

## **BELAJAR SAMBIL BERWISATA (EDUWISATA)**

Stefanie, dr. Belinda Djimandjaja Sp. THT

Proses pembelajaran pada anak cenderung kompleks, peran penting setiap orang disekitarnya akan mempengaruhi kegiatan tersebut. Anak-anak bukanlah individu yang menerima informasi secara pasif, tetapi mereka belajar melalui kontribusi langsung atau pengalamannya sendiri.(1) Pembelajaran eksperiensial ini dapat diberikan melalui pendidikan luar sekolah atau dapat disebut sebagai pendidikan non-formal, dimana dapat menjadi pengganti, penambah, dan pelengkap dari pembelajaran formal. Kunjungan lapangan atau eduwisata merupakan salah satu bentuk pembelajaran eksperiensial di luar sekolah, yang dapat memberikan pengalaman nyata, serta meningkatkan keseluruhan aspek perkembangan pada anak.(2)(3)

Kunjungan lapangan yang edukatif dan interaktif dapat menstimulasi ketertarikan atau minat belajar, memperluas pengetahuan, meningkatkan pemikiran kritis, dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk masuk dalam praktek kehidupan nyata dari pengetahuan yang mereka peroleh di kelas. Terkadang perubahan rutinitas belajar pada anak perlu dilakukan, sehingga belajar dapat menjadi pengalaman yang positif dan tak terlupakan, terutama jika melibatkan visual, auditorik, dan juga gerak tubuh. Selain mendukung perkembangan intelektual, kegiatan ini akan membuat anak paham bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja, di antara teman dan keluarga (*lifelong learning*). (3)

Selama kunjungan lapangan berlangsung anak-anak dapat mengekspresikan diri secara bebas, dengan bertanya dan mengkomunikasikan hal-hal yang menarik. Dampak positif pada perkembangan emosional, membuat anak lebih memahami bagaimana mengekspresikan emosi mereka, menjalin hubungan baik dengan teman sebaya dan guru. Penelitian memperlihatkan bahwa pendidikan di luar sekolah dapat meningkatkan keinginan untuk belajar, komunikasi, kemampuan berbahasa, tanggung jawab, pengendalian diri, kemampuan beradaptasi, kooperatif, kepercayaan diri, kemandirian, *self-expression*, toleransi, serta sifat mudah bergaul pada anak.(1,4–6) Kunjungan lapangan lebih jauh dapat memperluas pemahaman anak tentang dunia nyata dan perkembangannya. Kedepannya pemahaman ini merupakan bekal penting bagi anak untuk memasuki proses peralihan dari bangku sekolah menuju kehidupan nyata. (7,8)

Namun demikian pandemik COVID-19 membatasi terselenggaranya kunjungan lapangan. Kondisi ini membuat anak kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman

belajar yang menyenangkan. Tidak hanya itu, anak-anak yang seharusnya dapat belajar serta bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman sebayanya, dan mengeksplorasi lingkungan, menjadi perlu beradaptasi dengan cara pembelajaran baru, yang saat ini menimbulkan kebosanan dan stress. Dengan keterbatasan yang ada, kreativitas dalam memberikan pendidikan yang berkualitas perlu terus ditingkatkan oleh orangtua maupun pendidik. Tidak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi yang cepat dapat membantu manusia dalam segala bidang, salah satunya pada pendidikan. Walaupun pro dan kontra mengenai manfaat teknologi dalam proses belajar masih menjadi topik bahasan.

Penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan, dapat membantu anak-anak untuk tumbuh dan belajar, terutama ketika keluarga dan pendidik berperan secara aktif. Mereka dapat mengenal teknologi dan menggunakannya untuk mencari ilmu, berekreasi, serta memecahkan masalah.(9) Agar manfaat teknologi menjadi tepat dan maksimal, perlu dipahami perbedaan antara penggunaannya secara pasif dan aktif. Penggunaan teknologi secara pasif umumnya terjadi ketika anak-anak mengkonsumsi konten seperti menonton program di televisi, komputer, atau perangkat lainnya tanpa disertai refleksi, imajinasi, dan partisipasi langsung. Sedangkan penggunaan secara aktif terjadi pada anak-anak yang menggunakan perangkat teknologi untuk terlibat dalam pembelajaran yang interaktif, contohnya anak-anak membagikan pengalaman mereka melalui foto ataupun video, menggunakan perangkat elektronik untuk berkomunikasi, ataupun menggunakan aplikasi yang membantu anak melakukan aktivitas fisik (berolahraga, bernyanyi, menari, dan lainnya). Jenis penggunaan seperti inilah yang memiliki dampak positif pada proses pembelajaran anak.(10)

Dengan memanfaatkan penggunaan teknologi yang aktif, saat ini kunjungan lapangan dapat dilakukan secara daring. Anak-anak masih dapat mengikuti kegiatan secara langsung untuk menggali informasi dan mengeksplorasi tempat-tempat menarik, yang disesuaikan dengan proses pembelajaran. Pelaksanaan secara daring terbukti memberikan pengaruh positif kepada para pesertanya, dengan metode ini mereka dapat mengunjungi lebih banyak tempat dalam waktu yang terbatas. Dengan fitur pendukung, peserta dapat lebih muda bertanya mengenai berbagai hal, demonstrasi serta informasi juga dapat diterima dengan jelas oleh semua anak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sekitar 94% anak mendapatkan pengalaman yang sangat baik dari kegiatan kunjungan lapangan daring.(11) Dengan melihat betapa pentingnya pengenalan akan dunia nyata serta teknologi kepada anak, kunjungan lapangan secara daring menjadi salah satu kegiatan yang paling baik dan tepat dalam mendukung proses belajar di luar sekolah, khususnya pada masa pandemi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Kızıldağ E, Sak R. Integrating field-trip activities with other activities in the preschool curriculum: its effects on the preschoolers' social-emotional skills. *Int J Child Care Educ Policy*. 2018 May 2;12(1):8.
2. Karimli L, Shephard DD, McKay MM, Batista T, Allmang S. Effect of Non-formal Experiential Education on Personal Agency of Adolescent Girls in Tajikistan: Findings from a Randomized Experimental Study. *Glob Soc Welf*. 2020 Jun 1;7(2):141–54.
3. DeWitt J, Storksdieck M. A Short Review of School Field Trips: Key Findings from the Past and Implications for the Future. *Visit Stud*. 2008 Oct 20;11(2):181–97.
4. Eshach H. Bridging In-School and Out-of-School Learning: Formal, Non-Formal, and Informal Education. *J Sci Educ Technol*. 2007;16(2):171–90.
5. Falk JH, Dierking LD. School Field Trips: Assessing Their Long-Term Impact. *Curator Mus J*. 1997 Sep;40(3):211–8.
6. A Comprehensive Survey of The Student Travel Market. *Student & Youth Travel Digest*; 2015. (Part I: Social Impact of Student Travel on Students and Teachers).
7. James A. Why is it important to provide early years children with real life experiences? | Parenta.com [Internet]. 2014 [cited 2021 Jun 24]. Available from: <https://www.parenta.com/2014/12/01/why-is-it-important-to-provide-early-years-children-with-real-life-experiences/>
8. Why Real-World Experience is Important. AS4U CAREER CENTER PROVIDES A PROVEN AND STANDARDIZED CURRICULUM [Internet]. 2017 [cited 2021 Jun 24]. Available from: <https://as4ucareercenter.com/why-real-world-experience-is-important/>
9. Technology in early childhood education | Digital Technology and Play in Early Childhood [Internet]. Encyclopedia on Early Childhood Development. [cited 2021 Jun 25]. Available from: <https://www.child-encyclopedia.com/technology-early-childhood-education/according-experts/digital-technology-and-play-early-childhood>

10. Guiding Principles for Use of Technology with Early Learners [Internet]. Office of Educational Technology. [cited 2021 Jun 24]. Available from: <https://tech.ed.gov/earlylearning/principles/>
11. Virtual Field Trips: An Online Learning Experience | Online Learning Consortium, Inc [Internet]. 2012 [cited 2021 Jun 22]. Available from: <https://secure.onlinelearningconsortium.org/node/425246>