

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya mengubah situasi dari suatu keadaan kepada keadaan lain yang lebih baik. Tujuan pendidikan tersebut pada tataran kelembagaan diimplementasikan di persekolahan mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

Taman kanak-kanak sebagai pendidikan prasekolah merupakan perluasan dari pendidikan keluarga bertugas membantu mempersiapkan mental anak secara baik untuk pendidikan selanjutnya.

Pendidikan umum sebagai pendidikan yang bertanggung jawab terhadap proses memanusiakan manusia, mengimplementasikan adanya proses pendidikan yang mengarah kepada perwujudan kepribadian. Pada tingkat TK pendidikan tersebut memiliki kandungan proses persiapan pendidikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak sebelum memasuki usia sekolah.

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal untuk usia 4-6 tahun yang dalam pelaksanaan pendidikannya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan sarana yang efektif dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak baik aspek fisik motorik, sosial, kognitif dapat berkembang.

Dengan bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide dan pikirannya, demikian juga untuk perkembangan fisik terjadi koordinasi

motorik halus maupun kasar. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dan mengendalikan emosi secara positif. Bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan keterampilan sosial. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui berbicara, mendengarkan, bercerita, membaca dan menulis. Kreativitas, estetika dan apresiasi anak dapat berkembang pula melalui bermain.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang diselenggarakan bagi anak usia balita. Penyelenggaraan TK dimaksudkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan sebelum memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan TK bertujuan membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri.

Pembentukan perilaku sebagai salah satu tujuan pendidikan di TK dimaksudkan agar sedini mungkin anak didik memiliki sikap dan perilaku yang baik. Berbagai upaya untuk membantu terbentuknya perilaku yang diharapkan seperti kedisiplinan, perlu dilakukan secara terarah.

Keterkaitannya dengan uraian di atas, maka peran guru menurut Eliason (1994) adalah, "*... to provide encourage, supervise and guide the play of young children and to help them reach their potentials*". Lebih lanjut Frobel dalam Audrey Curtis (1998), menjelaskan bahwa: "Potensi-potensi anak akan berkembang apabila orang dewasa mampu menyediakan suatu lingkungan yang diciptakan mencapai tujuan yang diinginkan. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak, karena

bermain merupakan suatu kegiatan yang bermakna bagi anak”. Melalui bermain anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua potensi dan perkembangannya sebagaimana ditegaskan Solehuddin (2000) bahwa:

“Secara umum pendidikan prasekolah dimaksudkan untuk memfasilita pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan norma- norma dan nilai-nilai kehidupan. Pendidikan prasekolah hendaknya tidak berorientasi akademik, tetapi hendaknya dapat menyediakan pengalaman belajar bagi anak. Di samping itu program pendidikan prasekolah harus disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan perkembangan anak.”

Pendidikan anak dewasa ini dihadapkan kepada masalah yang kompleks karena percepatan perubahan masyarakat mengakibatkan sedikitnya kesempatan belajar bagi anak serta rapuhnya lingkungan yang mengelilingi kehidupan mereka. Berbicara gerbang kehidupan anak, tentu akan berkaitan dengan kondisi pada 20 tahun yang akan datang.

Kecerdasan, kepribadian, dan kreativitas anak dapat berkembang hanya bila diberikan rangsangan untuk berkembang dan tidak dapat diharapkan dengan sendirinya berkembang. Rangsangan-rangsangan dini dimasa anak-anak yang diberi kesempatan untuk tumbuh dan berkembang sangat besar manfaatnya dikemudian hari. Sikap disiplin harus mulai dikembangkan kepada anak sedini mungkin karena disiplin merupakan perilaku dasar atau prasyarat sukses belajar seseorang atau bekerja. Dalam pengembangan diri anak terkait erat dengan penanaman dan pembiasaan untuk hidup disiplin sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Saat ini banyak TK yang menggunakan pendekatan pendidikan yang bermuatan akademik, yang dalam hal ini mengutamakan segi penguasaan pengetahuan dan

keterampilan tertentu yaitu bagaimana cara belajar sambil bermain menggunakan komputer.

Tujuan pendidikan TK sebagaimana tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 002/4/1995 adalah:

Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak-anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Membantu kesiapan anak sebelum memasuki sekolah dasar.

Tujuan tersebut mensyaratkan dua hal yakni bagaimana mengembangkan perilaku anak yang dalam pelaksanaan di TK dilakukan melalui pembiasaan.

Pelaksanaan pembelajaran di TK pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau terintegrasi antara dimensi perkembangan yang satu dengan yang lainnya begitu pula dengan kurikulumnya.

Pelaksanaan pembelajaran komputer saat ini di TK mencakup kegiatan bercerita, cara mempelajari bentuk, huruf, dan warna, tetapi persiapan pengenalan berbagai macam bentuk huruf tersebut lebih merupakan pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran melalui komputer belum merupakan satu kesatuan (*integrated*) dan lebih berpusat pada guru (*teacher centered*) belum optimal melibatkan anak aktif belajar. Pendekatan yang dipilih guru belum memperhatikan minat, kebutuhan dan perkembangan anak, sehingga aspek akademik lebih diutamakan.

3. Perumusan dan Pembatasan Masalah

Latar belakang masalah di atas mengindikasikan bahwa pembelajaran komputer di TK merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan harus ada keterkaitan antara komponen menulis, membaca, dan bermain. Keterpaduan bukan hanya antar komponen pengembangan pembelajaran komputer tetapi juga dengan tema, dengan bidang pengembangan lain, dan dengan unsur-unsur pembelajaran.

Untuk dapat terlaksananya pengembangan pembelajaran komputer sebagaimana dikemukakan di atas, maka perlu ada suatu model pengembangan pembelajaran komputer yang dapat mengintegrasikan komponen-komponen pengembangan pembelajaran komputer secara harmonis dan disiapkan menyeluruh.

Salah satu pendekatan yang dapat mengintegrasikan komponen membaca, menulis, dan bermain adalah pendekatan pembelajaran komputer bagi anak TK. Antara komponen tersebut terdapat hubungan yang jelas yaitu antara mendengarkan/menyimak, dan bermain karena semuanya terkait dengan keterampilan. Dengan bermain maka hal tersebut dapat dipahami oleh anak usia dini atau TK.

Berdasarkan hal tersebut dan kondisi objektif yang ada di lapangan, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Model pembelajaran komputer yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan aspek kognitif pada anak TK?”.

Penelitian ini dibatasi pada masalah: proses pembelajaran komputer di TK.

Alasan penulis membatasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

Kurikulum TK dilaksanakan secara terintegrasi yang mencakup dimensi-dimensi perkembangan anak. Pengembangan pembelajaran komputer di TK merupakan salah satu domain perkembangan anak yang pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dari semua kegiatan anak di TK.

Perkembangan pembelajaran komputer merupakan bagian dari keseluruhan proses meningkatkan kognitif anak. Belum adanya pembelajaran komputer di TK yang dilaksanakan secara menyeluruh. Pembelajaran komputer merupakan salah satu pendekatan yang relatif baru yang mengembangkan kognitif anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di TK.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan pembelajaran komputer di TK. “ Pengembangan program pembelajaran komputer pada aspek kognitif anak TK”.

C. Definisi Operasional

Pembelajaran Komputer yang dimaksud adalah rancangan pembelajaran komputer di TK pada pendekatan aspek kognitif anak. Hal ini mengacu pada sistematika menurut Jean Piaget yang meliputi tujuan dan asumsi sistem sosial, prinsip reaksi guru dan anak, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring.

Dengan demikian maka pembelajaran komputer di TK merupakan pengalaman pribadi yang bermakna.

Pengembangan Program Komputer di TK

Hal ini menekankan pada suatu pembelajaran komputer di TK sebagai proses dengan demikian maka mereka dapat berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekelilingnya.

Pembelajaran komputer difokuskan pada tiga hal yaitu:

1. Bagaimana cara bermain melalui komputer yaitu dengan menulis berbagai cara, mengenal bentuk huruf serta menggambar.
2. Mengetahui bermacam bentuk, warna, tanda, dan simbol.
3. Melatih kognitif mereka untuk mengenal komputer dengan mudah.

D.Pertanyaan Penelitian.

Berdasarkan perumusan dan pembatasan masalah diatas, dikembangkan pertanyaan penelitian sebagai berikut

1. Program pembelajaran berbasis komputer yang bagaimana yang cocok dikembangkan di TK ? Desain maupun implementasi yang bisa mengembangkan kognitif anak.
2. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan pendekatan pembelajaran tersebut ? Desain tema bagaimana pembelajaran serta medianya?
3. Bagaimana bentuk implementasi terhadap kognitif anak pendekatan pembelajaran komputer ?
4. Bagaimana dampak terhadap anak penggunaan pendekatan pembelajaran komputer ?
5. Bagaimana faktor pendukung dan keterbatasannya ?



Tujuan Penelitian

Tujuan umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk , yaitu pendekatan pembelajaran berbasis komputer yang dirancang sesuai dengan kondisi yang ada dan disesuaikan denan kebutuhan kurikulum dan pembelajaran TK.

Secara khusus.

Secara khusus tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Program pembelajaran berbasis komputer yang cocok dikembangkan di TK adalah dengan cara bermain sambil belajar. Contohnya anak diperlihatkan gambar yang ada dilayar dan mencoba untuk menjawab perintah yang ada pada komputer.
2. Langkah-langkah pengembangan dan pendekatan pembelajaran tersebut melalui beberapa tahap. Yaitu dimulai dari pengenalan komputer sampai pada tahap akhir yaitu hasil pembelajaran yang sudah mereka capai. Dengan demikian maka akan terlihat hasil yang memuaskan pada kognitif anak
3. Bentuk implementasi terhadap kognitif anak melalui pendekatan pembelajaran komputer adalah dengan tutorial, drills, simulasi dan permainan.

4. Dampak terhadap anak menggunakan pendekatan pembelajaran komputer mereka lebih interaktif dalam belajar dan mempunyai semangat yang tinggi dalam mempelajari suatu tema yang disajikan.
5. Faktor pendukung yang ada adalah tersedianya sarana media dimana anak dapat belajar dengan nyaman serta dengan lingkungan yang kondusif. Keterbatasannya adalah dari bahasa yang digunakan untuk instruksi dalam komputer yang bukan bahasa sehari-hari sehingga butuh waktu untuk dapat menyesaikannya.

Menemukan tampilan yang cocok tentang implementasi kurikulum dan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Untuk mengetahui kondisi obyektif tentang proses pembelajaran komputer di TK beserta faktor-faktor pendukungnya yang mencakup guru, anak, sarana, prasarana, media, dan sumber belajar.

Menghasilkan suatu pembelajaran komputer yang mengintegrasikan kemampuan kognitif anak serta bidang pengembangan lainnya.

Anak dipandang sebagai pembangun yang aktif dalam membangun kemampuan pembelajaran komputer dalam suatu proses perkembangan mental. Aspek kognitif merupakan proses yang menyeluruh dan sangat berpengaruh pada interaksi sosial anak

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak TK untuk mempelajari komputer. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi



masukannya bagi guru, orang tua, masyarakat, dan sekolah dalam upaya mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran komputer di TK.

Bagi lembaga dan yayasan yang mengelola TK dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dapat memberikan kemudahan terhadap kelancaran terhadap pelaksanaan pengembangan pembelajaran komputer.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan terhadap teori, yaitu berupa dalil-dalil atau prinsip-prinsip berkaitan dengan pendekatan pembelajaran komputer pada Taman kanak-kanak.

Manfaat Praktis

Penelitian tentang pembelajaran komputer untuk anak TK ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut :

Bagi pihak pengambil keputusan, hasil penelitian ini dapat mengembangkan potensi anak secara maksimal yang sesuai dengan perkembangan anak, dan dapat dijadikan alternatif untuk diseminasikan pada jenjang sekolah TK.

Bagi guru, pembelajaran dengan komputer dapat memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran TK sejak tahap pemahaman kurikulum, pengembangan perencanaan pembelajaran sampai tahap pelaksanaan pembelajaran. Manfaat diperoleh dari pemahaman pembelajaran komputer serta perbaikan proses pembelajaran, sehingga diharapkan akan meningkatkan kinerja guru.

Bagi siswa, penerapan pembelajaran komputer diharapkan akan meningkatkan potensi siswa dan belajar secara menyenangkan.



