

PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPUTER DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AL AZHAR 21 PONTIANAK TENGGARA

Ayu Aprilia Pangestu Putri, M. Syukri, Lukmanulhakim

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak

Email: Ayu.glx13@gmail.com

Abstract

Learning of introduction to computer is an effort to improve the quality of learning. The main learning activity for infants is to play and any kind of activity which bears fun to them. Therefore, in learning of introduction to computer for children shall be applied in fun ways of teaching so that they may feel pleased and not under pressure. The facility and human resource in learning of introduction to computer also might be a problem in learning procurement of introduction to to computer in preschool. By that reason, the researcher aims to research about learning of introduction to computer especially in Al-Azhar 21 Kindergarten of South East Pontianak. The data is resourced of interview result with the head of the Kindergarten, computer teacher, observation in teacher's activity during the learning of introduction to computer and documentary. The result of this research describes the learning formation of introduction to computer that is made as learning material to the children. The method of study that is used by the teacher to teach the computer specifically in kindergarten. And the obstacle that is faced rhe kindergarten in during teaching the introduction to computer.

Keyword: *learning of introduction to computer to children*

Pesatnya perkembangan kemajuan teknologi komputer mempengaruhi semua aspek kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi komputer dalam proses belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer dapat membantu guru dalam permasalahan komunikasi dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Linda Roehrig Knapp & Allen D. Gleen (dalam Deni Dermawan, 2012) “sebagian besar guru menggunakan pembelajaran komputer untuk mendukung pembelajarannya melalui model komunikasi, pendidikan, komputer merupakan salah satu upaya pembaharuan pendidikan termasuk dalam proses belajar-mengajar”.

Pembaharuan pendidikan tidak hanya bermanfaat bagi kegiatan belajar-mengajar

yang dilakukan oleh guru, tetapi juga berguna untuk anak. Seperti yang dikemukakan oleh Benny A Pribady dkk, (2008 : 1) yang menyatakan bahwa teknologi komputer dapat dan seharusnya telah diajarkan sejak usia dini, perkembangan teknologi komputer akan berlangsung semakin pesat yang mengharuskan peserta didik untuk lebih mengenal bahkan mampu memanfaatkan teknologi tersebut dalam aktivitas kehidupan mereka.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria terampil dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Sesuai dengan pasal 28C ayat (2) yaitu setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh ilmu pengetahuan dan teknologi, seni budaya, demi

meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Menurut Suratno (2005: 77) dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini kegiatan utamanya adalah bermain dan segala aktivitas yang memberikan kesenangan untuk anak. Untuk itu dalam pembelajaran pengenalan komputer untuk anak harusnya dilakukan dengan cara bermain sehingga anak merasa senang dan tidak tertekan.

Bambang Warsita (2008: 138) menyatakan bahwa komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini, penggunaan komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Kemampuan komputer untuk menampilkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat (*slow learner*) tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (*fast learner*).

Selain anak, pendidik juga berperan penting dalam pembelajaran pengenalan komputer bagi anak usia dini, dan pihak sekolah harus memiliki program pembelajaran pengenalan komputer secara baik dan menarik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki pengetahuan yang baik dan terampil menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran bagi anak, serta mengetahui karakteristik anak usia dini dan metode yang tepat untuk mengajarkannya kepada peserta didik. Ini sejalan dengan Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana (2013: 97) yang menyatakan bahwa melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara terus-menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Itu berarti pengetahuan guru tentang pelaksanaan pembelajaran komputer sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif pada anak usia dini.

Luh putu putrini mahadewi (2014: 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. Belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan komputer dibidang pendidikan merupakan permasalahan awal yang harus segera diselesaikan oleh pihak yang berwenang, karena tanpa adanya infrastruktur yang mendukung maka penerapan komputer pada pembelajaran anak usia dini hanya akan menjadi impian semata. Infrastruktur merupakan komponen yang sangat penting yang berfungsi sebagai modal awal dan utama dalam penerapan pembelajaran komputer pada pendidikan anak usia dini. Selanjutnya ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan komputer dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada permasalahan tersebut, penulis melihat keadaan yang berbanding terbalik khususnya pada pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara.

Berangkat dari pengalaman peneliti ketika melaksanakan Program Praktek Lapangan (PPL) selama 4 bulan di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara, diperoleh informasi bahwa terdapat 30 unit komputer yang di sediakan untuk proses pembelajaran, dalam pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak ini dijadwalkan pada hari-hari tertentu untuk setiap kelompok/kelas peserta didik. Pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara juga dimasukan ke dalam program *Ko-Kurikuler* yang dimiliki lembaga, selain itu dalam menyajikan materi pembelajaran pengenalan komputer untuk anak bentuk pembelajaran sangat bervariasi seperti nyanyian, games edukatif, dan penggunaan *Paint dan Microsoft Word* untuk anak secara sederhana. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak Al Azhar 21 Pontianak Tenggara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan harus relevan dengan masalah penelitian agar tidak terjadi kekeliruan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah dan subjek yang menjadi sasaran penelitian, lokasi untuk melakukan penelitian Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah guru komputer dan kepala TK di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan alat pengumpulan data berupa panduan observasi, panduan wawancara baik kepada guru komputer maupun kepada kepala TK. Teknik Analisis data dalam penelitian ini adalah pengumpulan data (*data collection*), kemudian mereduksi data yang dikumpulkan (*data reduction*) kemudian penyajian data (*data display*) serta dilakukan pengambilan keputusan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Pada penelitian ini juga menggunakan uji keabsahan data. Uji keabsahan yang digunakan didalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu (Sugiyono, 2016: 372). Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Sugiyono (2016: 330) "Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama". Untuk menguji kredibilitas data tentang pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara, maka pengumpulan data dilakukan kepada kepala lembaga dan guru komputer, di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara.

Sedangkan menurut Sugiyono (2016: 330) triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda

untuk mendapatkan atau dari sumber yang sama. Untuk menguji kredibilitas data tentang pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara, maka pengumpulan data menggunakan teknik yang berbeda-beda yaitu dengan menggunakan, wawancara, kemudian dicek dengan observasi dan dokumentasi. Setelah triangulasi data peneliti menguji keabsahan data penelitian dengan menggunakan *member check*. Djamar Satori & Aan Komariah (2012: 172) *member check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada informan. Tujuan dari *member check* adalah untuk mengetahui kesesuaian data yang diberikan oleh pemberi data. *Member check* dilakukan setelah pengumpulan data selesai atau setelah mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Setelah itu peneliti datang ke pemberi data, kemudian menyampaikan temuan tersebut kepada pemberi data. Setelah data disepakati bersama, maka pemberi data diminta untuk menandatangani, hal ini dilakukan supaya data lebih otentik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian terhadap pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pengenalan komputer sudah cukup baik hanya saja terdapat beberapa data yang belum dilengkapi oleh Taman Kanak-kanak tersebut. Data yang peneliti maksud seperti tingkat pencapaian yang dapat anak capai sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak kemudian kelengkapan data tentang rencana kegiatan harian (RKH) khusus untuk pembelajaran pengenalan komputer serta penggunaan metod pembelajaran yang kurang bervariasi.

Adapun sub-sub kesimpulan dari pembelajaran pengenalan komputer yaitu pertama adalah bentuk Pembelajaran Pengenalan Komputer di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumenter yang telah dilakukan oleh peneliti kepada kepala lembaga maupun guru komputer

di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak, dapat dipaparkan mengenai bentuk pembelajaran pengenalan komputer di TK tersebut adalah *Computer Assisted Instruction (CAI)*, dikatakan demikian karena komputer hanya digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran pengenalan komputer guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menjelaskan kepada anak, kemudian anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya, sebagai mana yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2016: 93) tentang *CAI* yang merupakan pendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran, komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pembelajaran.

Adapun bentuk dari pembelajaran *CAI* dapat dilihat melalui kegiatan yang guru lakukan dalam pembelajaran pengenalan komputer dimana komputer selalu digunakan guru dalam menyajikan latihan untuk anak dalam bentuk permainan dari *software* pembelajaran ataupun tugas yang diberikan kepada anak. Melalui pembelajaran pengenalan komputer guru juga sering menyajikan contoh-contoh penggunaan *software* (aplikasi) yang digunakan dalam pembelajaran agar anak dapat mencontoh dalam menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut. Pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara juga selalu menyajikan pembelajaran selalu permainan-permainan yang ada di komputer. Hal ini sependapat dengan Ariesto Hadi Sutopo (2012, 9) yang menyatakan bahwa penyajian pembelajaran komputer sebagai alat bantunya *CAI* adalah

1. *CAI* menggantikan pengajar untuk memberikan latihan kepada peserta didik
2. *CAI* pada sistem komputer digunakan untuk menyampaikan materi
3. Simulasi, digunakan untuk mengkaji permasalahan yang rumit dan banyak digunakan di bidang biologi, transportasi, ekonomi, dan lain-lain
4. *Games*, sangat digemari oleh anak-anak, dan dapat menambah pengetahuan

Dari paparan di atas dapat kita ketahui bahwa pembelajaran pengenalan komputer di

TK Islam Al Azhar 21 Pontianak menerapkan bentuk *CAI* karena dalam pelaksanaan/ penyajian pembelajarannya komputer digunakan sebagai sarana latihan dan praktek bagi anak, penyampaian materi dalam pembelajaran, mengkaji masalah/ mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran serta adanya games/permainan dalam pembelajaran pengenalan komputer.

Dalam bentuk pembelajaran ini, anak di arahkan untuk mengenal konsep-konsep sederhana dengan menggunakan komputer, serta mengenalkan dan membiasakan anak dalam menggunakan komputer. Dalam pembelajaran pengenalan komputer, guru juga harus mengikuti proses instruktural yang berfungsi sebagai kewajiban yang harus dilakukan di TK meliputi merencanakan, mengatur, mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran, mengevaluasi anak (tes), dan mengumpulkan data mengenai anak, sebagaimana Azhar Arsyad (2016: 93) yang menyatakan bahwa Penggunaan Komputer sebagai media pembelajaran secara umum guru harus mengikuti proses instruktural seperti merencanakan, mengatur, mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran, mengevaluasi anak (tes), mengumpulkan data mengenai anak, melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran, membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Hal ini dapat terlihat dari guru membuat absensi pembelajaran, jadwal pembelajaran, penilaian pembelajaran, latihan-latihan yang diberikan serta *raport* khusus dalam pembelajaran komputer yang berfungsi sebagai data anak selama pembelajaran pengenalan komputer.

Kedua, materi Pembelajaran Pengenalan Komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara kepada guru komputer serta hasil dari dokumenter yang peneliti kumpulkan terkait materi pembelajaran pengenalan yang digunakan oleh TK Islam Al Azhar 21 ditemukan beberapa hal diantaranya sebagai berikut.

Menggambar dan mewarnai dalam pembelajaran pengenalan komputer pada saat observasi jarang dilakukan dalam pelaksanaan

pembelajaran, tetapi dalam penyusunan materi pembelajaran pengenalan komputer terdapat beberapa materi yang melatih anak untuk menggambar dan mewarnai. Aplikasi yang digunakan guru sebagai sarana menggambar dan mewarnai bagi anak seperti *paint* dan *drawing for kids*. Menurut Zainal, Suryo prasodjo & Yoedha Soewondo (2014: 2) “mengenalkan jendela *paint* dengan fungsinya masing-masing dan mengenalkan nama dan fungsi yang ada pada masing-masing kotak peralatan”. Oleh karena itu di dalam materi menggambar dan mewarnai selain anak dapat menyalurkan kemampuannya anak juga mendapatkan pengetahuan tentang fungsi dari bagian-bagian dari aplikasi tersebut.

Program *paint* dalam pembelajaran pengenalan komputer di TK Al Azhar ini untuk kelompok A dan B dilaksanakan pada semester satu dan dua dengan waktu tiga kali pertemuan. Sedangkan untuk aplikasi *drawing for kids* dikenalkan kepada anak hanya untuk kelompok A di semester dua dengan waktu tiga kali pertemuan. Oleh karena itu penggunaan aplikasi *paint* dapat membantu anak dalam mengenal software baik ikon maupun cara menggunakannya.

Pada saat melaksanakan observasi di kelompok B, guru terlihat selalu memberikan materi pembelajaran mengenai pengenalan angka, hal ini meliputi pengenalan penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan huruf, dalam pengenalan komputer juga di ajarkan pada kelompok B sebagai latihan anak dalam membaca hal ini sebagai persiapan anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pengenalan Angka dan huruf juga di ajarkan pada kelompok A hanya saja tingkat kesulitannya yang berbeda. Pengenalan huruf dan angka dalam pembelajaran pengenalan komputer menggunakan aplikasi seperti konsep 1-2, *number games*, *wordpad*, *typing*, dan aplikasi *math*.

Penggunaan *wordpad* dalam mengenal huruf maupun angka kepada anak sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Zainal, Suryo Prasodjo & Yoedha Soewondo (2014: 1) bahwa *word* dapat menjadi saran bagi anak dalam mengenalkan bagian-bagian yang ada pada program *word* dan menjelaskan fungsi/

kegunaan dan manfaat program *word*. Hal ini terlihat dari cara anak menggunakan *word* baik dari cara membuka aplikasi tersebut, menggunakan papan ketik, mengatur angka maupun huruf pada saat pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21, aplikasi *word* juga dimasukan ke dalam materi pembelajaran komputer.

Selain itu, dalam pembelajaran pengenalan komputer terdapat permainan pembelajaran yang bertujuan untuk melatih konsentrasi serta daya ingat anak seperti *tidy up*, *jigsaw*, *animal parade*, *maze* dan *purple place*.

Dalam pembelajaran pengenalan komputer terdapat permainan bebas yang anak dapat mainkan jika telah menyelesaikan tugas yang diberikan kepada anak diantaranya seperti *Hamsterball*, *Super Mario*, *Varmitz*, *Feeding Freezy*, *Zuma*, *Fruit Frolic*, *CBook*, *Bella Beauty* dan lain-lain. Selain berfungsi sebagai *reward* kepada anak yang telah selesai mengerjakannya hal ini yang selalu guru lakukan setiap pembelajaran. Selain itu, guru komputer juga memberikan materi pembelajaran pengenalan mengenai perangkat komputer yang dilakukan pada awal semester yaitu pada tahun ajaran baru di TK tersebut meskipun pada setiap pembelajaran guru tetap mengingatkan anak tentang nama dari perangkat komputer tersebut, seperti *mouse*, *keyboard*, *monitor*, dan lain-lain.

Adapun materi pembelajaran yang tidak terdapat di dalam instrument observasi tetapi peneliti mencatatnya di dalam kolom catat observasi yaitu tentang guru memberikan materi pengenalan simbol-simbol/ ikon-ikon yang terdapat pada aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi bentuknya maupun fungsi dari ikon tersebut. Hal ini juga bertujuan agar anak dapat mengetahui cara memainkan atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta tahapan dalam menggunakan aplikasi sehingga anak dapat menggunakan aplikasi tersebut dan anak tidak menjadi kebingungan. Adapun aplikasi pembelajaran yang memang mengenalkan simbol-simbol (*ikon*) kepada anak seperti mengenal benda-benda diluar angkasa dan dilaut, aplikasi yang digunakan dalam

pembelajaran ini bernama aplikasi *timwin* serta aplikasi pengenalan bentuk yaitu aplikasi *tanggram*.

Menurut Edhy Sutanta (2005: 18) menyatakan bahwa sistem komputer terdiri atas elemen-elemen dasar berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia (*brainware*). Adapun Murhada & Yo Ceng Giap (2011: 2) berpendapat bahwa perangkat lunak merupakan program yang di buat untuk keperluan khusus, perangkat lunak dapat dibagi menjadi tiga: perangkat lunak sistem, perangkat lunak bahasa pemrograman, dan perangkat lunak aplikasi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer banyak menggunakan perangkat lunak (*software*) khususnya aplikasi dan perangkat keras (*hardware*) dalam pembelajaran pengenalan komputer.

Ketiga, metode Pembelajaran Pengenalan Komputer di Taman Kanak-kanak Al Azhar 21 Pontianak Tenggara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru komputer serta dokumenter yang dikumpulkan berupa foto dan video pada saat berlangsungnya pembelajaran pengenalan komputer, terkait dengan metode pembelajaran yang guru gunakan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang guru gunakan dalam pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak adalah metode presentasi, simulasi, demonstrasi, permainan dan latihan/praktek, tutorial, permainan serta kerjasama (kooperatif).

Metode presentasi, simulasi, tutorial dan demonstrasi digunakan guru pada saat menjelaskan tentang materi pembelajaran yang meliputi, aplikasi pembelajaran serta bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut, guru mencontohkan secara detail bagaimana cara anak-anak mengerjakan tugas yang diberikan, guru juga menjelaskan tentang fungsi dari simbol-simbol (ikon) yang terdapat pada aplikasi yang digunakan sebagai materi pembelajaran.

Setelah menjelaskan tugas yang harus anak kerjakan guru selalu memberikan kesempatan anak untuk mencoba apa yang sudah guru contohkan. Untuk satu materi guru melakukan

pengulangan sebanyak 3 kali, hal ini diharapkan selain dapat membantu anak untuk mencapai tujuan dari materi pembelajaran, anak juga terbiasa menggunakan komputer, seperti yang dikemukakan oleh Sharon E Smaldino, James D. Russell, Robert Heinich & Michael Molenda (2005: 16) bahwa dalam latihan dan praktik, anak dibimbing melewati serangkaian latihan praktis yang dirancang untuk menyegarkan kembali atau mengingatkan penguasaan pengetahuan konten spesifik atau sebuah keterampilan baru. Oleh karena itu metode latihan dan praktek dalam pembelajaran pengenalan komputer untuk anak digunakan pada pembelajaran tersebut. Metode latihan dan praktek di gunakan agar anak menjadi terbiasa menggunakan komputer serta memahami isi materi dan mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Metode kooperatif kadang-kadang digunakan saat anak harus berganti/bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah mengerjakan anak-anak diperbolehkan memainkan aplikasi permainan yang terdapat di komputer. Sependapat dengan hal ini Sharon E Smaldino, James D. Russell, Robert Heinich & Michael Molenda (2005: 16) mengatakan bahwa belajar kooperatif merupakan strategi pengelompokan dimana anak bekerjasama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya. Adapun alasan mengapa metode kooperatif ini digunakan karena perpindahan ruangan komputer sehingga jumlah ketersediaan komputer tersebut hanya 14 unit yang mengharuskan anak untuk belajar secara bergantian. Maka dari itu metode kooperatif digunakan dalam pembelajaran agar anak dapat bekerjasama pada saat unit komputer sebagai media pembelajaran tidak mencukupi jumlah anak, sehingga dalam pembelajarannya anak dapat saling bergantian menggunakan unit komputer tersebut.

Robert Heinich, dkk (dalam Benny A Pribadi, 2008) berpendapat bahwa Metode pembelajaran berupa permainan atau *games* bersifat kompetitif dan mengarahkan anak-anak dapat mencapai prestasi atau hasil belajar tertentu. Permainan harus menyenangkan dan dapat memberi pengalaman belajar bagi anak.

Dalam pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara guru selalu memberikan kesempatan pada anak jika telah menyelesaikan tugas yang diberikan untuk bermain. Bermain dalam pembelajaran pengenalan komputer berupa permainan-permainan yang telah disiapkan oleh guru. Hal ini dilakukan sebagai reward bagi anak serta sebagai sarana memberikan motivasi bagi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Keempat, kendala Pembelajaran Pengenalan Komputer di Taman Kanak-Kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara. Menurut Benny A Pribady, dkk (2008: 16) kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pengenalan komputer diantaranya:

1. Hanya efektif untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran kognitif atau kemampuan intelektual. Komputer kurang tepat jika digunakan untuk pembelajaran tentang sikap dan keterampilan motorik
2. Penggunaan bersifat individual. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan menggunakan program komputer kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan interaksi sosial. Interaksi yang mungkin dilakukan dengan menggunakan program komputer adalah interaksi secara *virtual* atau maya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada saat penelitian kendala yang dihadapi disegi pembelajaran, yang guru rasakan adalah anak masih kurang bisa mengkoordinasikan mata dan tangannya secara tepat sehingga masih terdapat anak yang kurang bisa menjalankan komputer dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Komputer sangat dirasakan oleh guru lebih dominan dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak melalui program dan materi yang diberikan. Guru juga menganggap pembelajaran komputer kurang membuat anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya karena pembelajaran komputer di TK bersifat individual kecuali pada jam bebas bermain untuk anak yang telah selesai mengerjakan tugasnya.

Sedangkan Azhar Aryad (2016: 56) menyatakan bahwa komputer juga memiliki keterbatasan di antaranya:

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun(murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal
2. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer
3. Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (*kompatibel*) dengan model lainnya
4. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peerta didik, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik
5. Komputer hanya efektif bila di gunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor kelayar lebih lebar.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap kepala lembaga dan guru komputer di TK Islam Al Azhar terkait dengan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran pengenalan komputer dari segi perangkat, listrik berperan penting dalam pembelajaran komputer. Adanya keseringan listrik padam membuat sistem komputer beserta perangkatnya mengalami kerusakan. Komputer merupakan alat elektronik yang terbilang mahal sehingga untuk menggantinya perlu proses dan waktu yang bertahap. Aplikasi pembelajaran yang tidak cocok dengan sistem komputer sehingga guru harus mencari aplikasi yang memiliki kemiripan materi pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kendala dalam pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar meliputi pembelajaran seperti masih kurangnya koordinasi mata dan tangan anak dalam menggunakan komputer, kurangnya sosialisasi antaranak, lebih dominan menstimulasi beberapa aspek saja, ketidakcocokan antar aplikasi dan sistem

komputer serta kendala penggantian perangkat komputer jika mengalami kerusakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan umum dari penelitian ini tentang pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak Al Ahzar 21 Pontianak Tenggara menurut peneliti sudah cukup baik karena adanya kesesuaian dengan teori pembelajaran pengenalan komputer hanya saja, belum dapat dikatakan maksimal. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran pengenalan komputer tidak terdapat rencana kegiatan harian (RKH) yang guru buat untuk pertemuan pembelajaran pengenalan komputer serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi untuk anak.

Adapun sub-sub kesimpulan dari penelitian ini diantaranya adalah bentuk pembelajaran pengenalan komputer di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara menggunakan bentuk *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Ini berarti bahwa komputer pada pembelajaran pengenalan komputer di TK ini hanya digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran komputer di TK ini bertujuan untuk mengenalkan anak tentang nama dan fungsi komputer secara sederhana tentunya yang dimengerti oleh anak.

Materi pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara meliputi menggambar dan mewarnai, mengenal huruf dan angka, pengenalan simbol-simbol di komputer maupun aplikasi (*software*) pembelajaran, melatih konsentrasi maupun daya ingat anak dengan aplikasi *purple place*.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara adalah Dermawan, Deni. 2012. **Teknologi Pembelajaran**. (Cetakan Ke-2). Bandung: Remaja Rosada

Mahadewi, Luh Putrini. 2014. **Problematisa Teknologi Pendidikan**. Yogyakarta: Graha Ilmu

metode presentasi, tutorial, simulasi, demonstrasi, permainan, latihan/praktek serta terkadang metode kooperatif. Dalam kegiatan pembelajaran guru menjelaskan materi pembelajaran, mencontohkan setelah itu anak diperbolehkan mempraktekannya. Setelah tugas yang diberikan oleh guru selesai, anak bebas bermain permainan yang tersedia di komputer.

Kendala di dalam pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara hanya menstimulus beberapa aspek perkembangan, bersifat individual, permasalahan aplikasi pembelajaran, kurangnya waktu pembelajaran, dan kerusakan pada perangkat komputer.

Saran

Dalam Pelaksanaan pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar diharapkan agar guru senantiasa melengkapi data tentang pembelajaran pengenalan komputer seperti data tentang program dan data pembelajaran komputer baik untuk kelompok A dan B. Diharapkan adanya data RKH (Rencana Kegiatan Harian) khususnya untuk pembelajaran pengenalan komputer di TK Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara. Diharapkan agar metode pembelajaran yang guru gunakan sebaiknya bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan. Kepada peneliti yang akan datang dapat lebih dapat melengkapi data-data penelitian seperti RKH, program tahunan serta standar pembelajaran yang dimiliki oleh pihak TK yang menjadi tempat penelitian dan memperbaiki kembali kekurangan dari penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2016. **Media Pembelajaran**. (Cetakan ke-19). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Murhada & Yo Cng Giap. 2011. **Pengantar Teknologi Informasi**. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Pribadi, Benny A,dkk. 2008. **Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini**. Jakarta: Universitas Terbuka

- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. **Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Perfesionalitas guru.** (Cetakan ke-3). Jakarta: Raja Grafinda Persada
- Santori, Djama'an dan Aan komariah. 2012. **Metodologi Penelitian Kualitatif.** (Cetakan ke -4). Bandung: Alfabeta
- Smaldino, Sharon E, Deborah L. lowther dan James D Russel. 2012. **Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar.** (Peterjemah: Arif Rahma) Jakarta: Kencana
- Smaldino, Sharon E, James D Russel, Heinich dan Michael Molenda. 2005. ***Instructional Technology and Media for Learning.*** Amerika: Pearson
- Sugihartono, dkk. 2007. **Psikologi Pendidikan.** Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. 2016. **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.** Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.** Jakarta: Indeks
- Sutanta, Edhy. 2005. **Pengantar Teknologi Informasi.** Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. **Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan.** Yogyakarta: Graha Ilmu
- Warsita, Bambang. 2008. **Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya.** Jakarta: Rineka Cipta
- Wibowo, Agus. 2012. **Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Strategi Membangun Karakter di Usia Emas.** Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Zainal, Suryo Prasodjo & Yoedha Soewondo. 2014. **Seri Computer for Kindergarten Paint Buku 1 (satu): TK A Semester Ganjil.** Jakarta: Kidia Indonesia_____2014. **Seri Computer for Kindergarten Word Buku 3 (tiga): TK B Semester Ganjil.** Jakarta: Kidia Indonesia_____2014. **Seri Computer for Kindergarten Excel Buku 4 (empat): TK B Semester Genap.** Jakarta: Kidia Indonesia.