

PEMANFAATAN TEKNOLOGI PADA KEGIATAN EKSPLORASI UNTUK ANAK USIA DINI

Ela Nurlaela¹, Ayu Rissa Atika²

¹ IKIP SILIWANGI, Jl. Terusan Jend. Sudirman, Baros – Cimahi

² IKIP SILIWANGI, Jl. Terusan Jend Sudirman, Baros – Cimahi
¹pankkur@gmail.com, ²ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Currently, technology and science have developed rapidly. Even in the world of education, information and communication spread rapidly. This is a sign that is entering the era of modernization. So this pandemic requires educators to be able to make meaningful learning for children by utilizing types of information and communication technology such as devices, especially for early childhood where at that age is to play and exploration. The formulation of the problem here is how to use technology in exploration activities for children. The various characteristics of children, the queues of children that have not lasted long are a challenge in the use of technology in this exploration activity. This study to determine about benefits of technology in learning exploration activities for children. Descriptive is the method used and qualitative is the approach used in this study. Observation, interview, and documentation are data collection techniques used. The narrative analysis technique was used in this research. The research location was carried out at Paud Nurul Ilmi Bandung. The result is that teachers can take advantage of technology in exploration activities for children. Thus the conclusion of this study is about the use of technology to make a variety of meaningful activities through exploration activities in early childhood.

Keywords: Technology, Exploration, Early Childhood Education

ABSTRAK

Saat ini teknologi dan ilmu pengetahuan sudah berkembang dengan pesat. Dalam dunia Pendidikan pun, jenis teknologi menyebar secara cepat didalamnya. Hal itu sebagai tanda bahwa saat ini kita sudah memasuki era modernisasi. Maka pandemi ini menuntut para pendidik untuk dapat membuat sebuah pembelajaran yang bermakna untuk anak dengan memanfaatkan jenis teknologi yaitu tik seperti gawai terutama pada anak usia dini dimana pada usia tersebut adalah usia bermain dan eksploratif. Rumusan masalah disini adalah bagaimana pemanfaatan teknologi pada kegiatan eksplorasi untuk anak. Beragamnya karakteristik anak, antrensi anak yang belum bertahan lama menjadi tantangan dalam pemanfaatan teknologi pada kegiatan eksplorasi ini. Mengetahui manfaat teknologi dalam sebuah pembelajaran pada kegiatan eksplorasi untuk anak merupakan tujuan dari penelitian ini. Deskriptif adalah metode yang digunakan dan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi, wawancara dan dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data yang digunakan. Teknik analisis naratif digunakan dalam penelitian ini. Lokasi penelitian dilaksanakan di Paud Nurul Ilmi Bandung. Hasilnya adalah guru dapat memanfaatkan teknologi pada kegiatan eksplorasi untuk anak. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini adalah mengenai pemanfaatan teknologi untuk membuat variasi kegiatan yang bermakna melalui kegiatan eksplorasi pada anak usia dini.

Kata Kunci: Teknologi, Eksplorasi, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Usia 0 – 8 tahun disebut dengan Snowman (dalam Yulianti, 2010, hlm 7) anak usia dini. Menurut Beichler dan 3-6 tahun adalah anak usia dini. Pola

tumbuh kembang pada aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui dan dimiliki dalam diri mereka yang unik merupakan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012)

Dari definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa yang sedang masuk dalam masa tumbuh kembang, baik mental ataupun fisik adalah anak dengan umur sampai 8 tahun. Biasanya potensi anak akan tumbuh dan berkembang dengan signifikan pada masa ini. Dengan berjalannya pertumbuhan anak, keinginan mereka pada sesuatu di sekitarnyaapun semakin besar. Stimulasi dianggap dapat membantu perkembangan anak dan bisa dicapai dengan bentuk eksplorasi. Namun jika aktivitas atau eksplorasi anak untuk memenuhi keinginannya diberhentikan atau dikekang, sebuah rasa takut akan muncul pada diri anak. Jika penolakan dirasakan secara terus menerus oleh anak, maka hal tersebut akan berdampak pada personalitas di masa kemudian.

Eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati (Pamili, 2007, h;lm 52) penjelajahan individu terhadap sesuatu atau eksplorasi biasanya dapat memunculkan ide kreatif pada diri anak. Dari kegiatan eksplorasi anak, ide yang memukau akan timbul dari mereka, hal tersebut dapat terjadi karena mereka diberikan kesempatan untuk mengamati, memeriksa, membedakan pada kegiatan eksplorasi yang dilakukan. Mengamati dunia sekitar secara langsung adalah hal yang biasa dilakukan saat kegiatan eksplorasi. Lingkungan alam seperti hutan, laut, gunung dan sebagainya dapat dijadikan bahan sebagai pengamatan pada sebuah kegiatan eksplorasi. Wawasan yang

banyak akan diraih dari penjelajahan lapangan atau eksplorasi.

Mencari kesenangan bisa dilakukan pada kegiatan eksplorasi ini karena dengan bersenang senang atau menjelajah suatu tempat, anak dapat mempelajari sesuatu dengan menyenangkan. Mengenal objek bisa dengan mengkaji sesuatu yang mudah dan belajar mengelaborasi adalah tujuan dari kegiatan eksplorasi ini. Pada kegiatan eksplorasi ini anak dapat melatih dirinya dalam mengamati suatu benda, memperhatikan bagian detailnya, serta mengetahui bagaimana objek yang dia amati dapat bekerja (Rachmawati dan Kurniati, 2005, hlm 55). Pada masa ini kegiatan eksplorasi dapat dilakukan dimana saja seperti memanfaatkan lingkungan tempat tinggal anak atau dengan kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan teknologi.

Terkait dengan hal tersebut, Lucas (dalam Munir, 2008, hlm 41) mengemukakan bahwa teknologi adalah wawasan ilmiah yang mengimplementasikan sebuah prosedur dan alat. Perangkat komunikasi, jaringan, perangkat lembar kerja, perangkat lunak, pembaca barcode, komputer mainframe dan micro komputer adalah untuk mengirim dan memproses informasi dari wujud teknologi itu sendiri.

Dalam hal ini, komputer atau alat alat teknologi lainnya mampu memberikan penjelasan langsung melalui sarana koneksi. Oleh karena itu untuk mempermudah adanya transaksi secara langsung dibutuhkanlah peralatan dan media teknologi yang dapat menciptakan komunikasi dan memproses informasi.

Sehingga pendidik bukan hanya dituntut untuk menguasai teknologi namun harus bisa memanfaatkan teknologi tersebut menjadi media pembelajaran

yang menarik minat anak. Oleh sebab itu penelitian ini diambil dengan alasan kondisi saat ini yang memang menuntut pendidik untuk dapat membuat sebuah pembelajaran yang menarik dan bermakna dengan memanfaatkan teknologi sehingga proses pembelajaran pun harus dapat menarik anak untuk terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung.

Di masa pandemi ini, anak-anak diharuskan beradaptasi dengan pembelajaran via daring. Yang dirasa menantang pada saat pembelajaran berlangsung terasa ketika guru memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan kegiatan eksplorasi untuk anak ini adalah didapatkannya ragam individualitas pada kelompok, minat anak masih terbatas dan atensi konsentrasi yang belum bertahan lama. Pengaruh suasana hati anak pun menjadi satu tantangan bagi pendidik untuk merancang sebuah kegiatan yang menarik dan atraktif walaupun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan teknologi yang ada. Karena sebagian dari anak didampingi pengasuh/nenek saat proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan pun harus mudah dieksplorasi.

Sistem pembelajaran saat ini sangat memerlukan kerjasama yang baik dengan orangtua, mengingat banyaknya anak yang didampingi oleh pengasuh/nenek saat kegiatan proses pembelajaran. Pendidik pun berusaha mengenalkan dan memanfaatkan teknologi pada anak usia dini yang dapat memenuhi kebutuhan eksplorasinya.

Bagaimana kegiatan eksplorasi pada anak usia dini ini dapat terlaksana dengan memanfaatkan teknologi merupakan maksud dari penelitian ini. Oleh sebab itu dalam suasana pembelajaran menggunakan teknologi, anak tetap

memperoleh peluang untuk tetap bereksplorasi. Sehingga guru seringkali mengajak anak untuk terlibat aktif dalam sebuah pembelajaran melalui variasi kegiatan yang atraktif dan bermakna yang dapat memenuhi kebutuhan eksplorasinya.

METODOLOGI

Deskriptif adalah prosedur penelitian ini yang diterapkan. Metode yang digunakan adalah tidak melahirkan kesimpulan yang luas namun tetap menjelaskan mengupas hasil penelitian. Sugiono (dalam Gultom, Sirojudin dan Windarsih 2020, hlm.3)

Penelitian ini melalui pendekatan kualitatif yang sudut pandang utuh hasil kajian masyarakat atau suatu organisasi, perilaku baik dari hasil suatu objek dapat sangat jelas dihasilkan informasinya. Observasi, wawancara dan dokumentasi adalah cara mengakumulasi data pada penelitian ini. Didalam melakukan observasi peneliti berada dan bergabung diantara subjek untuk mengamati berlangsungnya pembelajaran dan melakukan pencatatan. Wawancara dilakukan untuk menambah hasil penelitian dan dokumentasi dilakukan untuk memperlihatkan keadaan dan proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis naratif yang disusun menjadi sebuah cerita dari hasil mengumpulkan deskripsi peristiwa atau kejadian. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5 – 6 tahun di Paud Nurul Ilmi Bandung yang berjumlah 5 orang anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah awal dan instrumen yang sering digunakan adalah observasi. Peneliti menggunakan pendengaran dan penglihatannya dalam mengamati proses pembelajaran anak didalam kelas, bagaimana karakteristik anak dan sejauh mana atensi mereka bertahan Ketika pembelajaran berlangsung.

Kondisi pandemi menuntut para pendidik bagaimana membuat sebuah perencanaan belajar dengan teknologi yang dimanfaatkan pada eksplorasi untuk anak usia dini, yang mana saat guru mengajak anak untuk bereksplorasi, pendidik harus menghadapi individualitas anaknya bervariasi, kurangnya minat dan atensi konsentrasi yang tidak bertahan lama saat pjj berlangsung.

Akhirnya guru mengambil Tindakan dengan membangun Kerjasama yang baik dengan orangtua, pengasuh atau pendampingnya dirumah dengan cara mengadakan workshop yang khusus membahas mengenai aplikasi yang akan dipakai saat belajar jarak jauh sehari-hari.

Lalu guru pun tetap berusaha keras mengenalkan teknologi dan memanfaatkan teknologi pada anak usia dini yang dapat memenuhi kebutuhan eksplorasinya. Melihat dari cara guru merancang sebuah pembelajaran yang dapat menarik minat anak, interaktif dan bermakna. Penggunaan konten digital merupakan pemanfaatan salah satu teknologi dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti merasa bahwa kemampuan eksplorasi anak usia dini terbangun dengan cara memanfaatkan jenis tik seperti gawai. Salah satunya dengan penggunaan platform digital berbentuk audio, visual atau

audiovisual. Anak juga diajak untuk eksplor bagian dari aplikasi yang sedang digunakan seperti annotate pada aplikasi zoom melalui gawainya.

Dari berbagai aplikasi yang digunakan terlihat bahwa kegiatan eksplorasi yang dilakukan anak dalam berbagai topik dapat terlaksana dengan baik. Anakpun tetap dapat belajar sambil bermain, eksploratif dan mengenal media teknologi.

Pembahasan

Aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dalam penggunaan teknologi. Pengelolaan dan penyampaian kepada anak pun dapat dilakukan lebih mudah oleh guru.

Hal diatas dapat diuraikan, menurut Sadiman, Rahardjo dan Haryono (1993, hlm. 189-190) dalam memanfaatkan media terdapat dua pola yaitu : 1) untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu maksud pembelajaran dapat dicapai dengan sarana yang dimanfaatkan dalam kelas dan dalam proses belajarnya dapat dikombinasikan; 2) pemanfaatan media juga bisa dilakukan dengan situasi diluar kelas, pemanfaatan secara bebas dan secara terkontrol adalah bagaimana pemanfaatan media ini dibagi.

Baik pembelajaran langsung indoor atau outdoor, guru dapat dengan mudah melakukan aktivitas pembelajarannya melalui pemanfaatan media ini. Karakteristik anak dapat dijadikan pertimbangan untuk mengoptimalkan pembelajaran yang diberikan.

Menurut Bates (1995, hlm 21) kecepatan, kebaruan, pertimbangan organisasi, penggunaan, kemudahan, interaktivitas, pedagogis,, biaya,dan akses termasuk kedalam sarana berbasis teknologi yang disaring. Kegiatan bermain, anak eksplor, menemukan dan

memanfaatkan hal yang ada disekitarnya, bisa dilakukan melalui pemanfaatan teknologi sehingga pembelajaran yang didapatkan menjadi lebih bermakna.

Bereksplorasi bagi anak juga bisa dengan bermain untuk mendapatkan sebuah proses kreatifnya, menunjukkan dunianya dan mempelajari sekitarnya yang dianggap unik. Kreativitas juga penting, karena untuk mewujudkan dirinya, kreativitas dapat dibangun sejak dini (Maslow dalam Nuraeni, 2017, hlm 32)

Dalam suasana bermain yang menyenangkan, anak tidak akan merasa sedang belajar sesuatu. Hal itu didapat dari bagaimana pembelajaran dengan menarik diatur, sehingga ide belajar dapat ditemukan oleh anak dengan menyenangkan melalui bermain. Oleh sebab itu kegiatan eksplorasi bisa dengan bermain guna memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk bermain. Sehingga pengetahuan maupun konsep atau pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah. Melakukan karyawisata, belajar sambil bermain dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan eksplorasi (Yulianti, 2010, hlm 25). Jika kita simak, maka daya nalar dan bereksplorasi dapat berkembang.

Berdasarkan hasil pengamatan, anak – anak di paud Nurul Imi Bandung ditemukan bahwa karakteristik anak cukup beragam dengan atensi konsentrasi dan perhatian yang belum bertahan lama selama belajar. Menurut Abidin (dalam Muftianti, 2019, hlm 3) bahwa kecakapan atau kemampuan guru dalam menyampaikan pengetahuan dalam sebuah pembelajaran disebut dengan keterampilan mengajar guru tersebut. Pada penelitian, guru terlihat berupaya untuk mencari

cara bagaimana agar pembelajaran yang dilaksanakan pada masa wabah ini dapat berlangsung dengan baik terutama saat pada kegiatan eksplorasi dilakukan. Untuk anak, media belajar yang memanfaatkan teknologi sangat tepat karena pada masa kongkret anak dapat mengingat dan mempelajari sesuatu atau mengeksplor secara nyata. Sehingga dapat mengatasi ruang kelas terbatas tentang besarnya fenomena, terlalu kecil, berbahaya atau beresiko tinggi dan lain lain (Syahyuni, 2019).

Untuk itu guru berusaha mengenalkan dan memanfaatkan teknologi pada anak dalam setiap pembelajaran guna memenuhi kebutuhan eksplorasinya seperti menggunakan aplikasi zoom dan mengenalkan annotate yang terdapat pada aplikasi tersebut. Guru juga mencoba berkolaborasi dengan orangtua atau pengasuh anak dirumah agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat efektif digunakan terutama saat kegiatan eksplorasi.

KESIMPULAN

Kajian diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk kegiatan eksplorasi pada kelompok B (5-6 tahun). Dengan adanya perencanaan sebelum pembelajaran dan persiapan bagaimana menggunakan teknologi Bersama para pendamping atau pengasuh selaku fasilitator dirumah, maka anak-anak dapat tetap belajar sambil bermain, eksploratif dan mengetahui berbagai hal. Pemberian kesempatan kepada anak untuk menggunakan teknologi tersebut pun menjadi cara bagaimana guru memberikan jalan kepada anak untuk dapat eksplor lebih banyak lagi topic yang mereka ingin ketahui.

Tujuan belajar yang akan dicapai, melihat kesiapan anak sebelum eksplor adalah dua hal yang perlu guru lihat untuk meningkatkan minat anak dalam berbagi topik yang akan dibahas Ketika memanfaatkan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. Retrieved October 2, 2020. From <http://infoini.com/Pengertiananakusiadini>.
- Bates, T. (1995). *Technology, open-Learning and Distance Education*. London : Routledge
- Gultom, H., Sirodjudin, M. K., & Windarsih, C. A. (2020). PEMBELAJARAN COOKING CLASS MELALUI METODE STEAM UNTUK MENINGKATKAN ASUPAN GIZI PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 582-590.
- Kurniati, E., & Rachmawati, Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana, Jakarta.
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), 178-186.
- Munir. (2008) *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nuraeni, L. (2017) *Pengembangan Kognitif, Kreatifitas dan Bahasa*. Bandung: IKIP Siliwangi.
- Pamilu, A. (2007). *Mendidik Anak Sejak dalam Kandungan, Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak untuk Orang Tua*. Yogyakarta : Citra Media.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., & haryono, A. (2009). *Media Pendidikan pengertian pengembangan dan manfaatnya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Syahyuni, T. (2019). Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi. Kec. Medan Marelan Kota Medan. *PROCEEDING: THE DREAM OF MILLENIAL GENERATION TO GROW*, 2(1).
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta: PT Indeks.