



EXPERIENTIAL LEARNING BERBASIS ANIMASI DI PAUD MAWAR KUNING REMAJUN

Rokyal Harjanty¹, Laily Fitriani², Baiq Aisya Putri Khotimah³
^{1,2,3} Institut Pendidikan Nusantara Global

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 12 Desember 2025

Revisi 18 Desember 2025

Disetujui 22 Desember 2025

Kata Kunci:

learning, animasi, PAUD.

ABSTRAK

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Mawar Kuning Remajun melalui penerapan experiential learning berbasis animasi. Pembelajaran berbasis pengalaman dianggap sesuai untuk anak usia dini karena memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui aktivitas langsung yang menyenangkan, sementara penggunaan media animasi membantu memperkuat pemahaman melalui visualisasi yang menarik. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi observasi awal, pembuatan media animasi edukatif, implementasi model experiential learning yang terdiri dari tahapan concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation, serta pendampingan guru dalam penggunaan media animatif. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan anak, wawancara dengan guru, dan analisis respon peserta didik selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik ketika media animasi digunakan sebagai pemicu pengalaman belajar. Guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola pembelajaran inovatif dan memanfaatkan teknologi sebagai media ajar. Secara keseluruhan, penerapan experiential learning berbasis animasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik PAUD.

E-mail Penulis: oyalrizky@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media pembelajaran interaktif telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak-anak usia dini cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan visualisasi. Oleh karena itu, penerapan experiential

learning berbasis animasi menjadi pendekatan yang relevan dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan kreativitas anak.

PAUD Mawar Kuning Remajun merupakan lembaga pendidikan yang berupaya memberikan pembelajaran inovatif bagi peserta didiknya. Namun, masih terdapat keterbatasan penggunaan media pembelajaran animatif dan kegiatan praktik langsung yang menarik. Melalui kegiatan PKM ini, tim berupaya memberikan solusi melalui pengembangan dan implementasi media animasi yang dikombinasikan dengan model pembelajaran berbasis pengalaman.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan di PAUD Mawar Kuning Remajun selama bulan Agustus-Oktober 2025. Sasaran kegiatan ini adalah peserta didik kelompok A dan B, serta guru pendamping PAUD Mawar Kuning Remajun.

Metode Kegiatan dilakukan dengan cara berikut:

1. Observasi Awal – Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, fasilitas, serta kemampuan awal peserta.
2. Perancangan Media Animasi – Membuat video animasi edukatif sesuai tema pembelajaran.
3. Implementasi Experiential Learning – Tahapan: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, active experimentation.
4. Pendampingan Guru – Pelatihan penggunaan media animasi dan metode experiential learning.
5. Evaluasi – Melakukan evaluasi hasil belajar anak dan respon guru.

Alur Pelaksanaan

Tahap 1: Persiapan dan Pengalaman Konkret (*DO* - MELAKUKAN)

Fokus utama tahap ini adalah memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik.

Langkah	Deskripsi Kegiatan Pendidik	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik
1.1 Penyiapan Lingkungan	Menyiapkan materi, alat (misalnya, animasi, alat eksperimen, studi kasus), dan memastikan lingkungan kondusif	Mempersiapkan diri untuk terlibat aktif dalam kegiatan.

	untuk eksplorasi.	
1.2 Engage (Keterlibatan)	Menyajikan skenario, masalah, atau pengalaman baru yang memicu rasa ingin tahu atau tantangan. Ini bisa berupa demonstrasi, <i>game</i> , proyek lapangan, atau menonton animasi.	Terlibat langsung dalam pengalaman, mengamati, dan merasakan situasi tersebut secara langsung.

Tahap 2: Observasi Reflektif (*REFLECT* - MEREFLERKSIKAN)

Fokus tahap ini adalah mendorong peserta didik untuk memikirkan kembali pengalaman yang baru saja mereka lalui.

Langkah	Deskripsi Kegiatan Pendidik	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik
2.1 Fasilitasi Refleksi	Mengajukan pertanyaan terbuka (<i>open-ended questions</i>) yang mengarah pada observasi, perasaan, dan pemikiran mereka tentang pengalaman di Tahap 1.	Berpikir kritis, berdiskusi, dan berbagi hasil pengamatan serta perasaan mereka tentang pengalaman tersebut.
2.2 Mendengar & Merangkum	Mendengarkan jawaban peserta didik tanpa menghakimi dan membantu merangkum poin-poin penting yang muncul dari diskusi.	Memperhatikan pandangan orang lain dan mulai mengenali pola atau anomali dalam pengalaman mereka.

Tahap 3: Konseptualisasi Abstrak (*THINK* - MEMIKIRKAN/MENGANALISIS)

Fokus tahap ini adalah menghubungkan pengalaman dengan teori atau pengetahuan akademis.

Langkah	Deskripsi Kegiatan Pendidik	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik
3.1 Penyediaan Konsep	Memperkenalkan teori, model, atau informasi faktual yang relevan untuk menjelaskan fenomena yang diamati sebelumnya.	Menganalisis pengalaman menggunakan kerangka teoretis, membaca materi, dan merumuskan pemahaman baru.
3.2 Generalisasi	Membantu peserta didik menarik kesimpulan umum atau prinsip universal dari data spesifik yang mereka amati.	Mengidentifikasi <i>insight</i> , membuat kesimpulan logis, dan menginternalisasi pengetahuan baru.

Tahap 4: Eksperimentasi Aktif (*PLAN/APPLY* - MERENCANAKAN/MENERAPKAN)

Fokus tahap ini adalah menerapkan pengetahuan baru ke dalam tindakan nyata.

Langkah	Deskripsi Kegiatan Pendidik	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik
4.1 Perencanaan Aksi	Memberikan tugas atau tantangan baru yang mengharuskan peserta didik menggunakan konsep yang baru dipelajari.	Merencanakan cara menerapkan konsep baru tersebut dalam situasi dunia nyata atau latihan praktik.
4.2 Uji Coba/Aplikasi	Mengawasi dan memberikan bimbingan saat peserta didik menerapkan teori dalam praktik (misalnya, simulasi, proyek, <i>case study</i> baru).	Melakukan tindakan nyata, menguji hipotesis, dan melihat hasil dari penerapan pengetahuan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

1. Media Animasi Berbasis Pembelajaran berhasil dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Anak-anak menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan selama proses pembelajaran.
3. Guru mampu menggunakan media animasi dengan baik setelah dilakukan pelatihan.
4. Kegiatan praktik langsung seperti menggambar, bermain peran, dan eksperimen sederhana berjalan dengan antusias.

Pembahasan

Penggunaan animasi dalam model *experiential learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak. Media animasi mampu menarik perhatian anak lebih lama sehingga membantu mereka memahami konsep dasar dengan lebih mudah.

Berikut adalah tahapan-tahapan model *experiential learning* tersebut:

1. Pengalaman Konkret (*Concrete Experience - CE*)

Pada tahap ini, peserta didik mengalami suatu peristiwa atau fenomena secara langsung. Dalam konteks pembelajaran berbasis animasi, pengalaman ini difasilitasi melalui:

Menonton/Berinteraksi dengan Animasi: Peserta didik menyaksikan atau berinteraksi dengan skenario, simulasi, atau cerita yang disajikan dalam bentuk animasi. Animasi menciptakan "pengalaman nyata" yang spesifik dan menarik secara visual.

2. Observasi Reflektif (*Reflective Observation - RO*)

Setelah mengalami, peserta didik mengamati dan merefleksikan pengalaman tersebut dari berbagai perspektif.

Diskusi dan Analisis Animasi: Peserta didik mendiskusikan apa yang terjadi dalam animasi, mengamati detail, dan berbagi perasaan atau pemikiran mereka. Guru dapat memandu dengan pertanyaan seperti: "Apa yang Anda lihat?", "Mengapa karakter bertindak seperti itu?", atau "Apa dampaknya?".

3. Konseptualisasi Abstrak (*Abstract Conceptualization - AC*)

Tahap ini melibatkan perumusan ide, generalisasi, dan pembentukan konsep atau teori baru berdasarkan hasil refleksi.

Menghubungkan Teori dan Animasi: Peserta didik menganalisis logis gagasan-gagasan dari animasi dan menghubungkannya dengan konsep teoretis yang sedang dipelajari. Mereka mulai memahami prinsip-prinsip di balik peristiwa dalam animasi dan merumuskan kesimpulan abstrak.

4. Eksperimen Aktif (*Active Experimentation - AE*)

Terakhir, peserta didik menerapkan konsep atau teori yang telah dipahami ke dalam situasi baru atau kehidupan nyata untuk menguji validitasnya.

Penerapan Pengetahuan: Peserta didik menggunakan pemahaman baru mereka (yang didapat melalui animasi dan refleksi) untuk melakukan tindakan nyata, memecahkan masalah, atau merencanakan tugas di masa depan. Ini bisa berupa:

- Menerapkan solusi yang dipelajari dari animasi dalam tugas proyek.
- Membuat animasi sederhana sendiri yang mengilustrasikan konsep yang sama.
- Melakukan eksperimen fisik yang mereplikasi prinsip dalam animasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penerapan experiential learning berbasis animasi efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak PAUD.
2. Media animasi terbukti menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan visual anak usia dini.
3. Guru mendapatkan wawasan dan keterampilan baru dalam menggunakan media animatif.

Saran

1. PAUD Mawar Kuning Remajun diharapkan dapat mengembangkan lebih banyak media pembelajaran animasi secara mandiri.

2. Guru dapat mengikuti pelatihan lanjutan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media.
3. Penggunaan teknologi harus terus disesuaikan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, R., & Rahmawati, I. (2023). Model pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 80–90.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Fitriyani, D., & Wulandari, S. (2023). Pengaruh metode experiential learning terhadap kemampuan sosial-emosional anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–56.
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Pembelajaran PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Li, H., & Wee, S. (2024). Young children's experiential learning through play-based outdoor exploration. *Early Childhood Education Journal*, 52(1), 33–47.
- Maulida, R., & Yuliani, S. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis pengalaman dalam kegiatan sentra bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 14–23.
- Rahayu, N., & Suryana, D. (2024). Penerapan experiential learning untuk mengembangkan kemampuan sains anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 112–125.
- Sari, M., & Efendi, A. (2022). Experiential learning berbasis proyek untuk menstimulasi keterampilan berpikir kritis anak PAUD. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 155–167.
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Wibowo, H., & Utami, R. (2020). Pengaruh experiential learning melalui kegiatan outdoor terhadap perkembangan motorik kasar anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(2), 102–111.