

Pemanfaatan *Experiential Learning* untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Anak Usia Dini

Alim Harun Pamungkas

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang, Sumatera Barat
Email: alimharun@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Pelayanan pendidikan yang diselenggarakan oleh PAUD dituntut untuk mampu memfasilitasi seluruh aspek perkembangan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu terjadinya peningkatan pemahaman orang tua atau warga masyarakat sekitar mengenai bermain sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi anak usia dini perlu dirancang untuk membantu anak-anak memperoleh simulasi kehidupan yang sesungguhnya dalam kegiatan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran di PAUD disesuaikan dengan tahapan tumbuh kembang anak dan situasi perkembangan teknologi mutakhir yang berbasis prinsip pembelajaran bermodel *experiential learning*. Atas dasar itu, diperlukan suatu kegiatan yang memfasilitasi terciptanya pengalaman belajar bagi pengelola dan orang tua atau warga masyarakat di sekitar PAUD tentang pembelajaran *experiential learning*.

Kata kunci: PAUD, *experiential learning*, peserta didik, teknologi

PENDAHULUAN

Masa anak-anak adalah tahapan masa penting dalam perkembangan individu. Pada tahapan ini, orang tua dan pendidik PAUD perlu untuk membebaskan anak (peserta didik PAUD) untuk belajar sesuatu (Pettersson, 2017). Proses pembelajaran peserta didik PAUD dapat dilakukan melalui bermain. Bermain sangat penting untuk proses tumbuh kembang bagi peserta didik PAUD. Bermain merupakan pembelajaran yang efektif untuk usia tersebut. Bermain dapat membantu berkembangnya beragam potensi yang dimiliki peserta didik PAUD. Potensi untuk mengeksplorasi, menemukan dan memanfaatkan sesuatu di sekitar lingkungannya sehari-hari dapat dilakukan dengan bermain (Nitecki & Chung, 2015).

Pengalaman peserta didik PAUD dalam kegiatan sehari-hari adalah basis bagi mereka untuk belajar berpikir. Pengalaman yang diperoleh peserta didik PAUD setidaknya diperoleh dari enam sumber, berikut: (1) pengalaman sensorik; (2) pengalaman berbahasa; (3) latar belakang budaya; (4) teman sebaya atau teman sepermainan; (5) media masa; dan (6) kegiatan kelilimuan (*scientific activities*) (Méndez, 2015). Namun demikian, sesuai dengan prinsip keunikan yang terdapat pada setiap diri anak-anak, maka tidak ada seorang pun anak yang memiliki kesamaan dengan anak lainnya.

Keunikan pada diri peserta didik PAUD, termasuk pada gaya mereka dalam belajar. Gaya belajar mereka dipengaruhi oleh sebab alamiah dan lingkungan bentukan (Susanto, 2011). Agar kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik lebih efektif dan orang tua dapat membantu proses berkembangnya bakat dan prestasi peserta didik PAUD, maka penting bagi setiap orang tua dan pendidik anak usia dini untuk memahami gaya belajar dari setiap anak dan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik PAUD adalah pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) (Hansen, 2000). *Experiential learning* merupakan belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan melalui kegiatan bermain, simulasi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya, melalui kegiatan bermain, peserta didik PAUD dapat secara aktif terlibat dalam seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Nitecki & Chung, 2015).

PEMBAHASAN

1. Konsep *Experiential Learning*

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran holistik. Pengalaman memiliki peran penting dalam proses belajar. Model ini bermaksud memberi penekanan pada aktivasi pengalaman belajar untuk mengonstruksi pengetahuan dan keterampilan peserta didik PAUD. Pengalaman diposisikan sebagai alat pemercepat (katalis) dalam pengembangan kapasitas dalam proses pembelajaran. Artinya, secara konseptual, *experiential learning* menekankan perbedaan dengan pembelajaran berbasis kognitif karena pada penekanan pada aspek afektif dari peserta didik PAUD. *Experiential learning* juga menekankan perbedaannya dengan teori pembelajaran berbasis *behaviour* karena penguatan pengalaman subyektif peserta didik PAUD dalam proses pembelajaran (Hansen, 2000).

Experiential learning memberikan pemahaman bahwa struktur kognitif, sikap, dan keterampilan merupakan tiga variabel yang berhubungan dan memengaruhi satu sama lain, dan tidak terpisah-pisah. *Experiential learning* bertujuan untuk (1) mengubah struktur kognitif peserta didik; (2) mengubah sikap peserta didik; dan (3) memperluas aneka ragam keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik. *Experiential learning* berorientasi pada kualitas peserta didik PAUD melalui keterlibatan langsung peserta didik secara individual, memiliki inisiatif, melakukan evaluasi oleh peserta didik dengan adanya dampak yang berkesan pada diri peserta didik.

Pencapaian target pembelajaran *experiential learning* memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengambil keputusan tentang pengalaman belajar apa yang akan menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Selain itu, pengetahuan dan keterampilan yang ingin dikembangkan serta cara yang digunakan dalam pembuatan konsep berbasis pengalaman. Langkah-langkah penerapan model *experiential learning* dijelaskan sebagai berikut: (1) diawali dari pengalaman nyata yang dialami peserta didik; (2) refleksi untuk memahami pengalaman yang telah dialami; (3) mengonstruksi berdasar pengalaman tentang implementasi hal baru yang ditemukan; dan (4) implementasi hal baru.

2. Pemanfaatan Teknologi dalam *Experiential Learning*

a. Peran Teknologi Terhadap Anak Usia Dini

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh terhadap kehidupan peserta didik PAUD. Sementara itu, sebenarnya orang tua juga sangat berperan dan berpengaruh terhadap pemanfaatan perkembangan teknologi yang akan dikonsumsi oleh peserta didik dimaksud (E., O'Brien, M. U., Tavegia, M., & Resnik, 2005). Peserta didik PAUD saat ini umumnya sangat bergantung dengan produk teknologi seperti gawai (*gadget*), bahkan peserta didik PAUD yang berusia di bawah tiga tahun pun telah terbiasa dan cenderung memanfaatkan gawai sebagai sarana permainan. Peserta didik PAUD saat ini bisa jadi lebih menyukai dan tertarik untuk bermain dengan gawai daripada bermain dengan abak-anak seusia. Kebiasaan ini salah satunya adalah disebabkan oleh kekhawatiran orang tua jika anak-anak mereka bermain di luar rumah (Davis-Kean, 2005). Tanpa disadari hal itu justru menjadikan anak (peserta didik PAUD) lebih akrab dengan gawai ketimbang dengan dunia nyata mereka (Nitecki & Chung, 2015).

Teknologi berdampak baik (positif) dan buruk (negatif) bagi peserta didik PAUD. Dampak positif yang diperoleh adalah produk teknologi seperti gawai dapat menjadi alternatif sumber belajar baru. Banyak peserta didik PAUD yang belajar menggambar, membaca, dan bernyanyi menggunakan gawai. Beberapa pengaruh positif dari penggunaan gawai dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) sebagai stimulasi terhadap perkembangan koordinasi antara mata dengan akurasi gerak tangan; (2) dapat menstimulasi perkembangan motorik halus peserta didik PAUD, utamanya yang berhubungan dengan daya rangsang berpikir kreatif; (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta kemampuan indrawi; (4) mendorong peserta didik PAUD untuk belajar sesuatu selain aspek verbal dalam tulisan dan/atau lisan; (5)

membangun suasana belajar yang menyenangkan; dan (6) meningkatkan ketekunan dan konsentrasi.

b. Pengaruh Negatif Komputer Pada Anak Usia Dini

Penggunaan gawai juga dapat menjadi penyebab utamanya buruknya hubungan pribadi di antara peserta didik PAUD karena tingginya konsentrasi yang dibutuhkan selama menggunakan gawai. Lebih jelas dikemukakan beberapa dampak buruk (negatif) dari intensitas penggunaan gawai bagi usia peserta didik PAUD sebagai berikut; (1) mengakibatkan kerusakan organ mata akibat intensitas penggunaan gawai; (2) munculnya rasa malas untuk belajar, khususnya akibat kecenderungan bermain melalui gawai; dan (3) memungkinkan peserta didik PAUD untuk mengenal permainan daring yang berbasis kekerasan tanpa sepengetahuan orang tua (Education, Education, Student, Performance, & Journal, 2012); serta (4) hilangnya waktu bermain dengan sebaya yang berujung pada terganggunya kehidupan sosial peserta didik PAUD (Nitecki & Chung, 2015).

Penggunaan gawai sesuai dengan kapasitas dan intensitas yang wajar, serta pengawasan orang tua tentu akan menambah wawasan bagi peserta didik PAUD (Pearson & Degotard, 2009). Penggunaan gawai merupakan sesuatu yang tidak dapat ditolak saat ini dan masa yang akan datang. Hal itulah yang menyebabkan orang tua perlu untuk mengenalkan gawai beserta manfaatnya kepada anak meskipun terdapat kemungkinan munculnya pengaruh yang tidak baik (Guryan, Hurst, & Kearney, 2008).

3. Penerapan *Experiential Learning* dalam Pembelajaran di PAUD

a. Pembelajaran tentang Alam Semesta

Experiential learning adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam memunculkan ketertarikan Peserta Didik PAUD terhadap pengetahuan baru. Salah satunya adalah tentang alam dan lingkungan sekitar. Pembelajaran berbasis *experiential learning* dapat memfasilitasi peserta didik PAUD untuk secara langsung merasakan dan mengalami tentang sesuatu di alam yang pada akhirnya dapat menjadikan peserta didik PAUD merasa tertarik untuk belajar (Méndez, 2015). Hal ini terjadi karena melalui pembelajaran *experiential learning*, peserta didik PAUD dapat memperoleh hal baru melalui tindakan dan pengalaman langsung yang dialaminya. Sehingga, proses refleksi individu pada diri peserta didik PAUD akan lebih mudah tercapai (Pearson & Degotard, 2009).

Berdasar pada praktik yang diselenggarakan secara langsung pada kegiatan pembelajaran di PAUD diketahui bahwa cara efektif untuk menjadikan peserta didik PAUD menyukai pengetahuan tentang alam dan lingkungan adalah penggunaan pembelajaran bermodel *experiential learning* (Hansen, 2000). Peserta didik PAUD dapat mencoba dan mengalami secara langsung (Cronin, Becher, & Powell, 2015). Bagi peserta didik PAUD, mencoba, melakukan dan mengalami pengalaman belajar tentang alam dan lingkungan adalah hal yang paling menarik (Méndez, 2015). Hal ini dapat menjadikan imajinasi yang terdapat dalam pikiran peserta didik PAUD selama ini, menjadi sesuatu yang nyata melalui aktivitas mencoba dan mempraktikkan secara langsung dengan cara yang sederhana (Hasbullah, 1997).

Salah satu aktivitas belajar yang dilakukan adalah dengan pendekatan bermodel *experiential learning* berupa percobaan membuat roket. Peserta didik PAUD merasa gembira karena mereka melihat secara langsung roket yang dapat terbang dari sumber bahan alam yang dimiliki di sekitar di lingkungan PAUD (Patmonodewo, 2003). Aktivitas lain adalah pengenalan tentang tata surya. Planet dan benda langit lainnya sangat diminati oleh peserta didik PAUD untuk diketahui.

b. Model Pembelajaran sebagai Alternatif Solusi

Penggunaan metode *experiential learning* memberikan manfaat secara nyata kepada peserta didik PAUD, utamanya dalam hal membangun perilaku (Caulfield & Woods, 2013). Berdasar pada kegiatan yang diselenggarakan di PAUD diperoleh beberapa teknik yang dapat

digunakan untuk melatih peserta didik PAUD agar terhindar dari ketergantungan terhadap gawai (*gadget*). Beberapa teknik tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran bertema tantangan petualangan. Langkah yang dilakukan adalah: (1) seluruh peserta didik PAUD beserta orang tua diajak untuk berkeliling di lingkungan sekitar PAUD. Para orang tua dan peserta didik PAUD dipandu untuk melakukan aktivitas seperti berdoa dan berjalan kaki berkeliling lokasi sekitar PAUD (Mansur, 2005); (2) pengamatan terhadap respon (Cronin et al., 2015); (3) memberikan beragam pertanyaan; (4) pengamatan tentang kemampuan peserta didik PAUD dalam memberikan respon seperti ketenangan dalam menjawab pertanyaan, melaksanakan aktivitas berdoa, dan kondisi atau daya tahan selama mengikuti kegiatan (Department for Children Schools and Families, 2008).

Kedua, pembelajaran bertema tantangan pengacauan dan kebosanan. Langkah yang dilakukan adalah: (1) membuat sebuah tantangan yang diberikan kepada peserta didik PAUD yang dapat membuat suasana menjadi kacau dan membosankan; (2) memperhatikan respon peserta didik PAUD dalam situasi tersebut; dan (3) menunggu respon peserta didik PAUD yang diharapkan untuk lahirnya sebuah ide baru.

KESIMPULAN

Teknologi bukanlah sesuatu yang harus dihindari, melainkan sesuatu yang perlu sebagai kombinasi dalam mempermudah tugas penerapan *experiential learning*. Kombinasi keduanya dapat dimanfaatkan sebagai cara mudah untuk membantu peserta didik PAUD dalam belajar tentang alam semesta dan teknologi. Terdapat cara untuk membantu peserta didik PAUD belajar tentang teknologi, khususnya gawai (*gadget*) yaitu program pembelajaran yang difokuskan pada keterampilan membaca dan menghitung. Pembelajaran teknologi kepada peserta didik PAUD bergantung pada kesiapan pendidik PAUD dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Caulfield, J., & Woods, T. (2013). Experiential learning: Exploring its long-term impact on socially responsible behavior. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 13(2), 31–48. Retrieved from <http://josotl.indiana.edu/article/view/3235>
- Cronin, S., Becher, E. H., & Powell, S. (2015). Parents and Stress: Understanding Experiences, Context and Responses. *Extension Children*.
- Davis-Kean, P. E. (2005). The Influence of Parent Education and Family Income on Child Achievement: The Indirect Role of Parental Expectations and the Home Environment. *Journal of Family Psychology*, 19(2), 294–304. <https://doi.org/10.1037/0893-3200.19.2.294>
- Department for Children Schools and Families. (2008). The impact of parental involvement on children's education, 1–12. <https://doi.org/DCSF-00924-2008BKT-EN>
- E., O'brien, M. U., Tavegia, M., & Resnik, H. (2005). *Promoting Children's Ethical Development through Social and Emotional Learning*. New Directions for Youth Development.
- Education, F., Education, F., Student, I., Performance, A., & Journal, M. (2012). Family education, 2, 1–7. <https://doi.org/10.17583/remie.2012.438.http>
- Guryan, J., Hurst, E., & Kearney, M. (2008). Parental Education and Parental Time with Children. *Journal of Economic Perspectives*, 22(3), 23–46. <https://doi.org/DOI: 10.1257/jep.22.3.23>
- Hansen, R. E. (2000). The Role of Experience in Learning: Giving Meaning and Authenticity to the Learning Process in Schools. *Journal of Technology Education*, 11(2), 23–32. <https://doi.org/10.21061/jte.v11i2.a.2>
- Hasbullah. (1997). *Pendidikan dalam Keluarga*. Bandung: Rineka Cipta.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Méndez, O. (2015). Science in Early Childhood Education. *Journal of Education and Human Development*, 4(2(1)), 107–124. <https://doi.org/10.15640/jehd.v4n2>
- Nitecki, E., & Chung, M.-H. (2015). Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World. *International Journal of Early Childhood*, 3(1), 1–103.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Pearson, E., & Degotard, S. (2009). Education for Sustainable Development in Early Childhood Education: A Global Solution to Local Concerns? *International Journal of Early Childhood*, 41(2), 97–111. <https://doi.org/10.1007/BF03168882>
- Pettersson, K. E. (2017). Teachers' actions and children's interests. Quality becomings in preschool documentation. *Nordic Early Childhood Education Research Journal*, 14(2), 1–17. <https://doi.org/10.7577/nbf.1756>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.