

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di abad 21 ini atau dikenal dengan era globalisasi, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat berpengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan manusia. Teknologi saat ini telah merubah cara hidup manusia, baik cara berkomunikasi, cara belajar, cara bekerja, cara berbisnis dan lain sebagainya. Perkembangan TIK mampu memberikan kontribusi yang besar terhadap dunia pendidikan. Willis, J dan Brenda (2013) berpendapat bahwa teknologi dapat memberikan peluang untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa, belajar bekerjasama, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, Ghavifekr, S. dan Wan Athirah, (2015, hlm. 188) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan efektif untuk guru dan siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Asmawati, 2014, hlm. 25) harusnya guru memanfaatkan teknologi untuk komunikasi dalam artian mampu menggunakan berbagai peralatan teknologi pembelajaran untuk kepentingan anak didik. Mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi 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.

Sedikitnya ada tiga alasan mengapa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bermanfaat dalam pendidikan anak usia dini. Pertama, TIK telah mempunyai pengaruh pada manusia dan lingkungannya, termasuk bagi anak yang sedang belajar. Kedua, teknologi ini menawarkan kesempatan baru untuk mendukung berbagai aspek dari pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Ketiga, ada dukungan dan minat antar sektor pendidikan untuk pengembangan dan pengintegrasian TIK ke dalam kebijakan, kurikulum, dan pelaksanaan pendidikan (New Zealand Ministry of Education, 2004). Pada jenjang pendidikan anak usia dini, anak berada pada masa kognitif praoperasional (2-7 tahun). Seperti yang di kemukakan Piaget (dalam Suroso, 2014, hlm. 18) bahwa tahap kognitif praoperasional ini anak mulai menerapkan fungsi semiotik. Fungsi ini sangat terkait dengan kemampuan dalam menggunakan

Nadya Ulfah, 2018

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOMPUTER DI TK ISTIQAMAH BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

gambar, gerakan (*gesture*) sinyal dan kata-kata. Anak yang berada pada tahap perkembangan kognitif ini telah mengenal fungsi objek yang diamati atau dipelajari. Seperti sebuah hasil penelitian di Skotlandia (dalam Azis, 2016, hlm. 30) menyebutkan bahwa pendidikan pra-sekolah atau pendidikan anak usia dini merupakan ranah menarik untuk menyelidiki penggunaan komputer.

Komputer merupakan alat yang menyenangkan bagi anak. Natasi dan Clements (dalam Azis, 2016, hlm. 26-42) mengemukakan bahwa 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.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini maka proses pembelajaran dapat menggunakan media komputer. Dodge, Diane Trister & Laura J Colker (2001, hlm. 297) menyatakan bahwa komputer merupakan media yang sangat efektif. Dengan didukung tampilan gambar yang bisa berjalan dan didukung oleh efek suara atau nyanyian yang riang, media komputer sangat disukai anak. Salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini adalah adanya komputer. Anak TK lebih mudah bila ingin akses ke komputer dan teknologi pendidikan. Pemakaian komputer di segala bidang telah menyebabkan anak juga dikelilingi oleh beragam sarana yang menyenangkan dan inovatif dari media yang dibuat dengan bantuan komputer. Komputer membuat anak semakin mudah dan menyenangkan untuk belajar dan mengenal huruf.

Berbagai penelitian menunjukkan manfaat pembelajaran komputer pada anak usia dini. Seperti yang di tulis Rochanah (2016) dalam penelitiannya dihasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran mengenal huruf melalui penerapan media komputer telah memenuhi keberhasilan baik sekali. Hal itu terlihat dari peningkatan presentase aktivitas dari siklus I mendapat 79,2% menjadi 88,5%, dalam siklus II dengan pencapaian ketuntasan 91,5% ketuntasan kemampuan mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer di TK Alfaradis Sidoarjo. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui pemanfaatan media komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Sufa (2015) yang berlokasi di TK Islam Makarima Katsura Sukoharjo, dihasilkan kesimpulan bahwa melalui penerapan pembelajaran komputer dapat mengembangkan kognitif anak usia dini. Upaya mengembangkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran komputer dengan melatih

kemampuan mengingat dan melakukan pemecahan masalah. Tindakan yang dilakukan dengan menerapkan aturan yang disepakati bersama secara konsisten, memberikan *reward* dan memberikan motivasi.

Putri (2017) dalam penelitiannya yang berjudul dihasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran komputer di TK ini bertujuan untuk mengenalkan anak tentang nama serta fungsi komputer secara sederhana dengan bahasa yang dimengerti oleh anak yang mana materi pembelajaran pengenalan komputer di TK meliputi menggambar dan mewarnai, mengenal huruf dan angka, pengenalan simbol-simbol di komputer maupun aplikasi (*software*) pembelajaran dapat melatih konsentrasi maupun daya ingat anak.

Penelitian-penelitian di atas semakin menguatkan bahwa mempelajari komputer sejak usia dini sangat baik untuk dilakukan. Karena saat ini kemajuan teknologi yang sangat cepat membuat anak-anak tidak dapat menghindarinya. Adanya teknologi digital yang maju dan tidak terelakkan melalui kamera, hp dan sebagainya menjadi suatu kebutuhan untuk mengenalkan teknologi komputer pada anak usia dini. Oleh karena itu pada masa ini merupakan masa yang tepat memberikan pengenalan komputer dikarenakan rasa ingin tahu yang besar dan anak sangat menyukai eksplorasi lingkungan.

Pembelajaran komputer yang ideal untuk anak usia dini adalah yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidik tidak boleh lupa akan tugas, hak, dan kewajiban anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Karena dengan suasana bermain sambil belajar akan membuat anak senang dan tidak merasa tertekan pada saat pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Suratno (2005, hlm. 77) dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini kegiatan utamanya adalah bermain dan segala aktivitas yang memberikan kesenangan untuk anak. Untuk itu pembelajaran komputer harus dilaksanakan dengan belajar sambil bermain agar anak merasa senang dan tidak tertekan.

Pembelajaran komputer di lapangan pada saat ini belum optimal disebabkan oleh belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan komputer dibidang pendidikan, karena tanpa adanya infrastruktur maka penerapan komputer pada pembelajaran anak usia dini tidak akan terealisasi. Mahadewi (2014, hlm. 57) mengemukakan tentang beberapa kendala pembelajaran komputer yaitu tantangan dalam hal penyediaan infrastruktur/fasilitas pendukung, misalnya komputer dalam berbagai bentuknya, jaringan internet, sistem output (*speaker, printer, layar*) dan fasilitas pendukung lainnya. Permasalahan lainnya adalah kurangnya pengawasan orang tua atau guru terhadap penggunaan komputer oleh anak. seperti yang dikemukakan oleh Pribadi, dkk (2010)

bahwa kemungkinan besar anak mengkonsumsi permainan yang menonjolkan unsur-unsur kekerasan tanpa sepengetahuan orang dewasa. Dengan tuntunan teknologi komputer di masa kini, sudah seharusnya guru dan orang tua mempersiapkan bekal keterampilan yang cukup bagi anak-anak dengan bimbingan yang tepat sehingga tidak terjadi penyalahgunaan teknologi komputer untuk kegiatan yang bersifat negatif. Pada permasalahan tersebut, peneliti melihat keadaan yang berbanding terbalik khususnya pada pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung.

Berangkat dari pengalaman peneliti ketika melaksanakan observasi di TK Istiqamah Bandung, diperoleh informasi bahwa terdapat 10 unit komputer yang disediakan untuk proses pembelajaran komputer. TK Istiqamah Bandung beralamat di Jl. Taman Citarum Bandung No. 1, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115. Kurikulum di TK Istiqamah mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi kurikulum khas TK Istiqamah melalui model pembelajaran sentra, salah satunya adalah sentra Bahasa Inggris dan Komputer. Pada sentra komputer ini anak diberikan pengalaman untuk mengenal dan menggunakan komputer secara langsung dengan pengawasan dari guru.

Sejak tahun 2013 TK Istiqamah menerapkan pembelajaran komputer. Pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung bertujuan untuk memperkenalkan komputer secara personal. Mencangkup pengenalan perangkat komputer seperti *monitor*, *mouse*, dan *keyboard* serta cara penggunaannya. Dalam menggunakan bagian-bagian perangkat tersebut, selain melatih keterampilan mengoperasikan komputer, anak-anak juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang sesuai dengan usianya.

Keberhasilan TK Istiqamah Bandung dalam melaksanakan pembelajaran komputer diharapkan bisa menjadi sumber informasi dan pengetahuan mengenai pembelajaran komputer di Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan uraian di atas, peneliti memfokuskan penelitian mengenai implementasi pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung.

Oleh karena itu penulis ingin mengetahui dan memperdalam mengenai pembelajaran komputer di Taman Kanak-kanak TK Istiqamah Bandung di mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai penilaian yang dilakukan melalui penelitian yang mengambil sebuah judul “Implementasi Pembelajaran Komputer di TK Istiqamah Bandung” dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut, “Bagaimana Implementasi Pembelajaran Komputer di TK Istiqamah Bandung?”. Adapun secara lebih khusus rumusan masalah tersebut dituangkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung?
- c. Bagaimana penilaian pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang Implementasi Pembelajaran Komputer di TK Istiqamah Bandung. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang:

- a. Perencanaan pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung.
- b. Proses pelaksanaan pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung.
- c. Penilaian pembelajaran komputer di TK Istiqamah Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Secara Teoritis

Sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan konsep-konsep pembelajaran Komputer di Taman Kanak-Kanak.

- b. Secara Praktis

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan menjadi kontribusi yang positif kepada lembaga penyelenggaraan pendidikan, khususnya TK Istiqamah Bandung dalam implementasi pembelajaran Komputer di Taman Kanak-Kanak sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dasar menggunakan komputer dengan bijak dari sejak dini.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan evaluasi dan motivasi bagi guru agar bisa lebih mengembangkan keterampilan pembelajaran komputer untuk anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya dengan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai implementasi pembelajaran Komputer di Taman Kanak-Kanak secara menyeluruh.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis memberikan gambaran umum tentang isi dan materi yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisi kajian teori pembelajaran komputer untuk anak usia dini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian berisi metode penelitian yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, penjelasan istilah, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisi data, dan isu etik.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan memaparkan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil temuan peneliti.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan dan rekomendasi merupakan kesimpulan dari seluruh hasil pengolahan data dan analisis yang dilakukan serta disertai rekomendasi yang akan diberikan kepada pihak yang berkaitan.