



Studi Literatur : Implementasi *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan 4C Anak Usia Dini

Ni Made Ayu Suryaningsih^{1✉}

Universitas Dhyana Pura¹

DOI: [10.31004/aulad.v7i3.807](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.807)

✉ Corresponding author:

[\[ayusuryaningsih164@gmail.com\]](mailto:ayusuryaningsih164@gmail.com)

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Studi literatur;
Experiential learning;
Kemampuan 4C;
Anak usia dini;

Kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) sangat esensial untuk mendukung perkembangan anak di masa depan. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu membangun keterampilan tersebut, sehingga meningkatkan kesiapan anak dalam menghadapi tantangan di dunia yang terus berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran eksperiensial terhadap kemampuan 4C anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, yakni dengan mengumpulkan dan mengkaji berbagai sumber yang relevan tentang pembelajaran eksperiensial. Data dianalisis melalui peninjauan dan evaluasi kritis terhadap literatur yang dikumpulkan, fokus pada konsep, praktik, dan hasil penerapan pembelajaran eksperiensial yang terkait dengan topik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat meningkatkan keterampilan 4C anak. Penelitian ini mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung pengembangan kemampuan ini. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif untuk memfasilitasi perkembangan keterampilan abad ke-21 pada anak-anak.

Keywords:

Literature study;
Experiential learning;
4C skills;
Early childhood;

Abstract

The 4C skills (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) are essential to support children's development in the future. Learning involving direct experiences can help build these skills, enhancing children's readiness to face challenges in an ever-evolving world. This study aims to analyze the impact of *Experiential Learning* on the 4C skills of early childhood children. This study used the literature review method, which involves collecting and examining various relevant sources on experiential learning. The data is analyzed through a review and critical evaluation of the collected literature, focusing on the concepts, practices, and outcomes of applying *Experiential Learning* related to the topic. The analysis results show that learning through direct experiences can enhance children's 4C skills. This research identifies strategies that can be applied in early childhood education to support the development of these skills. The implications of this research emphasize the importance of implementing active and participatory learning methods to facilitate the development of 21st-century skills in children.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase penting dalam kehidupan anak, karena pada masa ini anak sedang dalam tahap perkembangan yang sangat cepat. Masa usia dini merupakan masa fundamental dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Djollong et al., 2023). Selain itu, pendidikan anak usia dini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif yang akan membantu mereka dalam kehidupan di masa depan. Disamping itu, pada tingkat pendidikan ini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan motorik halus dan kasar mereka. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara keseluruhan. Tidak terbatas hanya itu, pada tingkat pendidikan ini perlu juga untuk mengembangkam kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Melalui kompetensi 4C tersebut, anak tidak hanya menjadi penghafal pelajaran saja, namun akan mampu menciptakan hal baru atau inovasi baru bagi Indonesia dalam segala bidang, memiliki keterampilan sosial untuk bekerjasama serta memiliki karakter, etika dan moral (Indrayana et al., 2022).

Mengembangkan keterampilan 4C (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas) pada anak-anak usia dini juga membantu mereka untuk menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan di masa depan. Melalui pengalaman langsung dan eksplorasi, anak-anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama dalam tim, dan menciptakan solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran 4C tidak hanya memberikan manfaat pendidikan, tetapi juga mempersiapkan anak-anak untuk sukses di dunia yang terus berubah dan berkembang. Dengan keterampilan 4C yang kuat, anak-anak akan lebih mampu mengungkapkan ide-ide kreatif mereka, berkolaborasi dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, dan berpikir secara kritis saat menghadapi masalah kompleks. Hal ini akan memberikan mereka kepercayaan diri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dan mempersiapkan mereka untuk menjadi pemimpin masa depan yang inovatif dan berdaya saing. Dengan demikian, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mendukung pengembangan keterampilan 4C pada anak-anak usia dini agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Untuk dapat memaksimalkan seluruh aspek perkembangan anak, diperlukan pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini adalah dengan menggunakan metode belajar yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih aktif dan senang belajar melalui bermain, eksplorasi, dan keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memadukan antara pembelajaran formal dan informal. Dengan demikian, anak-anak akan lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar serta mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Pengembangan kemampuan 4C penting dilakukan untuk mempersiapkan anak menghadapi tuntutan abad ke-21, namun terdapat tantangan signifikan dalam implementasinya. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan 4C. Wahyudi et al., (2022) mengungkapkan bahwa banyak guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang masih minim pengetahuan tentang seni dan kreativitas, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Selain itu, penelitian oleh Rahardjo et al., (2022), menunjukkan bahwa guru juga perlu berperan sebagai komunikator dan motivator yang baik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Keterbatasan sumber daya dan fasilitas turut menjadi hambatan dalam pembelajaran kreatif (Lillard, 2012). Penerapan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dapat membantu mengatasi tantangan ini dan mendukung pengembangan 4C secara optimal.

Experiential Learning Theory (ELT) yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *Experiential Learning* dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Teori Pembelajaran Langsung atau *Experiential Learning Theory* (ELT) dari David Kolb merupakan kerangka kerja dasar dalam psikologi pendidikan yang menekankan pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran. Menurut Kolb, pembelajaran adalah proses siklus yang terdiri dari empat tahap: Pengalaman Konkret (CE), Pengamatan Reflektif (RO), Konseptualisasi Abstrak (AC), dan Eksperimentasi Aktif (AE) (Vongpattaranon, 2022). Model ini menyatakan bahwa individu belajar paling baik ketika mereka dapat terlibat dalam siklus mengalami, merefleksikan, membuat konsep, dan bereksperimen, yang memungkinkan mereka untuk mengubah pengalaman mereka menjadi pengetahuan.

Experiential Learning dalam pendidikan anak usia dini merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Melalui pengalaman langsung, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dan mengembangkan keterampilan-keterampilan penting seperti interpersonal, pelatihan keragaman, kecerdasan emosional, kepemimpinan, dan pelatihan antarbudaya (Silberman, 2021). Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar melalui pengalaman nyata, mereka akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mempercepat proses pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Dengan demikian, anak-anak akan lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar, karena mereka merasakan langsung manfaat dan relevansi dari apa yang dipelajari. Selain itu, *Experiential Learning* juga membantu membentuk karakter anak-anak, seperti rasa percaya diri, kemampuan beradaptasi, dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu,

pendidikan anak usia dini yang mengintegrasikan *Experiential Learning* menjadi kunci dalam menciptakan generasi yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Beberapa Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pengalaman dapat menghasilkan motivasi yang lebih besar, keterlibatan, dan keberhasilan akademis jangka panjang pada anak-anak. Secara keseluruhan, menggabungkan pembelajaran pengalaman dalam pendidikan anak usia dini dapat memiliki dampak yang mendalam pada perkembangan keseluruhan anak-anak dan pencapaian akademis mereka. Dengan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar melalui praktik dan pengalaman, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan dinamis yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas. Ketika anak-anak secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran mereka sendiri, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang penting yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hidup mereka. Pada akhirnya, pembelajaran pengalaman dalam pendidikan anak usia dini membentuk dasar untuk seumur hidup pembelajaran dan pertumbuhan.

Konsep *Experiential Learning* dalam pendidikan anak usia dini merupakan pendekatan yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman nyata, anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif karena mereka dapat mengaitkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan situasi konkret yang mereka alami. Hal ini membantu mereka untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dan memperkuat keterampilan kognitif serta sosial mereka. Selain itu, pendekatan *Experiential Learning* juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak dan membantu mereka mengembangkan rasa ingin tahu serta kreativitas dalam mengeksplorasi dunia di sekitar mereka. Dengan demikian, penggunaan pendekatan *Experiential Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Mereka tidak hanya belajar teori-teori yang diajarkan di dalam kelas, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah mengembangkan potensi mereka secara holistik. Kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata juga dapat mengajarkan anak-anak nilai-nilai seperti kerjasama, ketekunan, dan rasa tanggung jawab.

Beranjak pada hal tersebut maka peneliti melakukan kajian berupa studi kepustakaan untuk menganalisis implementasi *Experiential Learning* terhadap kemampuan 4C anak usia dini. Beberapa penelitian sejenis (studi literatur), telah mengkaji *Experiential learning* terhadap pendidikan kewirausahaan (Motta & Galina, 2023), *Engineering Education* (Tembrevilla et al., 2024), pembelajaran sains (Susiloningsih et al., 2023), serta Intervensi Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Hasil Makan Sehat pada Anak (Varman et al., 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran *experiential*. Pada penelitian ini, mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi *Experiential Learning* dapat mengembangkan keterampilan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity) pada anak usia dini secara holistik, tidak hanya dari sisi teori tetapi juga implementasi nyata. Meskipun EL telah banyak diterapkan, kajian spesifik yang memfokuskan dampaknya terhadap pengembangan 4C di PAUD masih terbatas. Studi ini juga menitikberatkan pada penerapan model *Experiential Learning* Kolb di lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia, yang memiliki konteks budaya dan pendidikan yang unik. Hal ini dapat menjadi tambahan baru pada literatur mengenai adaptasi EL di lingkungan yang berbeda.

2. METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan studi literatur atau penelitian perpustakaan dengan meninjau berbagai sumber, baik buku maupun artikel dari berbagai jurnal penelitian, untuk menghasilkan artikel ilmiah berkualitas. Metode ini digunakan sebagai proses memahami dan menganalisis substansi atau konten (teori dan metodologi) dari kepustakaan berupa teks, artikel ilmiah, laporan ilmiah yang dilakukan secara kritis dengan topik tertentu (Ardiana et al., 2021). Sebuah tinjauan literatur sistematis dilakukan untuk mengeksplorasi topik ini dari perspektif teoritis dan konseptual. Urutan proses penelitian tinjauan sistematis menurut Perry & Hammond (2002) dimulai dari 1) mengidentifikasi pertanyaan penelitian, 2) mengembangkan protokol penelitian, 3) menentukan lokasi basis data hasil penelitian sebagai area pencarian, 4) memilih hasil penelitian yang relevan, 5) memilih kualitas hasil penelitian, 6) ekstraksi data dari studi individu, 7) sintesis hasil, 8) penyajian hasil. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini mulai dari pencarian literatur, proses sintesis dan penarikan kesimpulan. Pencarian studi yang efektif dan pemilihan artikel yang akan dianalisis, sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Masri & Gistituati, 2023). Pencarian tersebut menggunakan beragam istilah dan kombinasinya, termasuk *Experiential learning*, pendidikan anak usia dini, dan keterampilan 4C (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas). Istilah-istilah ini membentuk dasar dari kerangka konseptual penelitian. Selanjutnya, kerangka kerja konseptual dikembangkan untuk mensintesis argumen utama yang dikemukakan oleh para peneliti di bidang ini, seperti yang akan diuraikan nanti. Pencarian sistematis yang dilakukan berfokus pada studi teoritis dan empiris yang telah ditinjau berkaitan dengan pengajaran keterampilan 4C (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas) anak usia dini.

Teknik pengolahan data yang digunakan adalah mengkategorikan judul berdasarkan tema yang telah ditentukan, yaitu Pembelajaran Langsung dan kemampuan 4C anak usia dini. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data sekunder karena tidak berasal dari observasi langsung tetapi berdasarkan literatur dan hasil penelitian orang lain. (Halimah, 2023). Validitas dan reliabilitas hasil analisis literatur dilakukan dengan triangulasi sumber yang terkait dengan isu-isu sosio-saintifik dalam meningkatkan literasi budaya dan literasi ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa studi literatur menunjukkan bahwa *Experiential Learning* memiliki dampak positif dalam pendidikan anak usia dini. Menurut (Smith, 2015), anak-anak usia dini cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung daripada hanya melalui pembelajaran teori. Hal ini karena mereka dapat mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang mereka alami sehari-hari. Selain itu, menurut Jones (2018), *Experiential Learning* juga dapat membantu anak-anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, seperti kerjasama, empati, dan pengendalian diri. Dengan demikian, implementasi *Experiential Learning* dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan manfaat yang besar dalam pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar teori secara pasif, tetapi juga secara aktif melalui pengalaman langsung yang memberi mereka pemahaman yang lebih mendalam.

Implementasi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) pada pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendekatan yang semakin mendapat perhatian dalam konteks pendidikan modern. Konsep ini berakar pada teori pembelajaran yang dikembangkan oleh David Kolb, yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (Waddell, 2021). Dalam konteks PAUD, pembelajaran berbasis pengalaman dapat diintegrasikan melalui kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan, yang tidak hanya mendukung perkembangan kognitif tetapi juga karakter anak (Hasan et al., 2023). Pembelajaran berbasis pengalaman dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan permainan, eksplorasi, dan interaksi sosial, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan keterampilan 4C (Blaiklock, 2013). Kegiatan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang sangat penting dalam tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil kajian beberapa literatur mengenai pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) pada pendidikan anak usia dini (PAUD), berikut diuraikan kajian mengenai bagaimana implementasi *Experiential Learning* dengan berbagai metode, dalam mengembangkan keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) pada anak usia dini.

Penerapan Experiential Learning Melalui Project Based Learning (PjBL)

Implementasi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) pada anak usia dini dengan menggunakan Metode pembelajaran proyek (*Project-Based Learning*) merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Penelitian oleh Cahyaningsih menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak, dengan memberikan mereka kesempatan untuk terlibat dalam proyek yang relevan dan menantang (Cahyaningsih & Harun, 2023). Melalui proyek, anak-anak belajar untuk menganalisis masalah, merencanakan solusi, dan bekerja sama dengan teman sebaya, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam berpikir kritis.

PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harjanty dan Muzdalifah, ditemukan bahwa penerapan PjBL berbasis STEAM secara signifikan meningkatkan kerjasama di antara anak-anak, yang merupakan bagian dari kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif (Harjanty & Muzdalifah, 2022). Selain itu, Ratnasari menunjukkan bahwa metode PjBL juga berkontribusi pada perkembangan kecerdasan interpersonal anak, yang merupakan aspek penting dalam berpikir kritis dan berkomunikasi (Ratnasari, 2020). Dengan melibatkan anak dalam proyek yang memerlukan analisis dan pemecahan masalah, mereka belajar untuk berpikir secara kritis dan mandiri.

Selain itu, komunikasi dan kolaborasi adalah keterampilan yang sangat penting dalam PjBL. Dalam konteks pembelajaran, anak-anak diajak untuk berinteraksi satu sama lain, berbagi ide, dan mendiskusikan solusi untuk masalah yang dihadapi dalam proyek mereka. Pratiwi menekankan bahwa kegiatan bermain berbasis proyek dapat merangsang karakter anak, termasuk kemampuan komunikasi mereka (Pratiwi, 2023). Melalui interaksi ini, anak-anak belajar untuk menyampaikan pendapat dan mendengarkan orang lain, yang merupakan komponen kunci dalam komunikasi efektif. Namun, secara umum, PjBL menciptakan lingkungan di mana anak-anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, sehingga mereka belajar untuk menghargai kontribusi satu sama lain dan membangun hubungan yang positif.

Wei dan Lee menekankan pentingnya teknologi interaktif dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kreativitas (Wei & Lee, 2015). Dengan menggunakan alat dan sumber daya yang beragam dalam proyek mereka, anak-anak didorong untuk berpikir kreatif dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, penelitian oleh Sumarni et al. menunjukkan bahwa PjBL dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang juga memerlukan pemikiran kreatif dalam menyelesaikan masalah (Sumarni et al., 2021). Secara keseluruhan, penerapan *Experiential Learning* Melalui *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan 4C pada anak usia dini. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam pembelajaran, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang sangat penting untuk masa depan mereka.

Penerapan Experiential Learning Melalui Pembelajaran STEAM

Penerapan pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) melalui pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dalam pendidikan anak usia dini memiliki potensi besar untuk

mengembangkan kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) pada anak. Pembelajaran STEAM tidak hanya memberikan pengetahuan akademis, tetapi juga membekali anak dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Rahma et al., (2023) metode pembelajaran STEAM dapat mengembalikan proses belajar alami anak dan meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat pendidikan anak usia dini. Dengan memberikan anak kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen, mereka belajar untuk menganalisis informasi dan membuat keputusan berdasarkan bukti. Selain itu, penelitian oleh Hasibuan et al. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis STEAM dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas (Hasibuan et al., 2022). Penelitian oleh Apriliana et al. menunjukkan bahwa integrasi pendekatan STEAM dalam pembelajaran dapat mengembangkan *soft skills* peserta didik, termasuk kreativitas dan kemampuan berpikir kritis (Apriliana et al., 2018). Dengan memberikan anak kesempatan untuk berinovasi dan menciptakan solusi untuk masalah yang mereka hadapi, mereka belajar untuk berpikir di luar batasan dan mengembangkan ide-ide baru.

Kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak juga meningkat melalui penerapan STEAM. Wade menekankan bahwa kegiatan STEAM di kelas inklusif memerlukan perencanaan dan praktik yang disengaja, yang mendorong anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain (Wade, 2023). Dalam konteks ini, anak-anak belajar untuk menyampaikan ide mereka dan mendengarkan pendapat teman-teman mereka, yang merupakan bagian penting dari keterampilan komunikasi yang efektif. Voicu et al. mencatat bahwa implementasi STEAM di pendidikan anak usia dini mempromosikan pembelajaran kolaboratif dan pengalaman, yang sangat penting untuk pengembangan keterampilan sosial anak (Voicu et al., 2022). Dengan bekerja dalam kelompok, anak-anak belajar untuk menghargai kontribusi satu sama lain dan membangun hubungan yang positif, yang mendukung perkembangan keterampilan kolaboratif mereka. Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis pengalaman melalui STEAM di pendidikan anak usia dini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan 4C. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam proses belajar, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang sangat penting untuk masa depan mereka.

Penerapan Experiential Learning Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah

Penerapan pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning, PBL*) melalui pendekatan *experiential learning* di pendidikan anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Pembelajaran berbasis masalah mendorong anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar, memecahkan masalah nyata, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang semuanya merupakan keterampilan penting untuk masa depan mereka. PBL secara langsung berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. Menurut Donison, pengalaman belajar di luar ruangan, yang merupakan bagian dari pembelajaran berbasis masalah, memungkinkan anak untuk terlibat dalam situasi nyata yang memerlukan analisis dan pemecahan masalah (Donison & Halsall, 2023). Dalam konteks ini, anak-anak belajar untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, dan merumuskan solusi, yang semuanya merupakan aspek penting dari berpikir kritis. Selain itu, penelitian oleh Bagea et al. menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan, yang sering digunakan dalam PBL, dapat membantu anak memahami konsep seperti berbagi dan memecahkan masalah (Bagea et al., 2023). Ini menunjukkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis tetapi juga keterampilan sosial anak.

Kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak juga ditingkatkan melalui penerapan PBL. Dalam pembelajaran berbasis masalah, anak-anak didorong untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Efendi et al. menekankan bahwa model pembelajaran yang mengintegrasikan 4C, termasuk komunikasi, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak (Efendi et al., 2020). Dengan berinteraksi dan berbagi ide, anak-anak belajar untuk menyampaikan pendapat mereka dengan jelas dan mendengarkan orang lain, yang merupakan bagian penting dari komunikasi efektif. Soekardjo et al. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan elemen kolaboratif dapat merangsang keterampilan 4C, termasuk kolaborasi, pada anak-anak (Soekardjo et al., 2023). Dalam konteks PBL, anak-anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, belajar untuk menghargai kontribusi satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Ye dan Xu, yang menemukan bahwa lingkungan pembelajaran tematik yang berfokus pada tantangan dunia nyata dapat mendorong komunikasi dan kolaborasi di antara siswa (Ye & Xu, 2023).

Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui penerapan PBL. Le et al. mencatat bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, termasuk PBL, memberikan kesempatan bagi anak untuk berinovasi dan menciptakan solusi untuk masalah yang mereka hadapi (Le et al., 2023). Dalam proses ini, anak-anak belajar untuk berpikir di luar batasan dan mengembangkan ide-ide baru, yang merupakan bagian penting dari kreativitas. Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis masalah melalui pendekatan *experiential learning* di pendidikan anak usia dini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan 4C. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam proses belajar, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang sangat penting untuk masa depan mereka. Hasil kajian ini sejalan dengan pandangan John Dewey yang menekankan pentingnya pengalaman dalam pendidikan, di mana anak-anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam proses belajar (Nath, 2016). Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan

kemampuan problem solving anak melalui stimulasi yang tepat, seperti penggunaan gambar dan simbol yang relevan dalam konteks belajar mereka (Triwahyuni et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran berbasis pengalaman tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak.

Lebih lanjut, implementasi pembelajaran berbasis pengalaman juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan orang tua dan komunitas. Keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang inklusif dan efektif (Ansori, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa sinergi antara orang tua dan pendidik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di PAUD (Filasofa, 2022). Dalam konteks ini, penggunaan media seperti TV sekolah juga dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik minat belajar anak, dengan menyediakan konten edukasi yang interaktif dan menarik (Peday, 2023). Dengan demikian, kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan komunitas sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Secara keseluruhan, implementasi *Experiential Learning* (pembelajaran berbasis pengalaman), baik melalui model *problem based learning*, STEAM maupun model pembelajaran berbasis proyek, dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) anak usia dini. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi, pendidik dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan 4C yang akan bermanfaat sepanjang hidup mereka.

Penerapan *Experiential Learning* dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan 4C, namun juga menghadapi beberapa kelemahan. Tantangan utama termasuk kebutuhan waktu yang cukup untuk kegiatan berbasis pengalaman, kesulitan dalam mengukur kemajuan keterampilan berpikir kritis, dan keterbatasan sumber daya yang membatasi variasi pengalaman belajar. Selain itu, kurangnya bimbingan dari guru dapat mengurangi motivasi anak untuk berpikir kritis dan berkolaborasi, serta kesulitan anak dalam berinteraksi secara efektif tanpa dukungan yang tepat. Untuk memastikan efektivitasnya, pengelolaan waktu, dukungan pendidik, dan interaksi sosial yang positif perlu diperhatikan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi *Experiential Learning* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) pada anak usia dini. Melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif, anak-anak tidak hanya lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan yang esensial untuk menghadapi tantangan di masa depan. Penelitian ini merekomendasikan agar pendidik dan praktisi pendidikan mengintegrasikan pendekatan eksperiensial dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk memaksimalkan potensi perkembangan anak secara holistik.

5. REFERENSI

- Ansori, Y. Z. (2023). Peranan Orang Tua dalam Pembinaan Karakter bagi Anak Usia Dini. *SANISKALA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.31949/jsk.v1i1.6225>
- Apriliansa, M., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics (STEAM) Dalam Pembelajaran Asam Basa. *JRPK - Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 45-52. <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.05>
- Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Supinganto, A., Simarmata, J., Yuniwati, I., Adiputra, I. M. S., Oktaviani, N. P. W., Trisnadewi, N. W., Purba, B., & Bertha Natalina Silitonga, S. P. (2021). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Bagea, I., Ausat, A. M. A., Kurniawan, D. R., Kraugusteeliana, K., & Azzaakiyyah, H. K. (2023). Development of Effective Learning Strategies to Improve Social-Emotional Skills in Early Childhood. *Journal on Education*, 5(4), 14378–14384. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2474>
- Blaiklock, K. (2013). What Are Children Learning In Early Childhood Education In New Zealand? *Australasian Journal of Early Childhood*, 38(2), 51-56. <https://doi.org/10.1177/183693911303800207>
- Cahyaningsih, S., & Harun, H. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5481–5494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5034>
- Djollong, A. F., Sari, A., Junizar, J., Pramanik, N. D., Kustanti, R., & Lubis, A. A. Z. (2023). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Panduan Komprehensif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Donison, L., & Halsall, T. (2023). 'I'd rather learn outside because nature can teach you so many more things than being inside': Outdoor learning experiences of young children and educators. *Journal of Childhood, Education and Society*, 4(3), 373–390. <https://doi.org/10.37291/2717638X.202343281>
- Efendi, D., Sumarmi, S., & Utomo, D. H. (2020). The effect of PjBL plus 4Cs learning model on critical thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(4), 1509–1521. <https://doi.org/10.17478/jegys.768134>
- Filasofa, L. M. K. (2022). Penerapan Pembelajaran Inklusi Pada Anak Usia Dini; Sebuah Solusi Layanan Pendidikan Khusus. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 83–100.

<https://doi.org/10.21580/joecce.v2i1.10898>

- Halimah, N. (2023). Analisis pembelajaran berdiferensiasi sebagai bentuk implementasi kebijakan kurikulum merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5109–5119. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7552>
- Harjanty, R., & Muzdalifah, F. (2022). Implementation Of Steam Project-Based Learning In Developing Early Childhood Cooperation. *Aṭfālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 47-56. <https://doi.org/10.32505/atifaluna.v5i1.4093>
- Hasan, M., Arisah, N., Dinar, M., Rahmatullah, R., & Nurdiana, N. (2023). Model Experiential Learning untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1333–1345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3884>
- Hasibuan, R., Fitri, R., & Dewi, U. (2022). Steam-Based Learning Media: Assisting In Developing Children's Skills. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6863-6876. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3560>
- Indrayana, I. P. T., Manik, S. E., Lisnasari, S. F., PA, R. H. B., Suryaningsih, N. M. A., Wahyudin, Marlinda, N. L. P. M., Maspuroh, U., Afriyani, N., Azizah, N. N., Capricanilia, S. D. I., Yakin, A., Tirta, G. A. R., & Sulistyani, U. (2022). *Penerapan Strategi Dan Model Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar* (S. Haryanti (Ed.)). Penerbit Media Sains Indonesia.
- Karta, I. W., Rachmayani, I., & Rasmini, N. W. (2021). The Influence of Cooperative Learning Through Authentic Assessment-Based Jigsaw on Social Development of Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 633–642. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.34353>
- Le, L. A. T., Nguyen, D. T., Nguyen, H. T., Le, N. T., & Le, P. T. (2023). Investigation of primary teachers' perspectives on experiential learning for Vietnamese students. *International Journal of Education and Practice*, 11(3), 462–473. <https://doi.org/10.18488/61.v11i3.3404>
- Lillard, A. (2012). Preschool Children's Development In Classic Montessori, Supplemented Montessori, And Conventional Programs. *Journal of School Psychology*, 50(3), 379-401. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2012.01.001>
- Masri, R., & Gistituati, N. (2023). Implementasi Kebijakan Pendidikan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 8(4), 347–352. <https://doi.org/10.29210/30032794000>
- Motta, V. F., & Galina, S. V. R. (2023). Experiential learning in entrepreneurship education: A systematic literature review. *Teaching and Teacher Education*, 121. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103919>
- Nath, S. (2016). Instructional Programme on Experiential Learning in Science Education: Appraising its Impact through Students' Reflections. *Literacy Information and Computer Education Journal (LICEJ)*, 7(1), 2238-2246. <https://doi.org/10.20533/licej.2040.2589.2016.0296>
- Peday, Y. (2023). Implementasi Media TV Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Van Hasselt Pulau Mansinam Distrik Manokwari Timur Kabupaten Manokwari. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 8388-8396. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.3108>
- Perry, A., & Hammond, N. (2002). Systematic Review: The Experience of a PhD Student. *Psychology Learning and Teaching*, 2(1), 32–35. <https://doi.org/10.2304/plat.2002.2.1.32>
- Pratiwi, N. (2023). Implementation of Project-Based Play Activities In Early Childhood Character Stimulation. *JIV - Jurnal Ilmiah Visi*, 18(2), 126-130. <https://doi.org/10.21009/jiv.1802.7>
- Rahardjo, B., Anwar, N., Putri, A., & Rozie, F. (2022). Teachers' Role as Communicator and Motivator in Facilitating Early Childhood Sex Education in Kindergarten. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 283-290. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49962>
- Rahma, R., Sucipto, S., & Raharjo, K. (2023). Increasing The Creativity Of Early Childhood Education (PAUD) Educators Through Steam And Loose Part Learning Training In Malang City. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(6), 83. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i6.4845>
- Ratnasari, E. (2020). An Analysis Of Project Based Learning Method In Interpersonal Intelligences Of Preschool Children. *Tumbuh Kembang Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 7(2), 133-143. <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i2.12099>
- Silberman, M. (2021). *Landasan Teoritis Pembelajaran Eksperiensial: Handbook Experiential Learning*. (M.Rizal (ed.)). Nusamedia.
- Smith, C. E. (2015). Folklore and Children's Literature: A Content Analysis of the de Grummond Children's Literature Collection. *SLIS Connecting*, 4(2). <https://doi.org/10.18785/slis.0402.07>
- Soekardjo, M., Nirmala, B., Ruiyat, S., Annuar, H., & Khasanah, U. (2023). Loose Parts: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements). *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1073-1086. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>
- Sumarni, S., Putri, R., & Andika, W. (2021). Project Based Learning (Pbl) Based Lesson Study For Learning Community (LSLC) In Kindergarten. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 989-996. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1637>
- Susiloningsih, E., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). Experiential Learning Model in Science Learning: Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 550–557.

<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4452>

- Tembrevilla, G., Phillion, A., & Zeadin, M. (2024). Experiential learning in engineering education: A systematic literature review. *Journal of Engineering Education*, 113(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/jee.20575>
- Triwahyuni, H., Casnan, C., Gumelarsari, M., & Firmansyah, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Problem Solving melalui System Thinking dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7707–7714. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4062>
- Varman, S., Cliff, D., Jones, R., Hammersley, M., Z, Z., K, C., & B., K. (2021). Intervensi Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Hasil Makan Sehat pada Anak. *Int J Environ Res Public Health*, 18(20). <https://doi.org/10.3390/ijerph182010824>
- Voicu, C. D., Ampartzaki, M., Dogan, Z. Y., & Kalogiannakis, M. (2022). STEAM Implementation in Preschool and Primary School Education: Experiences from Six Countries. *Early Childhood Education - Innovative Pedagogical Approaches in the Post-Modern Era*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.107886>
- Vongpattaranon, N. (2022). One-Wan Musical in Museum : A New Normal of Theatre Experiential Practice in the COVID-19 Era. *Proceedings of the World Conference on Teaching and Education*, 1(1), 26–35. <https://doi.org/10.33422/worldcte.v1i1.38>
- Waddell, J. (2021). Bridging the theory/practice divide: experiential learning for a critical, people-centred economy. *Bridging the Theory/Practice Divide*, 11(1). <https://doi.org/10.32920/ryerson.14669076.v1>
- Wade, C. (2023). STEAM Activities In The Inclusive Classroom: Intentional Planning And Practice. *Education Sciences*, 13(11), 1161. <https://doi.org/10.3390/educsci13111161>
- Wahyudi, A., Lutfatulatifah, L., Jayanti, Y., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Tari Kreatif Menggunakan Properti Tari Sebagai Media Eksplorasi Guru PAUD Di Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon. *Abdimas Galuh*, 4(2), 818. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i2.7661>
- Wei, W., & Lee, L. (2015). Interactive Technology For Creativity In Early Childhood Education. *Jurnal Teknologi*, 75(3), 121-126. <https://doi.org/10.11113/jt.v75.5054>
- Ye, P., & Xu, X. (2023). A Case Study Of Interdisciplinary Thematic Learning Curriculum To Cultivate “4c Skills. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1080811>