

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era modern dan globalisasi ini, perkembangan produk teknologi berkembang dengan sangat cepat. Produk teknologi dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan manusia agar dapat hidup lebih nyaman dan mudah. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan demi peningkatan efisiensi dalam pembelajaran di sekolah. Dengan perkembangan teknologi yang begitu cepatnya, maka tidak ada salahnya sejak dini anak diperkenalkan dengan berbagai produk teknologi untuk menstimulus pikiran anak dalam mengembangkan teknologi dalam ruang lingkup pendidikan. Pada era globalisasi teknologi yang beragam, banyak sekolah dan perguruan tinggi yang menggunakan teknologi modern. Penggunaan teknologi untuk kepentingan pelaksanaan pendidikan juga telah berkembang pesat contohnya media elektronik dan komputer dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran disemua jenjang pendidikan. Mengikuti perkembangan yang ada dalam melayani kepentingan pendidikan yang berbasis teknologi, pengajar dapat memanfaatkan sarana elektronik dan komputer yang ada untuk kepentingan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung (Trimurtini, 2009).

Diperkuat oleh Asmawati (2014, hlm 25), bahwa pendidikan tidak hanya dibatasi pengumpulan informasi dari guru saja akan tetapi merekonstruksi terus menerus sesuai dengan penemuan-penemuan baru yang tidak terpaku pada unsur tradisional saja akan tetapi unsur modern dan harusnya guru memanfaatkan teknologi informasi untuk komunikasi dalam artian mampu menggunakan berbagai peralatan teknologi pembelajaran untuk kepentingan anak didik dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Mengikuti perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat, maka sudah seharusnya guru mengimplementasikan pembelajaran melalui teknologi informasi komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penguasaan dan penggunaan teknologi pada bangsa Indonesia menjadi kewajiban dari penyelenggaraan pendidikan pada era sekarang ini, selain itu

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. 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.

Menurut Rusman (2010, hlm 286), bahwa pengenalan telematika dan aplikasinya sebaiknya dimulai pada anak kecil, tidak membeda-bedakan dan diberikan pada semua jenjang pendidikan sehingga telematika dapat menjadi suatu bagian penting dari sistem pendidikan. Hal ini dikarenakan pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan telah sangat meluas dan menjangkau berbagai kepentingan. Diantara pemanfaatannya adalah kepentingan pembelajaran yaitu untuk membantu para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Pada proses pembelajaran, seperti sebagai multimedia, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, adanya media mempunyai peranan penting karena dalam kegiatan proses belajar mengajar tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara atau yang menjembatani sehingga kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan atau dipermudah dengan bantuan media (Kwartolo, 2010 hlm 22).

Bidang pendidikan dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi atau teks. Dilayar monitor akan muncul materi atau subjek disertai gambar, suara atau animasi dari subjek yang dipelajari. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Pendidikan sangat membutuhkan pendidikan multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya (Ivers & Barron, 2010).

Pendidikan anak usia dini yang baik dan tepat dibutuhkan anak untuk menghadapi masa depan, terlebih pembelajaran tersebut menyangkut tentang pengenalan komputer sejak usia dini yang sangat dianjurkan karena dengan teknologi yang serba canggih pada saat sekarang ini sehingga berbagai informasi dunia dapat di akses dengan mudah, begitu juga dengan anak-anak sebagai penerus generasi bangsa yang memerlukan pengenalan komputer sejak dini yang paling tepat di ajarkan. Chin (2008), melakukan suatu estimasi terhadap 25% lisensi TK yang memiliki *Microcomputer*, dan semua anak TK tersebut diperdiksi mereka bisa melakukannya dan pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi dapat berlangsung secara efektif dan efisien maka dibutuhkan sarana yang dapat menunjang proses komunikasi yang disebut media serta terdapat beberapa macam sarana yang dapat digunakan, salah satunya adalah 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.

Karakteristik guru (misalnya individu pendidikan tingkat, usia, jenis kelamin, pengalaman pendidikan, pengalaman dengan komputer untuk tujuan pendidikandan posisi keuangan) dapat mempengaruhi inovasi teknologi (Rogers,1995, Schiller, 2003).Awal sektor pendidikan anak usia dini meliputi anak-anak, praktisi dan orang tua. Ada tiga alasan mengapa teknologi bisa dikenalkan pada awal pendidikan anak usia dini, pertama berkaitan dengan

kualitas teknologi komputer berdasarkan pada orang-orang (anggota keluarga, pengasuh dan pendidik anak usia dini) dan lingkungan (fisik dan sosial) yang mengelilingi belajar anak muda. Kedua, teknologi komputer baru ini berpeluang untuk memperkuat berbagai aspek praktik pendidikan anak usia dini seperti belajar anak dan bermain, ketiga, ada dukungan global secara keseluruhan untuk pengembangan dan integrasi teknologi informasi komputer dalam pendidikan anak usia dini terkait kebijakan pemerintah, kurikulum, dan praktek. Anak-anak sekarang hidup di lingkungan yang kaya komunikasi. Model komunikasi yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari mereka termasuk berbagai macam elektronik dan digital (Blatchford & Blatchford, 2003). Sedangkan anak-anak untuk melek huruf, bermain dan mendapatkan pengalaman dibentuk oleh media elektronik (Luke, 1999). Jadi, mereka harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan "melek teknologi", anak-anak harus mengidentifikasi penggunaan teknologi sehari-hari, dan bahwa anak-anak harus memiliki kesempatan dalam menggunakan teknologi komputer untuk mendukung pembelajaran mereka (BECTA, 2004).

Penggunaan teknologi komputer di tahun-tahun awal memiliki potensi untuk meningkatkan kesempatan pendidikan bagi anak-anak. Jika diterapkan sesuai dengan tahapan perkembangan, dapat mendorong tujuan dan eksplorasi bermain, diskusi, kreativitas, pemecahan masalah. Penggunaan yang tepat dari teknologi komputer tergantung bukan hanya keterampilan dan pengetahuan praktisi anak usia dini, tetapi juga "Perkembangan kesesuaian" dimana bahwa teknologi sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak usia dini itu merupakan proyek di Inggris (Blatchford & Blatchford, 2003; Blatchford & Whitebread, 2003).

Meskipun sudah banyak yang membahas tentang manfaat pemanfaatan komputer pada anak, namun untuk penelitian yang membahas tentang kendala dan solusi pemanfaatan komputer di lingkungan pendidikan anak usia dini masih jarang dilakukan. Upaya sukses untuk memperoleh perangkat keras komputer dan meningkatkan rasio siswa dan rasio komputer 5:1 (World Almanac, 2002), telah berhasil mengidentifikasi bahwa keterampilan komputer harus diajarkan di sekolah dan bagaimana komputer dapat digunakan untuk mengajar dan belajar (Dooling, 2000). Dengan demikian, saat ini perhatian telah beralih ke apa yang

sebenarnya terjadi di dalam kelas dengan teknologi komputer. Meskipun komputer dapat memfasilitasi, jika potensi komputer tidak dioptimalkan maka tidak akan ada pergeseran paradigma belajar dan mengajar (Bangkok, 2004). Bahkan, guru memainkan peran penting dalam pergeseran paradigma belajar mengajar. Guru harus mengerti peran potensi teknologi dalam pendidikan, guru juga harus menjadi agen yang efektif untuk dapat memanfaatkan teknologi di dalam kelas

Berdasarkan acuan di atas, penulis memfokuskan pada kajian untuk 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.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Setelah memaparkan latar belakang di atas, maka didapat sebuah identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak menjadi lebih senang belajar karena adanya perangkat lunak pendidikan yang diprogram sedemikian menarik namun ada sebagian anak yang masih asyik sendiri.
2. Tidak semua program yang diimplementasikan pada teknologi informasi komputer, guru di PAUD Fatiatul Ilmi menguasainya contohnya seperti *editing* video untuk ditayangkan kembali kepada anak.
3. Dikarenakan dengan keterbatasan pendanaan, untuk mengenalkan seperangkat komputer dilaksanakan di salah satu rumah pendidik yang tempatnya bersebelahan dengan sekolah, sehingga menggunakan sistem *rolling team*
4. Dikarenakan situasi kelas yang menyenangkan, implementasi teknologi informasi komputer pada pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi ini seringkali melebihi waktu yang sudah ditentukan di RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan mengambil waktu istirahat anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Dengan mengacu pada identifikasi masalah yang ada di atas, maka didapat sebuah rumusan masalah yaitu “Bagaimana pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi?”. Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitiannya sebagai berikut.

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

5. Bagaimana upaya mengatasi kendala pembelajaran komputer dalam pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menetapkan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran komputer di PAUD Fatiatul Ilmi.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran komputer di PAUD Fatiatul Ilmi.
3. Untuk mengetahui penilaian pembelajaran komputer dilaksanakan di PAUD Fatiatul Ilmi.
4. Untuk mengetahui kendala pembelajaran komputer dalam pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi.
5. Untuk mengetahui upaya mengatasi kendala pembelajaran komputer di PAUD Fatiatul Ilmi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh dan masukan yang membangun bagi pengembangan karya tulis ilmiah khususnya dalam bidang implementasi teknologi komputer pada anak usia dini sehingga dapat diimplementasikan dan diaktualisasikan secara nyata pada proses belajar mengajar oleh guru dan lembaga pendidikan terkait.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Selain manfaat teoritis dalam penelitian ini, diharapkan penelitian mempunyai manfaat praktis yang ingin diperoleh, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Pemerintah

Diharapkan pemerintah memfasilitasi yang menjadi kendala lembaga pendidikan anak usia dini dalam memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini.

2. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan dari penelitian ini memberikan pengetahuan bagi guru atau pendidik anak usia dini bahwa ada salah satu metode pembelajaran anak usia dini yaitu mengimplementasikan atau menerapkan pembelajaran berbasis komputer pada anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan ada penelitian lanjut tentang teknologi komputer untuk bisa menyempurnakan penelitian sebelumnya.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Halaman judul

Halaman pengesahan

Halaman pernyataan

Halaman terima kasih

Abstrak

Daftar isi

Daftar tabel

Daftar gambar

Daftar lampiran

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

1.4.2 Manfaat Teoritis

1.5 Struktur Organisasi Tesis

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3 Pengumpulan Data

3.3 Analisis Data

3.4 Definisi Operasional

BAB IV PEMBAHASAN

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

DAFTAR PUSTAKA