, terutama terkait keamanan, pendampingan, tujuan kegiatan, dan tindak lanjut pembelajaran setelah kunjungan.

1.4 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Hasil analisis terhadap artikel menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini muncul dalam berbagai bentuk perilaku. Kemampuan ini tidak selalu dinyatakan secara langsung dengan istilah “problem solving”, tetapi juga muncul melalui istilah kemampuan berpikir kritis, berpikir logis, eksplorasi, kreativitas, kognitif, scientific thinking, decision making, dan inquiry.

Berdasarkan hasil sintesis, indikator kemampuan pemecahan masalah anak usia dini yang muncul dalam artikel dapat dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 6. Analisis Hasil Sintesis Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah AUD

No	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Bentuk Perilaku Anak
1	Mengenali masalah	Anak menyadari adanya kesulitan, tantangan, atau tujuan yang harus dicapai
2	Mengamati informasi	Anak memperhatikan bentuk, warna, ukuran, tekstur, fungsi, atau perubahan objek
3	Membandingkan objek	Anak menemukan persamaan dan perbedaan antarobjek
4	Mengelompokkan objek	Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan ciri tertentu
5	Mencoba alternatif solusi	Anak menggunakan lebih dari satu cara untuk menyelesaikan tugas
6	Mengambil keputusan	Anak memilih bahan, cara, atau strategi yang dianggap sesuai
7	Memperbaiki strategi	Anak mengubah cara kerja setelah mengalami kegagalan
8	Menjelaskan alasan sederhana	Anak menyampaikan alasan atas pilihan atau tindakannya
9	Mengevaluasi hasil	Anak menilai apakah hasil pekerjaannya berhasil atau perlu diperbaiki

Indikator pertama adalah kemampuan mengenali masalah. Dalam kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan, anak sering dihadapkan pada situasi yang menantang, misalnya bagaimana menyusun batu agar tidak jatuh, bagaimana mengelompokkan daun yang berbeda bentuk, atau bagaimana membuat bentuk hewan dari bahan alam. Situasi tersebut membantu anak menyadari adanya masalah yang perlu diselesaikan.

Indikator kedua adalah kemampuan mengamati informasi. Anak belajar memperhatikan ciri-ciri benda, seperti warna, ukuran, bentuk, jumlah, tekstur, dan fungsi. Pengamatan ini menjadi dasar bagi anak untuk menentukan tindakan berikutnya. Semakin banyak anak berinteraksi dengan objek nyata, semakin kaya pula informasi yang dapat digunakan dalam proses berpikir.

Indikator ketiga dan keempat adalah kemampuan membandingkan dan mengelompokkan objek. Dua kemampuan ini banyak muncul dalam kegiatan berbasis lingkungan karena anak sering diminta memilah benda berdasarkan ciri tertentu. Misalnya, anak mengelompokkan daun besar dan kecil, batu halus dan kasar, atau gambar hewan berdasarkan tempat hidupnya. Kegiatan ini melatih anak memahami hubungan antarobjek secara sederhana.

Indikator kelima adalah kemampuan mencoba alternatif solusi. Anak tidak hanya

menggunakan satu cara, tetapi mencoba beberapa kemungkinan ketika menghadapi kesulitan. Misalnya, ketika susunan loose parts roboh, anak mencoba mengubah posisi benda, mengganti bahan, atau meminta bantuan teman. Perilaku ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami bahwa suatu masalah dapat diselesaikan dengan berbagai cara.

Indikator keenam adalah kemampuan mengambil keputusan. Anak belajar memilih benda yang akan digunakan, menentukan cara menyusun, memilih kelompok benda, atau menentukan strategi bermain. Kemampuan ini penting karena pemecahan masalah membutuhkan keberanian anak untuk menentukan pilihan berdasarkan informasi yang dimilikinya.

Indikator ketujuh adalah kemampuan memperbaiki strategi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis lingkungan memberi ruang bagi anak untuk mengalami kegagalan kecil secara aman. Ketika karya belum berhasil, anak dapat mencoba kembali, mengganti bahan, atau mengubah cara kerja. Proses ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan refleksi sederhana pada anak.

Indikator kedelapan adalah kemampuan menjelaskan alasan sederhana. Beberapa artikel menunjukkan bahwa anak mulai mampu menyampaikan alasan mengapa memilih benda tertentu, mengapa mengelompokkan objek

dalam kategori tertentu, atau mengapa menggunakan cara tertentu dalam menyelesaikan tugas. Kemampuan ini menjadi tanda bahwa proses berpikir anak tidak hanya berlangsung melalui tindakan, tetapi juga mulai muncul dalam bentuk bahasa.

Indikator kesembilan adalah kemampuan mengevaluasi hasil. Anak dapat mengatakan apakah hasil pekerjaannya sudah sesuai, belum selesai, masih perlu diperbaiki, atau berbeda dari rencana awal. Evaluasi sederhana ini penting karena menunjukkan bahwa anak mulai mampu menilai hubungan antara tindakan dan hasil yang diperoleh.

1.5 Kontribusi Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan berkontribusi terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini melalui beberapa aspek. Kontribusi tersebut meliputi peningkatan pengalaman konkret, penguatan eksplorasi, pengembangan berpikir logis, peningkatan kreativitas, pembentukan kemandirian, dan penguatan interaksi sosial.

Pertama, media berbasis lingkungan memberikan pengalaman konkret kepada anak. Anak tidak hanya melihat gambar atau mendengar penjelasan guru, tetapi berinteraksi langsung dengan objek

yang dapat disentuh, diamati, dipindahkan, dan dimanipulasi. Pengalaman konkret ini membantu anak memahami masalah secara lebih nyata karena objek yang digunakan berada dalam jangkauan indera dan tindakan anak.

Kedua, media berbasis lingkungan mendorong eksplorasi aktif. Anak memiliki kesempatan untuk mencari tahu, mencoba, membongkar, menyusun, menggabungkan, atau mengubah fungsi benda. Aktivitas eksploratif tersebut membuka peluang bagi anak untuk menemukan masalah dan menyelesaikannya melalui proses percobaan langsung.

Ketiga, media berbasis lingkungan mengembangkan kemampuan berpikir logis. Kegiatan seperti mengklasifikasikan benda, membandingkan ukuran, menyusun pola, mencocokkan objek, atau menghubungkan hewan dengan habitatnya membantu anak memahami pola hubungan antarobjek. Kemampuan berpikir logis ini menjadi bagian penting dalam pemecahan masalah karena anak perlu melihat hubungan antara informasi, tindakan, dan hasil.

Keempat, media berbasis lingkungan meningkatkan kreativitas anak. Benda-benda lingkungan, terutama loose parts, tidak memiliki satu fungsi tetap. Anak dapat menggunakan benda yang sama untuk berbagai tujuan. Misalnya, batu dapat dijadikan pagar, makanan mainan, roda, atau bagian dari pola.

Fleksibilitas penggunaan benda tersebut membantu anak menghasilkan banyak ide dan mencari berbagai alternatif solusi.

Kelima, media berbasis lingkungan mendukung kemandirian anak. Dalam kegiatan berbasis lingkungan, anak diberi kesempatan untuk memilih bahan, menentukan cara kerja, mencoba strategi, dan menyelesaikan tugas dengan bantuan minimal dari guru. Kemandirian ini penting karena kemampuan pemecahan masalah membutuhkan keberanian anak untuk bertindak dan mencoba.

Keenam, media berbasis lingkungan memperkuat interaksi

sosial. Banyak kegiatan berbasis lingkungan dilakukan secara berkelompok, seperti membangun karya, bermain loose parts, melakukan pengamatan, atau menyelesaikan tantangan bersama. Dalam proses tersebut, anak belajar berdiskusi, menyampaikan ide, mendengarkan pendapat teman, berbagi bahan, dan menyepakati solusi. Interaksi sosial ini membantu anak memahami bahwa masalah dapat diselesaikan melalui kerja sama.

Secara lebih ringkas, kontribusi media pembelajaran berbasis lingkungan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Analisis Kontribusi Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Aspek Kontribusi	Bentuk Stimulasi	Dampak terhadap Anak
Pengalaman konkret	Anak belajar melalui benda nyata	Anak lebih mudah memahami masalah
Eksplorasi aktif	Anak mencoba berbagai cara menggunakan media	Anak terbiasa mencari alternatif solusi
Berpikir logis	Anak membandingkan, mengurutkan, dan mengelompokkan	Anak memahami hubungan antarobjek
Kreativitas	Anak menggunakan benda secara fleksibel	Anak menghasilkan berbagai ide penyelesaian
Kemandirian	Anak memilih bahan dan strategi sendiri	Anak lebih percaya diri mengambil keputusan
Interaksi sosial	Anak berdiskusi dan bekerja sama	Anak belajar menyelesaikan masalah bersama

1.6 Pola Temuan Berdasarkan Jenis Media

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa setiap jenis

media berbasis lingkungan memiliki kecenderungan kontribusi yang berbeda terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Tabel 8. Analisis Kontribusi Media Terhadap Kemampuan AUD

Jenis Media	Pola Temuan Utama	Kemampuan yang Paling Dominan
Loose parts	Anak lebih bebas mencoba, menyusun, membongkar, dan mencipta	Kreativitas, alternatif solusi, evaluasi hasil
Lingkungan alam	Anak banyak mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan objek	Observasi, klasifikasi, berpikir logis
Outdoor learning	Anak lebih aktif bergerak, bertanya, dan mengeksplorasi	Identifikasi masalah, eksplorasi, kerja sama
APE berbasis lingkungan	Anak memahami konsep melalui permainan konkret	Pengambilan keputusan, konsentrasi, pemahaman konsep
Media tradisional	Anak belajar strategi, aturan, giliran, dan interaksi sosial	Strategi, kerja sama, pengendalian diri
Kunjungan edukatif	Anak memperoleh pengalaman langsung dari objek nyata	Bertanya, menghubungkan informasi, pemahaman kontekstual

Loose parts menunjukkan kontribusi paling kuat dalam aspek kreativitas dan fleksibilitas berpikir. Hal ini disebabkan oleh sifat loose parts yang terbuka dan tidak memiliki satu aturan penggunaan tetap. Anak dapat mengubah fungsi benda sesuai dengan kebutuhan bermainnya, sehingga proses pemecahan masalah berlangsung secara alami.

Lingkungan alam lebih dominan dalam mengembangkan kemampuan observasi, klasifikasi, dan berpikir logis. Anak dapat melihat langsung variasi objek alam, seperti daun, batu, tanah, bunga, air, atau hewan kecil. Variasi tersebut membantu anak memahami konsep persamaan, perbedaan, ukuran, bentuk, tekstur, dan hubungan antarobjek.

Outdoor learning memberikan kontribusi besar terhadap eksplorasi dan kerja sama. Anak lebih bebas bergerak, bertanya, mencoba, dan berdiskusi dengan teman. Kegiatan

luar ruang juga menghadirkan situasi yang lebih dinamis sehingga anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk menghadapi tantangan nyata.

APE berbasis lingkungan membantu anak memahami konsep melalui permainan yang lebih terarah. Media ini biasanya dirancang guru untuk tujuan tertentu, seperti mengenal angka, warna, bentuk, pola, atau konsep sains sederhana. Karena memiliki tujuan yang lebih spesifik, APE berbasis lingkungan dapat membantu anak menyelesaikan masalah secara lebih terstruktur.

Media tradisional memberikan kontribusi pada kemampuan strategi dan interaksi sosial. Anak belajar memahami aturan, menunggu giliran, mengambil keputusan, dan menyesuaikan tindakan dengan situasi bermain. Permainan tradisional juga melatih anak mengendalikan diri dan memahami konsekuensi dari pilihan yang dibuat.

Kunjungan edukatif memberikan pengalaman kontekstual yang kaya. Anak dapat menghubungkan informasi yang diperoleh di kelas dengan objek nyata yang dilihat secara langsung. Kegiatan ini sangat potensial untuk memunculkan pertanyaan dan rasa ingin tahu anak, terutama ketika anak mengamati benda, hewan, atau fenomena yang belum pernah dilihat sebelumnya.

1.7 Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Berdasarkan hasil sintesis artikel, terdapat beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dalam pembelajaran anak usia dini. Kelebihan pertama adalah media ini mudah diperoleh karena memanfaatkan benda dan situasi yang dekat dengan kehidupan anak. Guru tidak selalu membutuhkan alat yang mahal atau kompleks karena banyak bahan belajar dapat ditemukan di sekitar sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat.

Kelebihan kedua adalah media berbasis lingkungan bersifat konkret. Anak usia dini lebih mudah memahami konsep ketika mereka dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung. Media konkret membantu mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal dan membuat proses belajar lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kelebihan ketiga adalah media berbasis lingkungan dapat meningkatkan keaktifan anak. Anak tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi terlibat dalam aktivitas mengamati, mencoba, mengelompokkan, menyusun, berdiskusi, dan membuat keputusan. Aktivitas tersebut membuat pembelajaran lebih hidup dan partisipatif.

Kelebihan keempat adalah media berbasis lingkungan dapat menstimulasi banyak aspek perkembangan secara terpadu. Ketika anak bermain dengan benda lingkungan, mereka tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga motorik halus, motorik kasar, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemandirian.

Kelebihan kelima adalah media berbasis lingkungan membuat pembelajaran lebih bermakna. Anak belajar dari objek dan situasi yang dekat dengan kehidupannya. Hal ini membantu anak memahami bahwa pembelajaran tidak terpisah dari dunia nyata, melainkan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari.

1.8 Keterbatasan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Meskipun memiliki banyak kelebihan, hasil sintesis juga menunjukkan beberapa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan. Keterbatasan pertama adalah

kebutuhan perencanaan yang lebih matang. Guru perlu memastikan bahwa objek, tempat, dan kegiatan yang digunakan aman, sesuai usia, dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Keterbatasan kedua adalah pengelolaan kelas yang lebih kompleks. Kegiatan berbasis lingkungan, terutama di luar kelas, sering membuat anak lebih aktif bergerak dan mengeksplorasi. Kondisi ini menuntut guru memiliki strategi pengawasan, pembagian kelompok, serta pengaturan waktu yang baik.

Keterbatasan ketiga adalah risiko keamanan. Beberapa bahan lingkungan dapat memiliki sisi tajam, kotor, terlalu kecil, atau tidak aman jika tidak diseleksi terlebih dahulu. Oleh karena itu, guru perlu memeriksa bahan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Keterbatasan keempat adalah ketergantungan pada kondisi lingkungan. Kegiatan outdoor learning atau kunjungan edukatif dapat dipengaruhi oleh cuaca, jarak lokasi, biaya, izin orang tua, dan ketersediaan pendamping. Faktor tersebut dapat membatasi pelaksanaan kegiatan berbasis lingkungan secara rutin.

Keterbatasan kelima adalah belum semua guru memiliki pemahaman yang kuat dalam merancang media berbasis lingkungan. Beberapa guru masih cenderung menggunakan media siap pakai atau lembar kerja karena

dianggap lebih praktis. Padahal, media berbasis lingkungan membutuhkan kreativitas guru dalam memilih bahan, merancang aktivitas, dan menghubungkannya dengan indikator perkembangan anak.

1.9 Sintesis Umum Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan memiliki kontribusi positif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Kontribusi tersebut tampak melalui meningkatnya kemampuan anak dalam mengamati, mengenali masalah, membandingkan, mengelompokkan, mencoba alternatif solusi, mengambil keputusan, bekerja sama, dan mengevaluasi hasil tindakan.

Temuan utama dari hasil sintesis ini menunjukkan bahwa media berbasis lingkungan paling efektif ketika digunakan dalam kegiatan yang bersifat aktif, eksploratif, terbuka, dan berbasis bermain. Media tidak cukup hanya dihadirkan sebagai alat bantu visual, tetapi perlu digunakan dalam aktivitas yang memberi ruang bagi anak untuk berpikir dan bertindak. Guru berperan penting dalam merancang tantangan, mengajukan pertanyaan pemantik, memberi kesempatan anak mencoba, serta membantu anak merefleksikan hasil kegiatannya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media berbasis lingkungan dapat menjadi jembatan antara pengalaman nyata anak

dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat awal. Anak belajar menyelesaikan masalah bukan melalui instruksi abstrak, tetapi melalui aktivitas konkret yang dekat dengan kehidupannya. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis lingkungan dapat menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk memperkuat pembelajaran anak usia dini yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada perkembangan kemampuan pemecahan masalah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Temuan ini memperlihatkan bahwa anak usia dini lebih mudah mengembangkan kemampuan berpikir ketika pembelajaran disajikan melalui pengalaman konkret, eksploratif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Media berbasis lingkungan memberi kesempatan kepada anak untuk belajar tidak hanya melalui mendengar penjelasan guru, tetapi juga melalui kegiatan mengamati, menyentuh, mencoba, membandingkan, mengelompokkan, menyusun, berdiskusi, dan mengevaluasi hasil tindakannya.

Media pembelajaran berbasis lingkungan menjadi penting karena anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman langsung. Anak belum sepenuhnya mampu memahami konsep secara abstrak, sehingga benda nyata, tempat nyata, dan situasi nyata menjadi sarana yang efektif untuk membangun pemahaman. Ketika anak belajar melalui daun, batu, pasir, air, hewan, tanaman, permainan tradisional, loose parts, atau lingkungan luar kelas, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Pengalaman tersebut membantu anak memahami masalah secara lebih mudah karena masalah yang dihadapi tidak bersifat imajinatif semata, tetapi hadir dalam bentuk objek dan situasi yang dapat diamati langsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil kajian Ardoin dan Bowers (2020) yang menunjukkan bahwa pendidikan lingkungan pada anak usia dini dapat memperkuat keterlibatan anak dalam proses belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan. Hal ini juga diperkuat oleh Dankiw et al. (2020) yang menyatakan bahwa permainan alam yang tidak terstruktur memberi

dampak positif terhadap perkembangan anak karena mendorong aktivitas fisik, kreativitas, interaksi sosial, dan eksplorasi. Dengan demikian, media berbasis lingkungan tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi ruang belajar yang menghadirkan pengalaman bermakna bagi anak.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media berbasis lingkungan berkontribusi terhadap kemampuan anak dalam mengenali masalah. Kemampuan ini muncul ketika anak menghadapi situasi yang menantang, misalnya ketika susunan benda yang dibuat roboh, ketika anak harus mengelompokkan benda dengan ciri berbeda, atau ketika anak perlu mencari cara menggunakan bahan yang tersedia. Dalam situasi tersebut, anak mulai menyadari bahwa terdapat tujuan tertentu yang harus dicapai dan terdapat hambatan yang perlu diselesaikan. Kesadaran terhadap adanya hambatan inilah yang menjadi awal dari proses pemecahan masalah.

Kemampuan mengenali masalah pada anak usia dini tidak selalu tampak dalam bentuk pernyataan verbal yang kompleks.

Pada banyak kegiatan, kemampuan tersebut muncul melalui tindakan sederhana seperti berhenti sejenak, memperhatikan objek, mencoba ulang, mengganti bahan, atau meminta pendapat teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemecahan masalah pada anak usia dini lebih banyak berkembang melalui aktivitas konkret daripada melalui penalaran verbal yang abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis lingkungan perlu memberi ruang kepada anak untuk mengalami kesulitan kecil secara aman agar anak terbiasa mencari jalan keluar.

Selain mengenali masalah, media berbasis lingkungan juga memperkuat kemampuan anak dalam mengamati informasi. Anak belajar memperhatikan ciri-ciri objek, seperti bentuk, ukuran, warna, tekstur, jumlah, posisi, dan fungsi. Aktivitas pengamatan ini penting karena proses pemecahan masalah membutuhkan informasi awal sebelum anak menentukan tindakan. Misalnya, anak yang ingin menyusun batu menjadi menara perlu memperhatikan ukuran dan bentuk batu agar susunannya tidak mudah jatuh. Anak yang mengelompokkan daun perlu memperhatikan warna, ukuran, atau

bentuk daun sebelum menentukan kelompoknya.

Kemampuan mengamati menjadi dasar bagi kemampuan berpikir logis. Melalui media lingkungan, anak tidak hanya menerima konsep dari guru, tetapi menemukan sendiri persamaan dan perbedaan objek. Hal ini terlihat pada kegiatan mengklasifikasi benda alam, mencocokkan gambar hewan dengan habitatnya, atau menyusun pola dari bahan sekitar. Aktivitas semacam ini membantu anak memahami hubungan antarobjek secara sederhana. Dengan demikian, lingkungan menyediakan data konkret yang dapat digunakan anak untuk membangun pengetahuan dan mengambil keputusan.

Media pembelajaran berbasis lingkungan juga terbukti memberi ruang bagi anak untuk mencoba berbagai alternatif solusi. Dalam pembelajaran konvensional yang terlalu terstruktur, anak sering diarahkan untuk menemukan satu jawaban yang benar. Sebaliknya, media berbasis lingkungan, terutama loose parts, memungkinkan anak menemukan banyak cara untuk menyelesaikan masalah. Bahan yang sama dapat digunakan untuk berbagai

tujuan sesuai imajinasi anak. Ranting dapat dijadikan pagar, jalan, alat ukur, atau bagian dari bangunan. Batu dapat digunakan sebagai pola, angka, makanan pura-pura, atau penyangga bangunan. Fleksibilitas inilah yang mendorong anak berpikir terbuka dan kreatif.

Temuan tersebut sejalan dengan Gull et al. (2019) yang menjelaskan bahwa loose parts dalam ruang belajar anak usia dini memberi peluang bagi anak untuk menggunakan bahan secara terbuka dan fleksibel. Loose parts tidak memiliki satu fungsi tetap, sehingga anak dapat mengembangkan ide, menguji kemungkinan, serta memperbaiki strategi ketika hasil yang diperoleh belum sesuai. Dalam konteks pemecahan masalah, karakteristik terbuka ini sangat penting karena anak belajar bahwa satu masalah dapat diselesaikan melalui berbagai cara.

Pembelajaran berbasis lingkungan juga mendukung perkembangan kemampuan mengambil keputusan. Ketika anak diberi kesempatan memilih bahan, menentukan cara menyusun, memilih kelompok benda, atau menetapkan strategi bermain, anak sedang belajar

mengambil keputusan berdasarkan informasi yang dimilikinya. Keputusan tersebut mungkin sederhana, tetapi sangat penting bagi perkembangan kemandirian berpikir anak. Anak belajar bahwa setiap pilihan memiliki konsekuensi. Misalnya, ketika anak memilih batu kecil sebagai dasar bangunan, bangunan mungkin mudah roboh. Ketika anak mengganti dengan batu yang lebih besar, bangunan menjadi lebih stabil. Pengalaman ini membantu anak memahami hubungan antara pilihan, tindakan, dan hasil.

Kemampuan mengambil keputusan semakin kuat ketika guru tidak langsung memberikan jawaban. Guru dapat memberi pertanyaan pemantik seperti “Mengapa susunannya roboh?”, “Benda mana yang lebih kuat untuk bagian bawah?”, atau “Cara lain apa yang bisa dicoba?”. Pertanyaan seperti ini mendorong anak berpikir ulang, membandingkan pilihan, dan memperbaiki strategi. Dengan demikian, peran guru dalam pembelajaran berbasis lingkungan bukan sebagai pemberi jawaban utama, melainkan sebagai fasilitator yang membantu anak menemukan solusi melalui pengalaman.

Selain aspek kognitif, media pembelajaran berbasis lingkungan juga memperkuat kemampuan sosial dalam pemecahan masalah. Banyak kegiatan lingkungan dilakukan secara berkelompok, misalnya membangun bentuk dari loose parts, melakukan pengamatan di halaman sekolah, bermain permainan tradisional, atau menyelesaikan proyek sederhana. Dalam kegiatan tersebut, anak perlu berbagi bahan, menyampaikan ide, mendengarkan pendapat teman, menunggu giliran, dan menyepakati cara kerja. Proses ini menunjukkan bahwa pemecahan masalah tidak hanya bersifat individual, tetapi juga berkembang melalui interaksi sosial.

Interaksi sosial dalam kegiatan berbasis lingkungan membantu anak memahami bahwa solusi dapat diperoleh melalui kerja sama. Anak dapat belajar dari ide teman, meniru strategi yang berhasil, atau menggabungkan beberapa gagasan menjadi satu solusi. Dalam konteks AUD, kemampuan seperti berdiskusi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik kecil merupakan bagian penting dari proses pemecahan masalah. Oleh karena itu, media berbasis lingkungan tidak hanya mengembangkan kemampuan

berpikir logis, tetapi juga kemampuan komunikasi dan sosial-emosional anak.

Media tradisional sebagai bagian dari media berbasis lingkungan sosial-budaya juga memiliki kontribusi yang kuat. Permainan tradisional seperti congklak, engklek, kelereng, atau permainan lokal lainnya mengandung aturan, strategi, giliran, dan interaksi sosial. Ketika anak bermain congklak, misalnya, anak belajar menghitung, memperkirakan langkah, memilih lubang, dan memahami konsekuensi dari pilihan. Ketika anak bermain engklek, anak belajar mengatur gerak tubuh, memperkirakan jarak, menjaga keseimbangan, dan mengikuti aturan. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang kaya untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Pemanfaatan media tradisional juga memberi nilai tambahan karena memperkenalkan anak pada budaya lokal. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kemampuan kognitif, tetapi juga pada penguatan identitas budaya dan nilai sosial. Hal ini penting karena pendidikan anak usia dini perlu menghubungkan

pembelajaran dengan kehidupan nyata anak, termasuk lingkungan sosial dan budaya yang dekat dengannya. Dengan demikian, media berbasis lingkungan tidak hanya mencakup lingkungan alam, tetapi juga lingkungan sosial-budaya yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak.

Kunjungan edukatif ke kebun binatang, museum, taman, atau tempat publik juga dapat memperluas pengalaman pemecahan masalah anak. Kegiatan semacam ini menghadirkan objek nyata yang tidak selalu tersedia di kelas. Di kebun binatang, anak dapat mengamati ciri-ciri hewan, makanan, habitat, perilaku, dan perbedaan antarbinatang. Di museum, anak dapat mengamati benda sejarah, alat transportasi, benda budaya, atau karya manusia. Pengalaman langsung tersebut dapat memunculkan pertanyaan anak, seperti mengapa hewan tertentu hidup di air, mengapa burung memiliki sayap, atau mengapa benda lama disimpan di museum.

Pertanyaan-pertanyaan anak dalam kunjungan edukatif merupakan tanda munculnya proses berpikir. Ketika anak bertanya, membandingkan, atau

menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, anak sedang membangun pemahaman. Oleh sebab itu, kunjungan edukatif perlu dirancang bukan hanya sebagai kegiatan rekreasi, tetapi sebagai pengalaman belajar yang memiliki tujuan, pertanyaan pemantik, aktivitas pengamatan, dan tindak lanjut di kelas. Tanpa perencanaan yang jelas, kunjungan edukatif berisiko hanya menjadi kegiatan melihat-lihat tanpa penguatan kemampuan berpikir.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa outdoor learning memberi dampak positif terhadap keaktifan anak. Kegiatan luar ruang membuat anak lebih bebas bergerak, mengeksplorasi objek, dan berinteraksi dengan lingkungan. Ruang luar menyediakan variasi stimulus yang lebih kaya dibandingkan ruang kelas tertutup. Anak dapat menemukan benda-benda yang tidak selalu dirancang oleh guru, seperti daun jatuh, serangga kecil, batu, air, tanah, atau perubahan cuaca. Keadaan yang dinamis tersebut dapat memunculkan masalah nyata yang menantang anak untuk berpikir dan bertindak.

Namun, efektivitas outdoor learning sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola kegiatan. Guru perlu menentukan tujuan pembelajaran, memilih lokasi yang aman, menyiapkan alat pendukung, membagi kelompok, mengatur waktu, dan memastikan anak tetap berada dalam pengawasan. Jika tidak dirancang dengan baik, kegiatan luar ruang dapat menjadi kurang terarah. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis lingkungan membutuhkan kesiapan pedagogis guru, bukan hanya ketersediaan lingkungan.

Media pembelajaran berbasis lingkungan juga menunjukkan kontribusi terhadap kreativitas anak. Kreativitas berkaitan erat dengan pemecahan masalah karena anak perlu menghasilkan ide dan alternatif solusi. Ketika anak diberi bahan terbuka, anak dapat menciptakan bentuk, cerita, aturan, atau fungsi baru dari benda yang tersedia. Proses ini mendorong anak berpikir fleksibel. Anak tidak hanya bertanya “apa benda ini?”, tetapi juga “benda ini bisa menjadi apa?”. Pergeseran cara berpikir tersebut menunjukkan adanya perkembangan imajinasi dan

kemampuan menyelesaikan masalah secara kreatif.

Kreativitas dalam pembelajaran berbasis lingkungan tidak selalu menghasilkan karya yang rapi atau sempurna. Nilai utama terletak pada proses anak dalam mencoba, mengubah, menggabungkan, dan memperbaiki gagasan. Guru perlu menghargai proses tersebut agar anak tidak takut gagal. Ketika anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali setelah mengalami kegagalan, anak belajar bahwa masalah dapat diselesaikan melalui usaha dan perbaikan strategi. Sikap ini penting sebagai dasar ketekunan dan kemandirian belajar.

Pembelajaran berbasis lingkungan juga mendukung pembelajaran yang lebih inklusif. Benda-benda lingkungan dapat digunakan oleh anak dengan kemampuan yang berbeda-beda. Anak yang lebih kuat secara verbal dapat menjelaskan ide, sedangkan anak yang belum lancar berbicara tetap dapat menunjukkan pemahaman melalui tindakan. Anak yang aktif bergerak dapat terlibat melalui eksplorasi fisik, sedangkan anak yang senang mengamati dapat berperan dalam memperhatikan ciri-

ciri benda. Dengan demikian, media berbasis lingkungan memberi banyak jalur bagi anak untuk berpartisipasi.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Media berbasis lingkungan membutuhkan seleksi bahan yang aman dan sesuai usia. Bahan yang terlalu kecil dapat berisiko tertelan, bahan yang tajam dapat melukai anak, dan bahan yang kotor dapat mengganggu kesehatan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pemeriksaan bahan sebelum digunakan. Guru juga perlu memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan tidak membahayakan anak, terutama pada aktivitas luar ruang atau kunjungan edukatif.

Keterbatasan lainnya adalah kebutuhan waktu dan pengelolaan kelas. Kegiatan berbasis lingkungan sering membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan penggunaan media siap pakai. Anak membutuhkan waktu untuk mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, dan membereskan bahan. Guru juga perlu mengelola kelas dengan lebih cermat karena anak cenderung lebih aktif ketika menggunakan media konkret dan berada di luar ruangan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis

lingkungan membutuhkan perencanaan yang matang agar pembelajaran tetap efektif.

Dari sisi penelitian, hasil SLR ini menunjukkan bahwa kajian tentang media berbasis lingkungan masih tersebar dalam berbagai istilah dan bentuk. Beberapa artikel menggunakan istilah loose parts, outdoor learning, nature-based learning, media alam, APE, permainan tradisional, atau kunjungan edukatif. Keragaman istilah ini menunjukkan bahwa media berbasis lingkungan merupakan konsep yang luas. Namun, keragaman tersebut juga menimbulkan tantangan karena tidak semua penelitian secara eksplisit menghubungkan media lingkungan dengan kemampuan pemecahan masalah. Beberapa penelitian hanya menyebut kemampuan kognitif, kreativitas, eksplorasi, atau berpikir logis, padahal aspek tersebut berkaitan erat dengan proses pemecahan masalah.

Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang penting. Penelitian selanjutnya perlu mengembangkan indikator pemecahan masalah anak usia dini secara lebih jelas dalam konteks media berbasis lingkungan. Indikator

tersebut dapat mencakup kemampuan mengenali masalah, mengamati informasi, membandingkan, mengelompokkan, mencoba alternatif solusi, mengambil keputusan, memperbaiki strategi, menjelaskan alasan, dan mengevaluasi hasil. Dengan indikator yang lebih jelas, pengaruh media berbasis lingkungan terhadap kemampuan pemecahan masalah dapat diukur dan dianalisis secara lebih terarah.

Pembahasan ini juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan tidak boleh dipahami secara sempit sebagai penggunaan benda alam semata. Media berbasis lingkungan mencakup segala sumber belajar yang berasal dari lingkungan alam, sosial, budaya, dan tempat edukatif yang dekat dengan kehidupan anak. Oleh karena itu, guru PAUD dapat mengembangkan pembelajaran berbasis lingkungan melalui berbagai cara, mulai dari penggunaan loose parts, permainan tradisional, eksplorasi halaman sekolah, pengamatan tanaman, kunjungan ke kebun binatang, hingga pemanfaatan benda sehari-hari di sekitar anak.

Secara konseptual, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa media berbasis lingkungan memiliki tiga fungsi utama dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Pertama, media berbasis lingkungan berfungsi sebagai sumber pengalaman konkret. Kedua, media berbasis lingkungan berfungsi sebagai pemicu eksplorasi dan pertanyaan. Ketiga, media berbasis lingkungan berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk mencoba, gagal, memperbaiki, dan menemukan solusi. Ketiga fungsi ini menjadikan media berbasis lingkungan relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PAUD agar lebih kreatif dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Guru tidak selalu harus bergantung pada media buatan pabrik atau lembar kerja cetak. Lingkungan sekitar menyediakan banyak bahan dan situasi belajar yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak. Namun, pemanfaatan tersebut tetap harus dirancang secara terarah melalui tujuan pembelajaran, pemilihan media yang aman, pertanyaan pemantik,

kegiatan eksplorasi, dan refleksi sederhana setelah kegiatan.

Implikasi lainnya adalah perlunya penguatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis lingkungan. Guru perlu memahami cara memilih bahan, merancang tantangan, menghubungkan kegiatan dengan indikator perkembangan, serta menilai proses pemecahan masalah anak. Penilaian tidak cukup hanya melihat produk akhir, tetapi perlu memperhatikan proses anak dalam mengamati, mencoba, berdiskusi, mengambil keputusan, dan memperbaiki strategi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis lingkungan dapat benar-benar mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah, bukan sekadar menjadi aktivitas bermain bebas tanpa arah.

Berdasarkan seluruh pembahasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Potensi tersebut muncul karena media lingkungan menyediakan pengalaman konkret, stimulus beragam, ruang

eksplorasi, peluang kerja sama, serta kesempatan bagi anak untuk mencoba berbagai solusi. Penggunaan media ini menjadi lebih efektif apabila guru mampu merancang kegiatan yang aman, terarah, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis lingkungan layak diposisikan sebagai salah satu pendekatan penting dalam pembelajaran AUD yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap artikel-artikel yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis lingkungan memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Media berbasis lingkungan memberikan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan anak, sehingga anak lebih mudah memahami masalah melalui aktivitas langsung. Bentuk media yang banyak ditemukan dalam kajian ini meliputi *loose parts*,

lingkungan alam, *outdoor learning*, APE berbasis bahan sekitar, permainan tradisional, serta kunjungan edukatif seperti museum, taman, dan kebun binatang. Media tersebut mampu menstimulasi anak untuk mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mencoba alternatif solusi, mengambil keputusan, memperbaiki strategi, dan mengevaluasi hasil tindakan melalui kegiatan bermain, eksplorasi, diskusi, serta pengalaman nyata.

Efektivitas media pembelajaran berbasis lingkungan sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang kegiatan yang aman, terarah, aktif, eksploratif, kolaboratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Guru perlu memilih bahan yang aman, menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, menyiapkan pertanyaan pemantik, serta memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba, mengalami kegagalan sederhana, dan memperbaiki strategi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis lingkungan layak digunakan sebagai pendekatan pembelajaran AUD yang berorientasi pada penguatan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian selanjutnya

disarankan untuk melakukan kajian empiris melalui eksperimen, penelitian tindakan kelas, atau penelitian pengembangan, serta menyusun instrumen penilaian khusus yang memuat indikator pemecahan masalah anak secara lebih sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, R. N., Lawej, A. I., & Herlina, N. (2022). The influence of project-based outdoor learning activities on children's independence development. *International Journal of Educational Qualitative Quantitative Research*, 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.58418/ijeqqr.v1i2.15>
- Aisyah, E. N., Utamimah, S., & Baharun, H. (2025). Implementing project-based learning with loose parts in early childhood education: A qualitative descriptive study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(1), 71–84. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.101-06>
- Ardoyn, N. M., & Bowers, A. W. (2020). Early childhood environmental education: A systematic review of the research literature. *Educational Research Review*, 31, Article 100353. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100353>
- Bascopé, M., Perasso, P., & Reiss, K. (2019). Systematic review of education for sustainable development at an early stage: Cornerstones and pedagogical approaches for teacher professional development. *Sustainability*, 11(3), Article 719. <https://doi.org/10.3390/su11030719>
- Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2020). Why is loose part an important learning medium for early childhood development? *Jurnal Cakhsana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i1.1923>
- Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025). The relationship between children's indoor loose parts play and cognitive development: A systematic review. *Journal of Intelligence*, 13(5), Article 52. <https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052>
- Dankiw, K. A., Tsiros, M. D., Baldock, K. L., & Kumar, S. (2020). The impacts of unstructured nature play on health in early childhood development: A systematic review. *PLOS ONE*, 15(2), Article e0229006. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0229006>

- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of loose parts in early childhood outdoor classrooms: A scoping review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37–52.
- Haenilah, E. Y., Yanzi, H., & Drupadi, R. (2021). The effect of the scientific approach-based learning on problem solving skills in early childhood: Preliminary study. *International Journal of Instruction*, 14(2), 289–304.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14217a>
- Kiviranta, L., Lindfors, E., Rönkkö, M.-L., & Luukka, E. (2024). Outdoor learning in early childhood education: Exploring benefits and challenges. *Educational Research*, 66(1), 102–119.
<https://doi.org/10.1080/00131881.2023.2285762>
- Mellish, S., Ryan, J. C., McLeod, E. M., Tuckey, M. R., & Pearson, E. L. (2021). Challenges and successes to the implementation of a zoo conservation-education program. *Evaluation and Program Planning*, 88, Article 101950.
<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2021.101950>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, Article n71.
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Permatasari, G., Putri, E., Lailatul, A., Andriani, D., & Putri Yuniar, D. (2025). The implementation of nature-based learning to foster creativity and independence in early childhood. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(2), 71–80.
<https://doi.org/10.21107/njcr.v2i2.148>
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). The effect of loose parts media on early childhood naturalist intelligence. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 239–257.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.152.03>
- Purwanti, A., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Utoyo, S. (2025). Fostering critical thinking in early childhood: An experimental study on loose parts media in kindergarten. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*,

- 17(2), 2489–2499.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6770>
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang pembelajaran berbasis STEAM dengan penggunaan media loose parts di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use loose-parts in STEAM? Early childhood educators focus group discussion in Indonesia. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310–326.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- Sardi, M., & Mayar, F. (2023). The effect of loose parts on the development of early childhood creativity. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 4120–4128.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.4107>
- Sauli, S. S., Mohammed Isa, F., Mohd Kosnin, A., & Romice, O. (2026). Nature-based learning in Malaysian early childhood education: A systematic literature review. *International Journal of Early Childhood*, 58(1), 573–591.
<https://doi.org/10.1007/s13158-026-00499-9>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>