
ANALISIS KUALITATIF PEMANFAATAN KOMPUTER DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

**(Studi Kasus di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang
Tahun Pelajaran 2015/2016)**

Wulanda Aditya Azis

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Pascasarjana UPI Bandung

E-mail: wulandaadityaazis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh era modern dan globalisasi sekarang ini, perkembangan produk teknologi berkembang dengan sangat cepat. Namun kenyataannya mengenalkan teknologi informasi komputer hanya dikenalkan pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama atau bahkan pada sekolah menengah atas, akan tetapi tidak ada salahnya jika dikenalkan pada ruang lingkup pendidikan anak usia dini. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan, hasil dari pelaksanaan serta kendala yang dihadapi dari pemanfaatan komputer tersebut dalam proses pembelajaran anak usia dini tentang analisis kualitatif pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2015/2016. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik penelitiannya tematik analisis serta desain penelitiannya studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitiannya tentang perencanaan, pelaksanaan, hasil dari pelaksanaan serta kendala yang dihadapi dari pemanfaatan komputer tersebut dalam proses pembelajaran anak usia dini tentang analisis kualitatif pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari penelitian ini diharapkan guru di pendidikan anak usia dini diharapkan dapat terus menggunakan dan mengembangkan teknologi komputer pada anak usia dini dengan pembelajaran yang semenarik mungkin yang bisa membuat anak lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikutinya dengan beragam program edukatif berbasis teknologi.

Kata kunci: pemanfaatan komputer, pembelajaran anak usia dini

QUALITATIVE ANALYSIS OF THE USE OF COMPUTER LEARNING PROCESS EARLY CHILDHOOD

**(Case Study In Early Childhood Fatiatul Ilmi Tanjungsiang District Of Subang
District In The Academic Year 2015/2016)**

Abstract

This research is motivated by the modern era of globalization, the development of technology products develop very quickly. But in reality introduce computer information technology was introduced only at the primary school level, junior high school or even in high school, but there is no harm if introduced in the scope of early childhood education. The purpose of research is to analyze the planning, implementation, execution and results of the obstacles encountered on the use of such computers in early childhood learning processes on a qualitative analysis of computer use in the process of learning in early childhood Fatiatul Ilmi Tanjungsiang District of Subang district in the academic year 2015/2016. The approach used is a qualitative approach to thematic research techniques of analysis and case study research design. Data collection techniques used were observation, interviews and documentation study. The results of his research on the

planning, implementation, execution and results of the obstacles encountered on the use of such computers in early childhood learning processes on a qualitative analysis of computer use in the process of learning in early childhood Fatiatul Ilmi Tanjungsiang District of Subang district in the academic year 2015/2016. This research is expected of teachers in early childhood education is expected to continue to use and develop computer technology in early childhood by learning as possible that can make children more interested and eager to follow it up with a variety of technology-based educational program

Keywords : the use of computers, pemebelelajaran early childhood

Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berkembang sangat jauh saat ini dan telah merevolusi cara hidup kita, baik terhadap cara berkomunikasi, cara belajar, cara bekerja, cara berbisnis, dan lain sebagainya. Era informasi memberikan ruang lingkup yang sangat besar untuk mengorganisasikan segala kegiatan melalui cara baru, inovatif, instan, transparan, akurat, tepat waktu, lebih baik, memberikan kenyamanan yang lebih dalam mengelola dan menikmati kehidupan.

Dalam Asmawati (2014: 25) bahwa harusnya guru memanfaatkan teknologi informasi untuk komunikasi dalam artian mampu menggunakan berbagai peralatan teknologi pembelajaran untuk kepentingan anak didik. Mengenalkan teknologi informasi komputer tidak hanya dikenalkan pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama atau bahkan pada sekolah menengah atas, akan tetapi tidak ada salahnya jika dikenalkan pada ruang lingkup pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan acuan di atas, penulis memfokuskan kajian menganalisis tentang implementasi pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan alasan bahwa kecenderungan teknologi khususnya komputer sudah lama ada di Indonesia sebagai media pembelajaran pada ruang lingkup pendidikan dan tidak terkecuali di Subang. Setelah disurvei, ada lembaga pendidikan yang sebelumnya sudah mengimplementasikan teknologi informasi komputer yaitu PAUD Fatiatul ilmi. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di PAUD tersebut, bahwa ketika diimplementasikan teknologi informasi komputer pada anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi dengan menggunakan CD interaktif dan *power point*, anak menjadi lebih senang belajar karena adanya perangkat lunak pendidikan yang diprogram sedemikian menarik namun ada sebagian anak yang masih asyik sendiri. Semakin anak tertarik kepada program tersebut, semakin tertarik pula dia untuk belajar, pusat perhatian

anak menjadi lebih terfokus, anak menjadi terlatih dalam bahasa ekspresif dan bahasa reseptif, anak menjadi lebih antusias karena ditayangkan program-program disertai gambar yang dapat bergerak dan bersuara, tulisan yang dapat membuka halaman lain atau huruf-huruf yang dapat berubah-ubah warna daripada belajar membaca dari buku yang sering digunakan. Akan tetapi pendidik di PAUD tersebut mengalami suatu permasalahan dimana ada program teknologi komputer yang pendidik kurang dikuasainya seperti sulitnya menjelaskan kepada anak tentang nama-nama tulisan yang ada di layar komputer karena semua tulisan yang ada di layar pada dasarnya berbahasa inggris. Beranjak dari permasalahan yang dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang perencanaan, pelaksanaan, hasil dari pelaksanaan serta kendala yang dihadapi dari pemanfaatan komputer tersebut dalam proses pembelajaran anak usia dini tentang analisis kualitatif pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2015/2016.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan komputer di PAUD Fatiatul Ilmi?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi?
3. Bagaimana penilaian pemanfaatan komputer dilaksanakan di PAUD Fatiatul Ilmi?
4. Apa kendala pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi?
5. Bagaimana upaya mengatasi kendala pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi?

Kajian Pustaka

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah mencari jalan pemecahannya, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Miarso, 1986, hlm 1). Sedangkan menurut Nasution (1987, hlm 20), teknologi pendidikan adalah media yang lahir dari perkembangan alat informasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Komputer bisa dijadikan sebagai teknologi pendidikan yang dimanfaatkan

untuk proses belajar mengajar pada lembaga pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Penguasaan dan penggunaan teknologi pada bangsa Indonesia menjadi kewajiban dari penyelenggaraan pendidikan pada era sekarang ini, selain itu pula persoalan pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurang berkembangnya pendidikan di Indonesia, kurangnya inovasi, pembaharuan serta dukungan pemerintah guna pengembangan pendidikan termasuk pada pendidikan anak usia dini.

A. Komputer untuk anak usia dini

Penelitian telah menunjukkan bahwa anak yang berusia 3 dan 4 tahun yang menggunakan komputer dengan mendukung kegiatan yang memperkuat tujuan utama secara signifikan lebih besar keuntungannya. Keuntungan perkembangan jika dibandingkan dengan anak-anak tanpa pengalaman komputer dikelas, terutama keuntungan dalam kecerdasan, keterampilan nonverbal, ketangkasan, kemampuan verbal, pemecahan masalah, abstraksi dan keterampilan konseptual (Haugland, 1992). Manfaat memberikan komputer untuk TK (Taman Kanak-kanak) dan SD (Sekolah Dasar) membuat pengalaman kelas anak bervariasi tergantung pada jenis pengalaman komputer yang

ditawarkan dan seberapa sering anak memiliki akses ke komputer. Potensi keuntungan untuk anak TK dan SD, termasuk meningkatkan keterampilan motorik, kognitif dan kreativitas (Nastasi & Clements, 1994).

Pembelajaran interaktif berarti sistem pembelajaran berbasis komputerisasi yang respon terhadap siswa tindakan dengan menghadirkan isi seperti teks, grafik, animasi, video, audio. Dengan pembelajaran yang interaktif, minat dan antusiasme anak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga pandangan anak terhadap program dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih terfokus. Kita punya kesempatan untuk mengubah kebiasaan pembelajaran secara konvensional atau tradisional dengan isi yang menarik dengan penggunaan teknologi yang efektif. Media komunikasi yang berbeda telah mempromosikan pelaksanaan teknologi internasional (Nusir., et al, 2011). Model pembelajaran berbasis teknologi informasi komputer dengan menggunakan *e-learning* berakibat pada perubahan budaya belajar anak (Rahayu, 2010).

Pembelajaran tentang teknologi komputer pada anak usia dini dilakukan hanya sebatas mengenal perangkat komputer dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dalam

ruang lingkup ini anak tidak diajarkan bagaimana aktivitas orang dewasa yang berhubungan dengan komputer. Sadiman (1996, hlm 6), menyatakan bahwa media pendidikan dengan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa dapat menstimulus anak untuk belajar.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Hamalik (1994, hlm 4) mengemukakan bahwa “...secara implisit media pendidikan meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”.

Ada sebuah penelitian di Skotlandia (Plowman, L & C. Stephen, 2005) yang menyebutkan bahwa, pendidikan pra-sekolah merupakan ranah sangat menarik untuk menyelidiki penggunaan komputer. Lingkungan pra-sekolah menawarkan kesempatan untuk mengamati hubungan antara pembelajaran formal dan informal, keseimbangan antara guru dan anak-anak melalui kegiatan yang diarahkan, dan penggunaan komputer oleh anak-anak yang tidak mampu mengikuti instruksi berbasis teks. Penelitian yang dijelaskan di sini terjadi di Skotlandia, di mana hampir semua usia empat tahun 99% dan 83% dari anak tiga tahun berada di paruh waktu pendidikan pra-sekolah,

didanai oleh pemerintah dan disediakan oleh publik, swasta, atau sektor sukarela. Anak-anak mulai mengikuti pendidikan sekolah formal pada usia lima tahun di Skotlandia, jadi pendidikan pra-sekolah didefinisikan sebagai pemberian di tiga sektor ini untuk anak-anak antara tiga dan lima dalam dua tahun sebelum mereka mulai sekolah.

Di samping itu, guru juga dapat mengajak anak untuk memutar film-film pendidikan. Dengan pemanfaatan berbagai program aplikasi secara tepat akan dapat membantu anak memahami materi belajar dengan lebih baik. Misalnya dalam pengenalan huruf dan angka, guru dapat memanfaatkan program *power point* untuk merancang pembelajaran.

Komputer juga merupakan alat yang menyenangkan bagi anak (Suyanto, 2005, hlm 68). Dilihat dari sisi positifnya, komputer merupakan multimedia yang sangat baik untuk belajar. Untuk belajar menulis dan membaca, komputer sangat mudah digunakan, jika salah menulis mudah dihapus. Selain untuk menulis, komputer juga mudah digunakan untuk menggambar. Berbagai bentuk (*shapes*) seperti segitiga, segi empat, segi enam dan bangun ruang ada di dalam komputer. Anak usia lima tahun sudah dapat menggunakan fasilitas tersebut. Anak dapat menggambar berbagai bentuk dan

ruang, serta mewarnainya. Jika komputer disambungkan internet itu merupakan media belajar yang sangat menakjubkan anak. Anak-anak dapat belajar apa saja dengan gambar-gambar animasi yang sangat menarik dari internet. Gempa bumi, tata surya, angin, hujan, banjir, hutan, gurun, kutub atau topik apapun yang dihubungkan dengan tema dapat dilihat anak melalui internet. Persoalannya ialah banyak pula gambar-gambar dan informasi yang tidak cocok untuk anak. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai memilihkan situs yang cocok untuk anak.

Malik & Agarwal (2012, hlm 470), multimedia yang digunakan pada arah yang benar juga menyukseskan perkembangan psikomotorik dan memperkuat proses visual para penggunanya. Metode yang ditampilkan oleh CD interaktif pun bermacam-macam, ada yang menggunakan metode bernyanyi, bercerita, permainan atau bahkan kombinasi dari beberapa metode dan tentunya dikemas secara interaktif sehingga terdapat keterlibatan terhadap diri anak. Pembelajaran melalui CD interaktif yang diterapkan pada anak usia dini tentunya dapat menstimulasi beberapa kecerdasan. Misalnya kecerdasan kognitif yaitu dengan bertambahnya pengetahuan anak dan kemampuan anak dalam memahami sesuatu. Kecerdasan bahasa,

yaitu dapat dilihat dari bertambahnya kosa kata anak. Hal lain yang dapat dikembangkan dari pembelajaran melalui komputer bagi anak adalah stimulasi bagi perkembangan antara kordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan. Secara tidak langsung pembelajaran melalui komputer juga menstimulasi bagi perkembangan motorik halus anak khususnya daya rangsang pada anak agar anak dapat melatih kemampuan berfikir untuk lebih kreatif, mengenal manfaat teknologi terutama dalam penggunaan komputer.

B. Implementasi Teknologi Informasi Komputer di PAUD

1. Tema diriku dan kecerdasan verbal-linguistik

Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan menggunakan bahasa yaitu bahasa ibu dan bahasa asing yang bertujuan untuk mengekspresikan pendapatnya dan untuk bisa memahami orang lain (Wawuru & Sutiadarma, 2003, hlm 8). Kecerdasan linguistik juga bisa disebut sebagai kecerdasan verbal karena berhubungan dengan kemampuan untuk mengekspresikan diri baik itu secara lisan ataupun tulisan serta penguasaan bahasa asing (May, 2003). Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, maka anak bisa mengeluarkan bahasa ekspresif dan

bahasa reseptifnya setelah ditayangkan sebuah video pembelajaran yang bertema aku.

2. Tema air, udara, api dan kecerdasan matematis logis

Kecerdasan matematis disebut juga dengan kecerdasan logis matematis karena menjadi dasar dalam memecahkan masalah dengan memahami prinsip-prinsip yang mendasari sistem kausal atau dapat memanipulasi bilangan, kuantitas dan operasi.

Yaumi (2012) menyatakan bahwa, kecerdasan matematis logis merupakan kemampuan mengeksplorasi pola-pola, kategori dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk melakukan percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, maka setelah tayangan di komputer tadi, maka anak bisa menghitung api yang ada di hutan dan lain sebagainya.

3. Tema rekreasi dan kecerdasan visual-spasial

Kecerdasan visual spasial yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan bakat seni seperti seni lukis dan seni arsitektur (Yaumi, 2012). Misalnya mengajak anak membuat kertas bergambar tentang kendaraan selanjutnya anak mewarnai sesuai dengan warna yang disukai anak setelah melakukan rekreasi bersama guru

dan teman-temannya. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, maka setelah tayangan di komputer tadi, anak bisa melihat secara luas tempat-tempat rekreasi yang ditayangkan guru.

4. Tema alat komunikasi dan kecerdasan musikal

Kecerdasan musikal ini merupakan kecerdasan yang mempunyai kepekaan dalam menciptakan dan mengapresiasi irama, pola nada dan warna nada serta bentuk-bentuk ekspresi emosi musikal (Chatib, 2013, hlm 136). Misalnya, guru mengajak anak bersama-sama membunyikan alat komunikasi lonceng, kentungan, bedug serta telepon. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, maka setelah tayangan di komputer tadi, anak bisa membunyikan dan meniru suara alat komunikasi itu.

5. Tema pekerjaanku dan kecerdasan kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan yang menggabungkan atau mengintegrasikan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna (May, 2003). Misalnya, guru meminta anak satu per satu memperagakana pekerjaan tersebut dengan gerakan tubuh. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, maka setelah tayangan di komputer tadi,

anak bisa meniru gerakan bagaimana macam-macam pekerjaan itu bekerja.

6. Tema lingkunganku dan kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain (Yaumi, 2012, hlm 21). Misalnya dengan mengajak anak mengumpulkan barang-barang bekas seperti gelas air mineral bekas. Kemudian guru membagi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendaur ulang barang bekas tersebut menjadi pot tanaman yang menarik (Suyadi & Dahlia, 2015, hlm 100). Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, maka setelah tayangan di komputer tadi, anak bisa memotivasi dirinya untuk lebih semangat dalam belajar.

7. Tema diri sendiri dan kecerdasan intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan yang menekankan pada kemampuan memahami diri sendiri dan bertanggungjawab atas dirinya sendiri (May, 2003). Komponen yang dimiliki oleh kecerdasan ini mencakup motivasi diri, bersemangat, sensitif terhadap nilai diri dan tujuan hidup (Suyadi, 2010, hlm 174). Misalnya, meminta anak untuk maju ke depan kelas untuk mencicipi semua rasa yang disediakan guru. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer,

setelah tayangan di komputer tadi, maka anak bisa menghargai satu sama lain.

8. Tema tanaman dan kecerdasan naturalis

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali berbagai gejala alam seperti jenis tanaman, hewan dan fenomena alam lainnya seperti asal usul binatang, pertumbuhan tanaman, terjadinya tata surya dan berbagai galaksi dengan cara mengklasifikasikan dan identifikasi (Chatib, 2013, hlm 137). Misalnya, mengajak anak-anak ke kebun sekolah dan bercocok tanam sehingga anak-anak diajarkan untuk memelihara tanaman dengan menyiram, membersihkan rumput dan memberi pupuk. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, setelah tayangan di komputer tadi, maka anak bisa lebih menyayangi dunia tanaman karena manfaatnya yang sangat besar sekali. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bidang sains pada tema binatang yang menarik, efisien, serta efektif

9. Tema alam semesta dan kecerdasan eksistensial

Seseorang yang mempunyai kecerdasan eksistensial atau spiritual, akan bersikap mempertanyakan atau menaruh penasaran terhadap segala

sesuatu mengenai keberadaan manusia, arti kehidupan, mengapa manusia mengalami kematian dan realitas yang dihadapinya (Susanto, 2005, hlm 71). Misalnya tema alam semesta, dapat melakukan percobaan proses terjadinya gunung meletus dengan menggunakan media tepung dibentuk dengan menyerupai gunung. Jika dikaitkan dengan teknologi informasi komputer, setelah tayangan di komputer tadi, maka anak bisa lebih menjaga alam supaya tetap lestari.

Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode dalam pendekatan kualitatif dengan melakukan penelitian tentang pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016.

Untuk memperkuat data yang diperoleh dilapangan, maka peneliti menggunakan triangulasi data (sumber). Sugiyono (2010), triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data yang dimaksud adalah kepala sekolah dan guru. Untuk memperoleh data di lapangan, maka peneliti

mengelompokkan data tersebut berdasarkan dua kategori yaitu berdasarkan fakta dan persepsi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus alasannya dihaapkan bahwa peneliti dapat memaparkan secara jelas dan rinci, untuk memperoleh data yang mendalam mengenai pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016. Metode studi kasus dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam dari suatu fenomena yang unik yaitu suatu data khas yang mengandung makna. Pada penelitian ini data diperoleh melalui partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsi (Sukmadinata, 2007, hlm 94). Teknik penelitian yang dilakukan peneliti adalah berupa analisis tematik. Teknik pengumpulan datanya observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

Pembahasan (Hasil Penelitian)

1. Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Fakta dan Persepsi Guru

a. Menentukan tema pembelajaran (tema/sub tema, kelompok anak)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

”Tema pembelajaran disesuaikan dengan kalender pendidikan dan sudah jelas menggunakan tema yang dekat dengan anak terlebih dahulu. Karena semua tema sudah disampaikan kepada anak, dan berhubung keluarga adalah orang terdekat dengan anak dirumah jadi kami memutuskan untuk mengambil tema keluarga saja. Terkadang susah untuk membagi kelompok anak, jadi salah satu alternatifnya membagi kelompok anak sesuai minat anak dengan guru pengampunya”.

b. Menentukan indikator (indikator dan nilai karakter)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

”Mengenai indikator, di PAUD ini berpatokan pada permen 58, mengenai nilai karakter itu bukan diajarkan tapi dibiasakan. Kami memilih indikator yang tepat dan

cocok untuk mengembangkan kegiatan yang sudah dipersiapkan. Tema dan sub tema, disesuaikan dengan apa yang sudah direncanakan pada program semester dan harian, alokasi waktu pembelajaran, menentukan aspek pengembangan per kegiatan”.

c. Menentukan kegiatan pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup)

Kegiatan Inti (Sesuai Tayangan Dilaptop) pada Hari Selasa, Tanggal 16 Mei 2016:

a). Anak dapat mengetahui bahwa manusia adalah ciptaan Allah (moral dan agama). b). Anak dapat menyebutkan anggota keluarga (Bahasa). c). Anak dapat menyebutkan anggota keluarga berdasarkan jenis kelamin (bahasa). d). Anak dapat menghitung jumlah anggota keluarga yang ada di gambar (kognitif). e). Bersyair tentang “mama papa”. f). Mengucapkan pantun

Kegiatan Inti (Tanpa Tayangan Dilaptop) pada Hari Selasa, Tanggal 16 Mei 2016: a). Menyanyikan “sayang semua”, “kasih ibu”, “nina bobo”, “bangun tidur”, “Pergi belajar” (Motorik). b). Meniru angka yang ada di atasnya dan kegiatan membulati angka sesuai jumlah anggota keluarga (Kognitif). c). Mewarnai gambar baju adik dan kakak (motorik/seni).

d. Menentukan alat/sumber belajar (media pembelajaran yang mendukung)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

“Biasanya kami bekerja sama dengan guru untuk menyiapkan tayangan atau media yang lainnya. Untuk kegiatan hariannya memang disiapkan dalam seminggu, sesuai RKH. Biasanya untuk lebih matang, di obrolkan lagi sehari sebelum dilaksanakan. Untuk pembagian kelompok anaknya bagaimana. Anak dibagi 2 kelompok. 1 kelompok oleh saya, 1 kelompok oleh ibu kepala sekolah”

2. Hasil observasi pada guru dan anak tentang pelaksanaan pemanfaatan komputer dalam pembelajaran anak usia dini

Ketika pelaksanaan pembelajaran dari kegiatan awal, inti dan penutup, dilihat juga kategori guru dan anak. Hasil belajar dari pemanfaatan komputer dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi sudah jelas disesuaikan dengan indikator (Nilai agama moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial).

3. Penilaian Perkembangan peserta didik (observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya, portofolio, penilaian diri)

Untuk penilaian perkembangan peserta didik, diperoleh dari RKH tanggal 16 Mei 2016 atau berdasarkan fakta, percakapan dan observasi. Pada dasarnya untuk melihat dan menggambarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan antara guru dan anak didik, maka guru di PAUD Fatiatul Ilmi melakukan kegiatan evaluasi atau penilaian pembelajaran. Kegiatan penilaian dapat dilakukan terhadap proses maupun hasil belajar anak didik.

A. Penugasan (Diperoleh dengan cara portofolio, data hasil catatan lapangan)

Pada mulanya anak menyaksikan terlebih dahulu tentang tayangan mengenalkan dan memahami bilangan serta anggota keluarga dirumah. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan, contohnya ketika dalam pemanfaatan komputer, guru memberikan tugas kepada anak untuk meniru angka yang ada di atasnya dan kegiatan membulati angka sesuai jumlah anggota keluarga.

B. Percakapan (Diperoleh dengan cara observasi)

Contoh kegiatan percakapan di PAUD Fatiatul Ilmi ada 2 macam yaitu kegiatan percakapan yang dilakukan secara klasikal dan kegiatan percakapan pada anak secara individu. Pada kegiatan percakapan secara klasikal biasanya dilakukan pada saat kegiatan awal, sedangkan percakapan secara individu biasanya guru memberikan pertanyaan pada anak ketika anak sedang berbagi cerita didepan teman-temannya. Seperti contoh percakapan tentang: a). Anak dapat mengetahui bahwa manusia adalah ciptaan Allah (moral dan agama). b). Anak dapat menyebutkan anggota keluarga (Bahasa). c). Anak dapat menyebutkan anggota keluarga berdasarkan jenis kelamin (bahasa).

C. Observasi (diperoleh dengan cara observasi, data hasil catatan lapangan)

Observasi anak didik dapat dilakukan dengan menggunakan buku catatan khusus tentang kejadian-kejadian berkaitan dengan peserta didik selama disekolah yang memuat perilaku-perilaku tertentu dan dalam keadaan tertentu. Contoh observasi di PAUD Fatiatul Ilmi ketika pemanfaatan komputer adalah dengan cara mengamati

kegiatan anak pada saat anak melakukan aktivitas: a). Anak dapat mengetahui bahwa manusia adalah ciptaan Allah (moral dan agama). b). Anak dapat menyebutkan anggota keluarga (Bahasa). c). Anak dapat menyebutkan anggota keluarga berdasarkan jenis kelamin (bahasa). d). Anak dapat menghitung jumlah anggota keluarga yang ada di gambar (kognitif). e). Menyanyikan “sayang semua”, “kasih ibu”, “nina bobo”, “bangun tidur”, “Pergi belajar” (Motorik).

D. Unjuk kerja (diperoleh dengan cara observasi dan melihat RKH)

Contoh pelaksanaan unjuk kerja yang ada di PAUD Fatiatul Ilmi yaitu anak diminta untuk menyanyi pada lingkaran besar sambil mengekspresikan gerakan sesuai dengan syairnya, menyanyikan “sayang semua”, “kasih ibu”, “nina bobo”, “bangun tidur”, “Pergi belajar” (Motorik)

E. Hasil karya (diperoleh dengan cara portofolio)

Penilaian hasil karya ini biasa disebut dengan penilaian keterampilan karena pokok yang dinilai adalah tingkat kecakapan siswa dalam melakukan sesuatu yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Contoh penilaian hasil

karya yang ada di PAUD Fatiatul Ilmi adalah dengan cara melihat kemampuan anak dengan mewarnai gambar baju adik dan kakak (motorik/seni).

F. Portofolio (diperoleh dengan cara melihat RKH dan wawancara dengan guru)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

”Dari pembelajaran hari ini tentang pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini, bagian yang bisa dimasukkan ke dalam portofolio itu berupa dokumen hasil kerja anak, contohnya dengan mewarnai gambar baju adik dan kakak (motorik/seni), meniru angka yang ada di atasnya dan kegiatan membulati angka sesuai jumlah anggota keluarga. Hasil dari kerja anak dimasukkan kedalam format portofolio, biasanya dokumen tersebut diberikan kepada orangtua murid nanti ketika akhir pembelajaran semester II”.

G. Penilaian diri sendiri (diperoleh dengan cara percakapan dengan anak)

Dilakukan dengan cara guru menanyakan kepada anak tentang kelebihan dan kekurangan diri sendiri, serta anak mengungkapkan senang atau tidaknya mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan laptop.

4. Kendala dan solusi yang dihadapi dalam pemanfaatan komputer pada proses pembelajaran anak usia dini

Hasil wawancara dan observasi peneliti yang ditujukan kepada kepala sekolah dan guru lembaga PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016 pada hari Senin tanggal 16 Mei 2016 tentang kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan komputer pada proses pembelajaran anak usia dini: kendala dan solusi yang dihadapi dalam pemanfaatan komputer pada proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi yaitu berupa kondisi anak (diperoleh dari hasil wawancara dan observasi) termasuk anak sulit diatur dan anak sering bertanya tentang tombol-tombol diperangkat laptop serta gambar yang ada di layar, program yang ditayangkan, kemampuan bahasa inggris yang rendah dalam memahami program perangkat lunak, keterbatasan

waktu, faktor usia, pengetahuan dan kemampuan mengoperasikan software yang digunakan, jarang nya seminar atau workshop tentang teknologi komputer, kurangnya dukungan dari orang tua murid, memerlukan perawatan yang berkesinambungan, kemauan lembaga untuk bisa mengenalkan teknologi komputer pada anak usia dini sangat tinggi, namun terkendala oleh kekurangan dana untuk bisa memiliki seperangkat komputer serta alokasi waktu.

Solusi yang diberikan kepala sekolah dan guru untuk menjawab kendala yang dihadapi, berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

“Banyak macam program yang diberikan kepada anak dari sebuah laptop, misalnya dengan memutar CD interaktif, slide show yang dibuat oleh guru sendiri, namun yang paling penting berupa tayangan-tayangan yang dekat dengan kehidupan anak. namun tidak terkecuali juga hal-hal yang jauh dengan anak. Bahkan kita juga memberikan tayangan dari video youtube jika kami kesulitan untuk membuat tayangannya. Bukan hanya slide show saja tetapi disesuaikan dengan tema pembelajaran”.

“Kurangnya keterampilan dalam memahami bahasa inggris menjadi salah satu kendala dalam pemanfaatan komputer ini, karena ketika kita mau menghidupkan komputerpun, kita sudah

menemukan istilah berbahasa inggris. Apalagi dilayar semuanya berbahasa inggris. Solusinya jika masih kesulitan terkadang menggunakan kamus”.

”Yang menjadi harapan ibu, dari kondisi yang kurang menguntungkan tadi saya ingin ada seminar atau workshop tentang teknologi dan anak. Kalau seminar atau workshop tentang teori anak usia dini sudah sering saya ikuti, namun kalau tentang praktek mengenai komputer interaktif untuk anak usia dini belum pernah. Karena ketika guru punya bekal mengenai kemampuan itu dan nantinya bisa diimplementasikan kepada anak dikelas”.

“Selain kendala dari kemampuan guru, di PAUD ini terkendala akan kurangnya dukungan dari orangtua murid. Orangtua murid berpikiran, jika sekolah ini menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dikelas maka akan menambah bayar uang bulanan. Sekarang respon orangtua murid setelah pemanfaatan komputer dikelas menyetujuinya. Dengan alasan karena dirumah tidak punya komputer, jadi ketika disekolah dikenalkan komputer kepada anak malah membuat anak senang dan menambah wawasan. Setelah orangtua menyetujuinya, apakah membebaskan biaya iuran kepada orangtua murid yang dilakukan guru-guru di PAUD Fatiatul Ilmi adalah tidak membebaskan biaya atau iuran kepada orangtua murid. Tidak ada yang berubah dari biaya bulanan, walaupun menggunakan teknologi untuk media pembelajarannya”.

Wawancara peneliti dengan kepala sekolah (A) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

“Selain terkendala dengan istilah berbahasa Inggris, saya (kepala sekolah PAUD Fatiatul Ilmi) masih kurang dalam kemampuan mengoperasikan laptop, mungkin karena usia yang sudah terasa malas. Solusinya jika tidak bisa sendiri, saya berdiskusi dengan guru yang lebih muda. Saling membangun pengetahuan, sering ngobrol supaya saya termotivasi”.

”Harapan yang paling besar dari keterkaitan teknologi dengan anak di PAUD ini kami menginginkan punya seperangkat komputer sendiri yang sah dimiliki oleh sekolah. Mengupayakannya dengan alokasi dari setiap pencairan bantuan dana operasional sekolah cuma cukup buat APE (Alat Permainan Edukatif) baik itu dalam atau luar. Sekolah kami mengandalkan laptop pribadi saja”.

“Menayangkan suatu tayangan kepada anak beserta membahasnya, terkadang suka lupa waktu hingga asyik sendiri. Waktu yang terlewat kurang lebih 15 sampai 20 menit. Kalau anak-anak mungkin malah senang, biasanya menggunakan media yang sudah biasa, kalau ini media yang jarang anak temui. Solusinya kami biarkan selesainya saja, karena jika dipotong ditengah kegiatan pembelajaran yang dikarenakan kelebihan waktu justru malah membuat anak kecewa”.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, maka strategi untuk menggabungkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bukan hanya semata-mata terletak di bahu pendidik saja tetapi juga kepada pemimpin sekolah. Peranan pemimpin sangat penting dalam membentuk budaya teknologi informasi di sekolah. Untuk menerapkan budaya teknologi informasi di sekolah, satu dokumen tertulis seharusnya disediakan. Kebijakan ini membantu mendesain program teknologi informasi untuk kemampuan pendidik menguasai komputer secara teratur dan progresif. Akan tetapi, anjuran agar menggunakan media dalam pengajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas untuk membelinya. Menyadari akan hal itu, disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya, tetapi cukup media pendidikan yang sederhana selama menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

Untuk itu, bahwa tidak menutup kemungkinan guru pendidikan anak usia dini harus mempersiapkan diri dengan kompetensi berbasis teknologi informasi komputer untuk bisa mensejajarkan dengan perkembangan yang semakin

modern. Dengan mempunyai keterampilan kompetensi berbasis teknologi, bisa dimanfaatkan untuk menyajikan bahan pembelajaran anak usia dini yang lebih interaktif dengan disertai animasi, gambar, suara, dan video.

Daftar Pustaka

- Asmawati, L. (2014). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chatib, Munif. (2013). *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti.
- Haugland, S. W. (1992). The Effect Of Computer Software On Preschool Children's Developmental Gains. *Journal Of Computing In Childhood Education*, 3(1), 15-30. Ej 438 238.
- Malik & Agarwal. (2012). Use Of Multimedia As A New Educational Technology Tool A Study International, *Jurnal Of Information And Education Technology* Volume 2 No 5 Oktober 2012.
- May Lwin, dkk. (2003). How To Multiply Your Child Intellihence: Cara Mengembangkan Berbagai Kecerdasan, Christine Sujana. Trj. Yogyakarta: Indeks.
- Miarso, J. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Nastasi, B. K., & Clements, D. H. (1994). Effectance Motivation, Perceived Scholastic Competence, And Higher-Order Thinking In Two Cooperative Computer Environments., *Journal Of Educational Computing Research*, 10(3), 249-275. Ej 486 806
- Nasution. (1987). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Jemmars.
- Nusir., et al. (2011). Designing an Interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan, IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). April 4-6, Amman, Jordan. *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)* Vol.4, No.4, October 2014. [Online]. Diakses 27 Mei 2016 dari <http://arxiv.org/pdf/1411.1897>
- Plowman, L., & C. Stephen. (2005). Children, Play, and Computers in Preschool Education. *British Journal of Educational Technology* 36 (2): 145-157. [Online]. Diakses dari <https://dspace.stir.ac.uk/bitstream/1893/458/1/Plowman%20BJET.pdf>
- Rahayu, C. S. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran, *Jurnal Cakrawala Kependidikan* Volume 8 No 2 Tahun 2010. [Online]. Diakses 10 Maret 2016 dari [jurnal.untan.ac.id>Home>Vol8,No2\(2010\)>Chandrawati](http://jurnal.untan.ac.id/Home/Vol8,No2(2010)/Chandrawati).
- Sadiman, Arief. et., al. (1996). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Catatan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2007). Metode penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H. (2005). Penerapan Multiple Intelligence dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur* No. 04, Th IV, Juli 2005. [Online]. Diakses 10 Desember 2015 dari <http://journal.iain-padangsidempuan.ac.id>
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: Pedagogia.]
- Suyadi & Dahlia. (2015). Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Wawuru, F & Satiadarma, M. (2003). Mendidik Kecerdasan, Pedoman Bagi Orangtua dan Guru Dalam Mendidik Anak Cerdas, Edisi 1. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Yaumi, M. (2012). Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence. Jakarta: Dian Rakyat.