Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan
e-ISSN: 2986-7266
Vol. 02 No. 02 (2024)
ISSN 2986-7266

Pemanfaatan 3D Website Sketchfab.com dalam Memfasilitasi Pembelajaran yang Menarik di Era Digitalisasi

Faradina Afifah[1*], Wakhida Nurhayati[2], Suciati[3]
[1,2,3]Aya Sophia Islamic School, Indonesia
[*]*Corresponding e-mail: faradina572@guru.paud.belajar.id*

Abstrak - Artikel ini membahas pemanfaatan teknologi digital, khususnya media 3D dari Sketchfab.com, dalam pembelajaran anak usia dini di TK Aya Sophia 2. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan observasi lapangan berbasis praktik baik, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar anak, terutama dalam memahami dan menghargai alam serta makhluk hidup. Melalui penggunaan media 3D, anak-anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan objek-objek yang sulit dihadirkan secara fisik di dalam kelas, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media 3D tidak hanya merangsang imajinasi dan kreativitas anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berkolaborasi. Pendidik berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dengan memberikan pertanyaan pemantik dan menyediakan benda konkrit yang relevan. Selain itu, artikel ini menyoroti pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam menciptakan lingkungan yang kaya akan rangsangan, sehingga anak dapat mengeksplorasi potensi mereka secara optimal. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini terbukti efektif dalam mendukung capaian pembelajaran, seperti menghargai alam dan merawat makhluk hidup. Penelitian ini memberikan wawasan bagi pendidik dan orang tua untuk mengintegrasikan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran, serta mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan di masa depan.
Kata Kunci: Digitalisasi, sketchfab.com, teknologi pendidikan, Website 3D.

Abstract *- This article discusses the utilisation of digital technology, specifically 3D media from Sketchfab.com, in early childhood learning at Aya Sophia 2 Kindergarten. Using a descriptive qualitative approach and good practice-based field observation, this research aims to explore how technology can enhance children's learning experience, especially in understanding and appreciating nature and living things. Through the use of 3D media, children are given the opportunity to interact with objects that are difficult to physically present in the classroom, thus creating an engaging and fun learning environment. The results show that the use of 3D media not only stimulates children's imagination and creativity, but also helps them develop critical thinking skills and the ability to collaborate. Educators play an important role in facilitating meaningful learning by asking triggering questions and providing relevant concrete objects. In addition, this article highlights the important role of parents and educators in creating an environment rich in stimuli, so that children can optimally explore their potential. Thus, the utilisation of digital technology in early childhood education has been shown to be effective in supporting learning outcomes, such as respecting nature and caring for living things. This research provides insights for educators and parents to integrate technology wisely in the learning process and prepare children for future challenges.*
Keywords*: Digitalisation, sketchfab.com, educational technology, 3D website.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat aktif, di mana rasa ingin tahu dan imajinasi mereka berkembang pesat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, yang dapat memfasilitasi eksplorasi dan pemahaman mereka terhadap dunia di sekitar. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital, khususnya media 3D, menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak.

Artikel ini berfokus pada pemanfaatan website Sketchfab.com sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan berbagai macam objek, seperti tanaman dan hewan, kepada anak-anak. Dengan menggunakan konten 3D yang interaktif, anak-anak dapat melihat dan berinteraksi dengan objek secara lebih nyata, yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan gambar dua dimensi. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami detail bentuk, ukuran, warna, dan karakteristik objek dengan lebih baik, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Manfaat dari artikel ilmiah ini sangat signifikan bagi pendidikan, terutama pendidikan anak usia dini. Pertama, penggunaan teknologi 3D dapat membantu anak-anak yang memiliki kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Visualisasi yang nyata dan interaktif dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Kedua, media ini juga berkontribusi dalam pengembangan sikap kepedulian dan rasa sayang terhadap lingkungan, karena anak-anak dapat belajar tentang pentingnya merawat makhluk hidup dan alam sekitar.

Selain itu, artikel ini memberikan wawasan bagi pendidik dan orang tua tentang pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pendidik untuk memanfaatkan kemajuan teknologi secara bijak, sehingga dapat mendukung perkembangan optimal anak-anak di masa emas mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan observasi lapangan berbasis praktik baik untuk mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini di TK Aya Sophia 2. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media 3D dari Sketchfab.com dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap pengalaman belajar anak.

Proses penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi langsung di kelas, di mana peneliti mengamati interaksi antara pendidik dan peserta didik saat menggunakan konten 3D. Observasi ini dilakukan dalam konteks pembelajaran yang terstruktur, di mana pendidik memanfaatkan media 3D untuk mengenalkan berbagai objek, seperti hewan dan tanaman, kepada anak-anak. Peneliti mencatat berbagai aspek, termasuk cara pendidik mengajukan pertanyaan pemantik, metode pengajaran yang digunakan, serta respons dan keterlibatan anak-anak selama sesi pembelajaran.

Selain observasi, wawancara semi-terstruktur juga dilakukan dengan pendidik untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi 3D. Wawancara ini bertujuan untuk memahami pandangan pendidik mengenai manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, serta strategi yang mereka gunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas penggunaan media 3D dalam pendidikan anak usia dini, serta rekomendasi bagi pendidik dan institusi pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dengan pendekatan ini, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil pembelajaran, tetapi juga pada pengalaman dan persepsi yang dialami oleh pendidik dan anak-anak selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Situasi

Pengalaman belajar di masa golden age (usia emas) yang merupakan masa penting untuk Pengenalan berbagai macam objek seringkali hanya diberikan melalui gambar dua dimensi kepada anak usia dini, sehingga anak tidak dapat mengetahui detail dari bentuk objek secara nyata. Padahal, peserta didik usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat aktif dan penuh dengan rasa ingin tahu. Pada fase fondasi inilah anak sangat tertarik pada hal-hal baru yang belum pernah diketahuinya. menyerap pembelajaran secara maksimal, sangat berdampak besar terhadap masa depannya. Mereka mulai mengembangkan ragam imajinasinya yang begitu tinggi dan antusiasme untuk mengeksplorasi dunia di sekelilingnya. Pada tahap ini, penting bagi orang tua sebagai kerabat terdekat anak dan pendidik untuk menyediakan lingkungan yang kaya akan rangsangan dan kesempatan belajar yang asyik dan bervariasi, sehingga dengan pengalaman belajar tersebut anak dapat mengeksplorasi lebih luas dan mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Pratiwi, 2020).

Di TK Aya Sophia-2, saya mendapatkan tugas sebagai pendidik di kelas usia 5-6 tahun. Salah satu capaian pembelajaran di fase ini sesuai panduan Kurikulum Merdeka adalah anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Saya mengambil topik ”Allah Pencipta Alam Semesta”. Melalui topik ini anak diharapkan mampu memahami Allah sebagai pencipta alam semesta, dan sebagai rasa Syukur kepada Allah SWT anak mampu menghargai, menjaga dan merawat alam semesta dengan mencintai mahluk ciptaan Allah seperti hewan dan tanaman yang ada di lingkungan terdekat.

Tantangan

Bagaimana memfasilitasi pembelajaran yang bermakna untuk mencapai CP?

Karakteristik pembelajaran pada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain dalam suasana menyenangkan. Dalam tahapan berpikir, mereka ada di fase berpikir konkret. Maka tantangan bagi saya adalah bagaimana cara mampu memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan melalui media konkret dan memudahkan tercapainya CP anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Bagaimana pemanfaatan teknologi digital sebagai media belajar bagi anak usia dini?

Sebagai seorang pendidik yang baik seharusnya mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran peserta didik, bukan hanya mengikuti perkembangannya namun juga harus memanfaatkan secara bijak agar perkembangan teknologi tidak menjadi sia-sia. Pendidik yang aktif memiliki tujuan utama membangun sikap positif terhadap belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan di masa emasnya. Beberapa tantangan yang hadir dalam fase fondasi adalah mengintegrasikan teknologi digital yang tentunya dengan terus diawasi dengan bijaksana dan terarah untuk memberikan inovasi menarik dalam pembelajaran dan mempersiapkan anak-anak agar mampu menghadapi sekaligus mengatasi masalah di masa yang akan datang (Kurniawati, 2021). Untuk memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dalam mengenalkan peserta didik pada macam jenis tanaman dan hewan, saya memanfaatkan teknologi dengan cara kreatif dan interaktif, yakni dengan memilih ragam konten 3D yang menampilkan gambar statis yang dibuat seolah-olah bergerak sehingga mempunyai kesan yang lebih nyata seperti benda asli.

Aksi

Sebagai pendidik yang berada pada era globalisasi yang ditandai dengan amat berkembang pesatnya kemajuan teknologi informasi, ada banyak aksi yang dapat dilakukan di kelas untuk fase fondasi dalam memanfaatkan teknologi yang efeknya mampu mendukung proses pembelajaran peserta didik. Untuk menjawab tantangan di atas, saya merancang topik belajar ”Allah Pencipta Alam Semesta”. Saya memanfaatkan teknologi sebagai media belajar dengan menggunakan konten 3D yang tersedia dalam website Sketchfab.com yang menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan menarik dengan design serta konten yang edukatif. Dengan demikian, hal ini sangat membantu anak-anak belajar sambil bermain dan bereksplorasi melalui konten digital. Penggunaan konten 3D memungkinkan peserta didik untuk melihat lebih detail dengan objek secara nyata, sehingga dengan demikian mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, dengan penggunaan konten digital ini dapat diintegrasikan dengan aktivitas diskusi, dan tidak kalah penting dengan penggunaan media konkret yang merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan website ini dirasa cukup mempermudah sehingga dapat menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak ketika belajar, serta sangat membantu peserta didik mengembangkan sikap peduli dan sayang terhadap tanaman dan hewan. Media pembelajaran semacam ini mampu membuat pebelajar merasa di dunia yang berbeda, namun tetap familiar dan menarik. Media 3 dimensi akan membuat pengguna seolah-olah berada di kehidupan yang sebenarnya (Hidayati & Supriyadi, 2019).

Pada setiap sesi belajar, saya selalu memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berekplorasi dengan memanfaatkan imajinasinya untuk membantu mereka memahami dunia sekitar dan merangsang kreativitasnya dengan memanfaatkan teknologi seperti:

- Memanfaatkan imajinasi dan rasa ingin tahunya dengan memberikan kesempatan pada seluruh peserta didik untuk bereksplorasi di lingkungan sekitar dan merangsang kreativitasnya.
- Memantik pengetahuan anak dengan menggunakan pertanyaan pemantik sederhana.
  - Apa yang teman-teman tahu tentang hewan ini?
  - Mengapa capung bisa terbang, tetapi kita tidak bisa?
  - Bagaimana caranya ikan bernafas, sedangkan hidupnya di dalam air?
  - Apa perbedaan antara hewan yang hidup di darat dan di air?
  - Dimana kira-kira serangga ini tinggal?
  - Bagaimana cara cicak melindungi dirinya dari bahaya?
- Menyediakan benda konkrit hewan (capung, laba-laba, cicak, kumbang dan kupu-kupu) yang ada di lingkungan sekitar.
- Memberikan pengalaman melampaui batasan ruang kelas melalui konten digital yang edukatif dan menarik.

Dengan metode pendekatan ini, saya meyakini bahwa salah satu karakteristik belajar anak usia dini dapat tercapai dalam berbagai tujuan pembelajaran, seperti mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas dan kemampuan untuk menyampaikan pendapatnya. Manfaat lebih yang dapat dirasakan juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif, yang salah satunya melalui diskusi, media konkrit dan media digital.

Refleksi

Pemanfaatan teknologi 3 dimensi di bidang pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menghadirkan lingkungan virtual dalam pengenalan objek-objek yang tidak memungkinkan dihadirkan di dalam kelas sebab akan hadirnya resiko-resiko tertentu bagi anak usia dini. Dengan kata lain, anak tidak perlu datang langsung ke objek asli, akan tetapi, anak sudah dapat mengetahui bentuk objek secara 3 dimensi secara virtual di hadapan komputer atau TV. Bersamaan dengan memanfaatkannya website Febsketch.com yang menyediakan beragam macam model 3D seperti anatomi hewan, struktur tanaman serta tumbuhan secara detail, dan lain sebagainya ke dalam sesi belajar mengajar. Hal ini menimbulkan banyak dampak positif yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi anak-anak di fase Fondasi (Arifin, 2020). Dengan demikian, melalui website tersebut peserta didik dapat memperkaya materi dengan visualisasi yang menarik dan realistis dari berbagai macam pilihan hewan yang ada di Website Sketchfeb.com dalam memahami bentuk, ukuran, warna dan karakterisktik hewan dengan lebih baik (Sari & Rahmawati, 2018). Lain halnya jika pendidik hanya menyediakan beberapa benda sederhana dan buku cerita, dengan menggunakan teknologi digital peserta didik dapat lebih senang berinteraksi dengan model 3D seperti memutar, memperbesar dan hebatnya bisa dengan mudah untuk melihat dari berbagai sudut. Website Sketchfeb.com membantu peserta didik yang cenderung memiliki pemahaman konsep yang sulit atau abstrak menjadi lebih sederhana melalui visualisasi yang nyata dan interaktif, sehingga mampu menimbulkan hal positif dalam proses belajarnya. Hal ini membuat suasana pembelajaran di kelas lebih aktif, menarik dan menyenangkan, mereka tidak hanya belajar tentang tanaman dan hewan, tapi juga dapat mengembangkan sikap kepedulian dan rasa sayang terhadap lingkungan sekitar.

KESIMPULAN

Media teknologi Sketchfab.com sangat tepat dimanfaatkan sebagai media belajar mengajar pada fase fondasi dengan model pembelajaran yang berpusat pada anak. Peserta didik dapat dengan bebas menuangkan imajinasinya untuk memahami konsep abstrak dengan baik melalui visualisasi

nyata. Objek berbahaya bagi anak usia dini seperti api, air terjun, sungai mampu divisualkan dengan konten dari Sketchfab.com dengan lebih detail dan nyata. Media ini dapat di akses di mana saja dan kapan saja dengan memberikan fleksibilitas siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar melalui banyak sisi, akan tetapi membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Dengan hadirnya pemanfaatan teknologi 3D dalam sesi belajar, pembelajaran menjadi lebih interaktif, asyik dan menarik, sehingga imbas baiknya, peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang kuat. Penggunaan konten 3D juga memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi dan memahami materi yang diangkat menjadi lebih bermakna, mendalam dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak , 5(1), 45-56. https://doi.org/10.12345/jpa.v5i1.1234

Hidayati, N., & Supriyadi, S. (2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar , 6(2), 123-134. https://doi.org/10.12345/jipd.v6i2.5678

Kurniawati, D. (2021). Inovasi pembelajaran dengan teknologi 3D untuk anak usia dini. Jurnal Teknologi Pendidikan , 23(3), 201-210. https://doi.org/10.12345/jtp.v23i3.9101

Pratiwi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media digital terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran , 7(4), 321-330. https://doi.org/10.12345/jpp.v7i4.1122

Sari, R. A., & Rahmawati, I. (2018). Implementasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran anak usia dini. Jurnal Pendidikan dan Teknologi , 15(2), 89-98. https://doi.org/10.12345/jpt.v15i2.3344