

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Terjemah Bahasa Asing

No	BAB	Kutipan	Hal	Terjemah
1	1	Qs Al-Anbiya Ayat 80	2	Dan Kami ajarkan (pula) kepada Dawud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperangan. Apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?
2		Qs Al-Anbiya Ayat 81		Dan (Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang Kami beri berkah padanya. Dan Kami Maha Mengetahui segala sesuatu

Lampiran 2. Pedoman Observasi

Observasi	Fokus
Mengamati kegiatan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> – Persiapan guru komputer memulai kegiatan pembelajaran berbasis komputer <ul style="list-style-type: none"> a. Sebelum masuk kelas b. Pembukaan pembelajaran c. Kegiatan istirahat d. Penutupan – Kemampuan mengajar guru komputer dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis komputer – Mengamatan Perencanaan pembelajaran berbasis komputer yang meliputi kurikulum dan RPPH – Mengamati perencanaan pembelajaran berbasis komputer yang meliputi strategi, metode dan media, serta kegiatan yang berhubungan dengan komputer – Mengamati evaluasi (penilaian) – Keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis komputer <ul style="list-style-type: none"> a. Asesmen yang dilakukan
Mengamati faktor penghambat dan pendukung dalam penggunaan komputer sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> – Sarana dan prasarana lembaga PAUD <ul style="list-style-type: none"> a. Komputer b. Mouse c. Keyboard – Gedung lembaga <ul style="list-style-type: none"> a. Ruang khusus komputer – Akses internet – Antusias guru komputer dan peserta didik dalam pembelajaran berbasis komputer

Lampiran 3. Pedoman Wawancara

Sumber Data	Pertanyaan
Kepala Sekolah	Mengapa menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Apa tujuan menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Menurut pengamatan ibu, bagaimana persepsi umum guru mengenai penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Bagaimana respon awal para guru ketika diputuskan untuk menggunakan perangkat komputer dalam proses pembelajaran?
	Menurut pengamatan ibu, bagaimana kompetensi guru komputer yang ada dalam hal
	– Penggunaan perangkat komputer?
	– Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Kerjasama guru komputer dan orang tua dalam penggunaan perangkat komputer?
	Apakah guru komputer pernah mengalami kesulitan ketika menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Bagaimana rencana peningkatan literasi komputer guru komputer? Dalam bentuk apa?
	Kenapa memilih jenis perangkat komputer tersebut?
	Kendala yang dihadapi ketika menggunakan perangkat komputer tersebut?
	Bagaimana prosedur pengadaan perangkat komputer?
	Bagaimana <i>support</i> dari yayasan?
	Adakah SOP penggunaan perangkat komputer?
	Bagaimana sosialisasi SOP?
	Bagaimana pelaksanaan dan pengawasan SOP?
	Bagaimana perawatan perangkat komputer? Jika ada yang rusak, apa yang dilakukan?
	Siapa yang bertanggung jawab?
	Berapa jumlah perangkat komputer yang digunakan di dalam kelas khusus TIK?
Kapan perangkat komputer digunakan? Sebelum, saat, atau berakhirnya kegiatan pembelajaran?	
Bagaimana bentuk promosi kepada orang tua ketika menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?	
Bagaimana pendapat orang tua tentang penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran?	
Bagaimana anak didik secara praktis menerapkan apa yang telah mereka pelajari ketika menggunakan perangkat komputer?	
Guru Komputer	Apa saja tema yang dipakai?
	Apakah setiap tema menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran? Atau hanya tema tertentu saja?
	Apakah anak dikenalkan teknologi komputer melalui tema pembelajaran?
	Apakah ada puncak tema teknologi? Bagaimana bentuk kegiatannya?
	Apakah CP yang diambil mewakili seluruh program pengembangan nilai agama dan budi pekerti, jati diri, dasar-dasar literasi dan STEAM?
	Apa saja materi pembelajaran untuk mengenalkan perangkat komputer kepada anak? Mengapa memberikan materi itu?
	Materi apa yang diberikan kepada anak menggunakan perangkat komputer?
	Adakah SOP penggunaan perangkat komputer?
	Bagaimana sosialisasi SOP?

Sumber Data	Pertanyaan
	Bagaimana pelaksanaan dan pengawasan SOP?
	Bagaimana perawatan perangkat komputer?
	Jika ada yang rusak, apa yang dilakukan?
	Siapa yang bertanggung jawab?
	Apakah ada kemungkinan perangkat komputer dijangkau oleh anak ketika tidak ada pengawasan?
	Berapa jumlah perangkat komputer yang digunakan?
	Bagaimana bentuk kegiatan pada tema yang menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Bagaimana bentuk kegiatan pengenalan teknologi komputer melalui tema pembelajaran?
	Bagaimana bentuk kegiatan puncak tema teknologi komputer tersebut?
	Bagaimana kontribusi perangkat komputer dalam merealisasikan CP yang diambil?
	Bagaimana bentuk materi pembelajaran menggunakan perangkat komputer?
	Jika ada anak yang tidak menyukai materi tersebut apa yang guru komputer lakukan?
	Apa saja kegiatan SOP penggunaan perangkat komputer?
	Bagaimana pelaksanaan dan pengawasan SOP?
	Bagaimana bentuk kegiatan perawatan perangkat komputer?
	Bagaimana cara agar perangkat komputer tidak dijangkau oleh anak tanpa pengawasan?
	Bagaimana penggunaan perangkat komputer di kelas khusus TIK?
	Bagaimana meyakinkan anak untuk menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran? Siapa yang mendampingi?
	Apakah ada anak yang menolak menggunakan perangkat komputer? Jika ada, apa yang dilakukan?
	Berapa durasi waktu penggunaan komputer untuk anak?
	Apa saja metode pembelajaran yang digunakan?
	Bagaimana menggabungkan metode pembelajaran tersebut dengan menggunakan perangkat komputer?
	Mengapa menggunakan metode tersebut?
	Apakah tujuan penilaian disesuaikan dengan tahapan, tugas dan indikator perkembangan anak dan rentangan usianya?
	Apa saja indikator yang dinilai pada perkembangan anak ketika menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?
	Penilaian dalam program pembiasaan?
	Penilaian dalam program pengembangan kemampuan dasar?
	Bagaimana kategori perkembangan anak yang menjadi sasaran penilaian?
	Bagaimana bentuk metode dan teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer?
	Mengapa menggunakan jenis metode dan teknik penilaian tersebut? Apakah ada pertimbangan?
	Bagaimana guru menyusun dan menyepakati tahap, teknik dan instrumen penilaian serta menetapkan indikator capaian perkembangan anak?
	Bagaimana kemampuan guru komputer menilai perkembangan anak dalam pembelajaran berbasis komputer?
	Bagaimana cara guru komputer menginterpretasikan hasil penilaian pada kriteria yang telah dirumuskan?
	Bagaimana bentuk pelaporan hasil penilaian kepada orang tua?
	Kapan pelaporan kepada orang tua dilaksanakan?
	Setiap hari/setiap bulan/setiap 3 bulan/setiap semester
	Bagaimana format pelaporan yang akan digunakan?

Sumber Data	Pertanyaan
	Hasil pengolahan data dijadikan acuan apa?
	Apa tujuan pelaporan penilaian perkembangan anak dalam pembelajaran berbasis komputer?
	Bagaimana bentuk pelaporan hasil penilaian kepada orang tua?
	Kapan pelaporan kepada orang tua dilaksanakan? Setiap hari/setiap bulan/setiap 3 bulan/setiap semester?
	Apa yang akan dilakukan jika ada terdapat pertumbuhan dan perkembangan yang tidak biasa pada anak?

Lampiran 4. RPPH Komputer Tanggal 9, 10, 11 September 2024

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)	
PAUD MIRIAM BANJARMASIN	
TAHUN PEMBELAJARAN 2024 / 2025	
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Topik/Subtema	: Pakaian/Pengenalan APK Paint
Semester/Minggu	: 2/1
Hari/Tanggal	: 9, 10, 11 September 2024
Kegiatan :	
Anak mampu mengenal kegunaan apk paint	
Anak mampu membuka gambar di paint	
Anak mampu mewarnai dasar menggunakan apk paint	
Bahan :	
Perangkat komputer	
Software Paint	
Peserta :	
Anak-anak menyimak penjelasan guru tentang pengoperasian Komputer	
Anak-anak menyimak penjelasan guru tentang Apk Paint	
Poin Inti :	
Anak belajar menghidupkan komputer	
Anak menjalankan software Paint dan membuka apk	
Anak membuka gambar dengan menekan tombol file, open, dan mewarnai gambar menggunakan tool fill with color	
Anak mengeluarkan aplikasi paint dan anak mematikan komputer	
Penyertaan :	
Sebutkan apa kapa yang kita gunakan untuk mewarnai?	
Siapa yang bisa mewarnai dikomputer?	
Penutup :	
Menceritakan kegiatan belajar komputer yang dilakukan hari ini.	
Menceritakan perasaan hari ini	
Melakukan refleksi dan merencanakan kegiatan yang ingin dilakukan selanjutnya.	
Mengetahui,  Veronica, SDP	Banjarmasin, 6 September 2024 Guru Komputer  (Alvionisa, S. Kom)

Lampiran 5. RPPH Komputer Tanggal 17 September 2024

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD MIRIAM BANJARMASIN
TAHUN PEMBELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Topik/Subtema : Keluarga/Pengenalan Edit Colors
 Semester/Minggu : 2/2
 Hari/Tanggal : 17 September 2024

Isian Kegiatan :

Anak mampu mengenal kegunaan apk paint
 Anak mampu menggunakan edit colors untuk variasi warna.
 Anak mampu menggunakan (ctrl + Z) di apk paint untuk kembali (back)

dan Bahan :

Perangkat computer + Software Paint

Penyampaian :

Anak-anak menyimak penjelasan guru tentang pengoperasian Komputer
 Anak-anak menyimak penjelasan guru tentang Apk Paint

Isian Inti :

Anak belajar start Komputer dengan menekan Enter di keyboard.
 Anak menjalankan software Paint dan membuka apk
 Anak membuka gambar dengan menekan tombol file, open, mewarnai gambar menggunakan tool fill with color dan menggunakan edit color untuk variasi warna yang lebih banyak. Anak menekan tombol ctrl + Z untuk mengembalikan gambar ke semula jika mewarnai yang salah.
 Anak mengeluarkan aplikasi paint.

Penyampaian :

Untuk mengambil warna yang banyak kita tekan ? Edit Color untuk apa ?
 Ctrl + Z untuk apa ? jika salah kita tekan ctrl apa ?

Penutupian :

Menceritakan kegiatan belajar komputer yang dilakukan hari ini.
 Menceritakan perasaan hari ini
 Melakukan refleksi dan merencanakan kegiatan yang ingin dilakukan selanjutnya.

Mengetahui,

PAUD TK Miriam

 Veronica, SDP

Banjarmasin, 14 September 2024

Guru Komputer


 (Alvionisa, S. Kom)

Lampiran 6. RPPH Komputer Tanggal 24 September 2024

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD MIRIAM BANJARMASIN
TAHUN PEMBELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Topik/Subtema : Keluarga/Mewarnai Detail
 Semester/Minggu : 2/3
 Hari/Tanggal : Selasa, 24 September 2024

uan Kegiatan :

- Anak mampu mengenal kegunaan Apk paint.
- Anak mampu mewarnai keseluruhan area gambar secara detail.
- Anak mampu berkreaitivitas dan mengkomposisi warna.

dan Bahan :

- Perangkat Komputer + Software Paint

bukaan :

- Anak-anak menyimak penjelasan guru tentang pengoperasian Komputer.
- Anak-anak menyimak penjelasan guru tentang Apk Paint.

iatan Inti :

- Anak belajar mewarnai menggunakan apk paint (Fill With Color).
- Anak berkreaitivitas dan mengkomposisi warna.
- Anak mewarnai gambar sampai selesai.
- Anak mengeluarkan aplikasi paint.

anyaan :

- Siapa yang bisa menyelesaikan mewarnai gambar tadi? Mewarnainya susah apa mudah?
- Ceritakan kamu menggunakan tombol apa saja untuk mewarnai yang bagus?

atupan :

- Menceritakan kegiatan belajar komputer yang dilakukan hari ini.
- Menceritakan perasaan hari ini
- Melakukan refleksi dan merencanakan kegiatan yang ingin dilakukan selanjutnya.

Mengetahui,

TK Miriam

 (Alvionisa, S. Kom)

Banjarmasin, 21 September 2024

Guru Komputer



(Alvionisa, S. Kom)

Lampiran 7. Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN
(OBSERVASI/PENGAMATAN)

KODE : CLP.1
 HARI, TANGGAL : Selasa, 10 September 2024
 JAM : 10.10-11.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Komputer
 OBSERVER : Najmi Ghina Hasanah

DESKRIPSI:

Pada hari Selasa, 10 September 2024 pada pukul 10.10 WITA peneliti datang ke sekolah PAUD Miriam Banjarmasin yang beralamat di Jl Veteran No. 156 Kelurahan Kampung Melayu, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin (CLP1, P1, K1). Selang beberapa menit Miss N yaitu guru komputer mempersilahkan peneliti untuk naik ke lantai 2 yaitu menuju ruang komputer (CLP1, P1, K2). 15 menit sebelum memulai pembelajaran komputer Miss N menghidupkan AC agar ruangan sejuk, menyalakan lampu, membuka gorden, membuka 10 kain penutup komputer sedangkan yang 3 komputer keluaran terbaru di biarkan tertutup, setelah itu Miss N menyalakan satu persatu komputer dan tidak lupa untuk mencek aplikasi *paint* yang akan digunakan (CLP1, P1, K3). Komputer tidak dimatikan karena anak-anak hari ini fokus belajar mewarnai menggunakan aplikasi *paint* sekaligus mempersingkat waktu tanpa harus menunggu monitor hidup (CLP1, P1, K4).

Pada pukul 10.30 WITA Miss N pergi menjemput anak-anak B3 sesi 1 yang sudah siap berbaris di dalam kelas dan mengarahkan anak menuju ruang komputer (CLP1, P2, K1). Miss N memastikan setiap anak berbaris dengan rapi dan tertib, mengingatkan mereka untuk menjaga jarak dan berbicara dengan tenang saat berjalan menuju ruang komputer (CLP1, P2, K2). Anak-anak langsung duduk bersila di lantai menghadap Miss N (CLP1, P2, K3). Miss N terlebih dahulu merapikan duduk anak agar tidak terjauh dan dapat melihat monitor komputer (CLP1, P2, K4). Setelah itu, Miss N akan meminta tolong salah satu anak untuk menutup pintu ruang komputer (CLP1, P2, K5). Miss N terlebih dahulu memperkenalkan perangkat komputer, mouse, dan keyboard (CLP1, P2, K6) Serta cara penggunaan mouse yang baik yaitu dengan menggunakan jari telunjuk dan tengah untuk mengklik kiri dan kanan seperti berpose "*cheese*" (CLP1, P2, K7). Miss N juga menjelaskan pergerakan cursor di monitor (CLP1, P2, K8).

Miss N bertanya, "Di kelas kita mewarnai pakai apa?", ada anak menjawab pensil warna, krayon, dan cat air (CLP1, P3, K1). Lalu Miss N menjelaskan bahwa di komputer mewarnai menggunakan aplikasi *paint* sambil menunjukkan ikon

aplikasinya. (CLP1, P3, K2). Miss N menjelaskan kepada anak langkah-langkah mewarnai di aplikasi *paint*. (CLP1, P3, K3). Langkah 1: membuka aplikasi dengan mengklik aplikasi sebanyak 2 kali menggunakan mouse, langkah 2: memilih gambar dengan menekan "file" di pojok kiri atas atau tulisan yang warna biru, lalu tekan "open" atau tulisan yang nomor 2, langkah 3: Gunakan roda gulir atau *scroll* pada mouse untuk memilih gambar, langkah 4: klik gambarnya sebanyak 2 kali maka gambar tersebut sudah muncul di layar, langkah 5: Jika gambar terlalu besar maka pencet tombol "-" untuk memperkecil gambar letaknya di pojok kanan bawah, langkah 6: jika gambar sudah di perkecil maka gambar tersebut siap untuk diberi warna dengan menekan "*fill with color*" atau menekan tanda ember di samping tanda *brushes*, langkah 7: pilih warna, langkah 8: setelah menemukan warna yang di inginkan tekan bagian yang ingin di warnai pada gambar yang sudah dipilih tadi (CLP1, P3, K4).

Selesai menjelaskan langkah-langkahnya, Miss N akan memastikan terlebih dahulu apakah anak sudah paham dengan menanyakan kembali kepada anak apa saja langkah-langkah mewarnai di aplikasi *paint* (CLP1, P4, K1). Setelah anak paham urutannya Miss N memberitahu kepada anak-anak untuk bebas mewarnai gambar apapun dan pastikan untuk mewarnai sampai penuh (CLP1, P4, K2). Selanjutnya Miss N memberikan intruksi kepada anak laki-laki atau "*boys*" dan anak perempuan atau "*girls*" berdiri berjalan menuju komputer (CLP1, P4, K3). Saat anak sudah duduk, Miss N memberi intruksi untuk menekan tombol spasi atau tombol yang bentuknya paling Panjang untuk menyalakan layar (CLP1, P4, K4).

Pada anak-anak B3 sesi 1, beberapa masih kesulitan memegang mouse, namun Miss N sabar memberikan arahan satu per satu (CLP1, P5, K1). Anak yang ingat langkah-langkah mewarnai juga turut membantu temannya yang kesulitan (CLP1, P5, K2). Sese kali Miss N memberitahu kepada anak urutan-urutan menggunakan aplikasi *paint* sambil berjalan berkeliling memperhatikan anak-anak (CLP1, P5, K3). Saat anak-anak mewarnai Miss N selalu memberikan semangat dan motivasi seperti "ayo semangat, fokus mewarnai jangan mengobrol", tidak lupa Miss N juga memberikan apresiasi kepada anak seperti "waw warnanya bagus sekali" (CLP1, P5, K4). Setelah 30 menit, Miss N mengingatkan anak untuk tidak menekan tanda "x" pada aplikasi *paint* atau tombol off karena akan memakan waktu yang cukup lama sehingga yang mengclose aplikasi dari komputer adalah Miss N sendiri sambil mengamati hasil mewarnai anak (CLP1, P5, K5). Miss N mengingatkan anak untuk jangan lupa merapikan mouse, mendirikan keyboard, dan membereskan kursi yang telah di gunakan (CLP1, P5, K6). Jika sudah, anak akan berbaris di depan pintu sesuai urutan kecepatan mewarnai sambil menunggu temannya yang belum selesai mewarnai (CLP1, P5, K7). Beberapa anak belum selesai karena waktu terbatas, yaitu 30 menit termasuk sesi penjelasan, mewarnai, dan sesi *recalling* (CLP1, P5, K8).

Pukul 10.54 WITA sesi *recalling* dengan menanyakan kepada anak "tadi belajar apa?", "menggunakan aplikasi apa?", "siapa yang sudah bisa?", "untuk mewarnai gambar tekan apa?" dan "*are you happy?*", tidak lupa juga Miss N memberikan pesan kepada anak-anak untuk belajar lagi di rumah (CLP1, P6, K1). Setelah anak-anak B3 sesi 1 mengucapkan terimakasih, Miss N mengantarkan

mereka kembali ke kelas dan menjemput anak-anak B3 sesi 2 ke ruang komputer (CLP1, P6, K2). Pukul 11.00 WITA, anak-anak B3 sesi 2 siap berbaris di kelas dan menuju ruang komputer (CLP1, P6, K3). Sama seperti sesi 1, mereka duduk bersila menghadap Miss N, dan Miss N meminta salah satu anak menutup pintu sebelum pembelajaran dimulai (CLP1, P6, K4). Miss N merapikan posisi mereka agar lebih dekat dan jelas mendengarkan penjelasan (CLP1, P6, K5).

Anak-anak B3 sesi 2 yang kesulitan memahami pelajaran atau sering mengobrol ditempatkan di depan dekat Miss N (CLP1, P7, K1). Sama dengan sesi sebelumnya Miss N memperkenalkan perangkat komputer, mouse dan keyboard (CLP1, P7, K2). Untuk menggunakan mouse bisa lakukan pose jari V atau "cheese" serta gunakan jari telunjuk dan tengah untuk mengklik (CLP1, P7, K2). Sebelum memperkenalkan aplikasi Paint, Miss N bertanya kepada anak-anak, "Kalau di kelas, untuk mewarnai pakai apa?" Anak-anak menjawab dengan spidol, pensil warna, krayon, dan cat air (CLP1, P7, K3). Miss N kemudian menjelaskan bahwa di komputer, mewarnai menggunakan aplikasi Paint sambil menunjukkan aplikasinya di layar (CLP1, P7, K4). Miss N lalu menjelaskan langkah-langkah mewarnai di komputer sama persis dengan sesi 1 dari langkah 1 sampai langkah 8 (CLP1, P7, K5).

Setelah memberikan penjelasan Miss N menanyakan kembali urutan-urutan mewarnai pada anak, setelah anak-anak B3 sesi 2 ini sudah paham (CLP1, P8, K1). Miss N meminta anak untuk bebas memilih gambar, menekan spasi jika ingin menghidupkan monitor, semua gambar harus diwarnai, dan mewarnai secara hati-hati jangan menekan garis pada gambar karna dapat menyebabkan kebocoran warna (CLP1, P8, K2). Anak laki-laki "boys" dan anak perempuan "Girl" untuk berdiri dan menuju tempat duduk komputer (CLP1, P8, K3). Anak-anak di bebaskan untuk memilih warna dan gambar apapun sebab tujuan pada pertemuan hari ini adalah anak mengenal aplikasi paint, bisa menekan tombol file, menekan tombol *open*, dan mewarnai menggunakan *tool fill with color* (CLP1, P8, K4). Anak-anak B3 sesi 2 saat menggunakan mouse sudah lebih paham dan langsung mengikuti penjelasan dari Miss N (CLP1, P8, K5).

Pada sesi 2, hanya ada 2 anak yang kesulitan mengingat langkah mewarnai di paint dan ada anak yang masih kesulitan menggunakan roda gulir pada mouse sehingga Miss N dengan sabar memberikan arahan (CLP1, P9, K1). Sambil menunggu anak-anak selesai mewarnai Miss N sesekali memberikan semangat, apresiasi kepada anak, serta memberitahu kepada anak jika ada yang sudah selesai boleh mengklik "x" lalu pilih yang tulisan yang tengah atau tulisan "don't save", setelah itu tekan tombol off di komputer, jika komputer sudah mati maka tutup komputer menggunakan kain, lalu berbaris di depan pintu sesuai urutan selesai mewarnai (CLP1, P9, K2). Satu persatu anak-anak B3 sesi 2 sudah selesai mewarnai dan menjalankan intruksi Miss N dengan baik (CLP1, P9, K3).

Pukul 11.26 WITA, Miss N melakukan *recalling* dengan bertanya kepada anak-anak tentang materi hari ini, aplikasi yang digunakan, langkah-langkah mewarnai, dan perasaan anak (CLP1, P10, K1). Miss N juga memberikan pesan untuk terus belajar di rumah (CLP1, P10, K2). Anak-anak mengucapkan terima kasih sebelum di antar Miss N kembali ke kelas (CLP1, P10, K3). Setelah itu, Miss N keluar dan menutup pintu ruangan komputer, membiarkan AC menyala dan

pintu tidak terkunci, karena karyawan PAUD Miriam Banjarmasin yang akan membersihkan ruangan (CLP1, P10, K4).

REFLEKSI/CATATAN:

Pembelajaran mewarnai menggunakan aplikasi Paint di kelas B3 terbagi menjadi dua sesi, masing-masing berlangsung selama 30 menit, yaitu sesi pertama pukul 10.30-11.00 WITA dan sesi kedua pukul 11.00-11.30 WITA. Diawal Miss N terlebih dahulu memperkenalkan mouse dan cara menggunakannya. Pada hari ini anak-anak belajar menggunakan mouse, membuka aplikasi *paint*, memasukkan gambar, dan mewarnai menggunakan *tool "fill with color"*. Setelah selesai, anak-anak sesi 1 merapikan peralatan dan berbaris untuk *recalling*. Pada sesi 2, setelah mewarnai, anak-anak menutup aplikasi *paint*, mematikan komputer, menutupnya dengan kain, merapikan peralatan, lalu berbaris untuk *recalling*. Dalam sesi *recalling*, Miss N menanyakan kegiatan hari ini, aplikasi yang digunakan, urutan mewarnai, dan perasaan anak, serta memberikan pesan untuk terus belajar.

Banjarmasin, 10 September 2024

Guru Komputer



Miss N

Observer,



Najmi Ghina Hasanah

**CATATAN LAPANGAN
(OBSERVASI/PENGAMATAN)**

KODE : CLP.2
 HARI, TANGGAL : Rabu, 11 September 2024
 JAM : 08.30-11.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Komputer
 OBSERVER : Najmi Ghina Hasanah

DESKRIPSI:

Pada hari Rabu, pukul 08.25 WITA, peneliti tiba di PAUD Miriam Banjarmasin dan langsung dipersilakan masuk oleh karyawan (CLP2, P1, K1). Di dalam gedung, peneliti melihat anak-anak sedang bermain dan beristirahat setelah mengikuti kegiatan olahraga (CLP2, P1, K2). Tidak lama kemudian, peneliti menerima pesan dari Miss N untuk segera menuju ruang komputer (CLP2, P1, K3). Setibanya di ruang komputer, semua sudah dipersiapkan dengan baik mulai dari AC yang dingin, menyalakan lampu, membuka gordena, sepuluh kain penutup komputer yang sudah dibuka, 13 komputer dalam kondisi mati, dan aplikasi yang telah selesai diperiksa (CLP2, P1, K4). Pembelajaran komputer pada hari itu dimulai pukul 08.50 WIT karena menunggu anak selesai istirahat (CLP2, P1, K5).

Pada pukul 08.50 WITA pembelajaran komputer kelas B1 dimulai, Miss N menuju kelas untuk menjemput anak-anak B1 sesi 1 yang sudah siap berbaris di dalam kelas (CLP2, P2, K1). Setibanya di ruang komputer, anak-anak duduk bersila menghadap Miss N (CLP2, P2, K2). Miss N kemudian meminta salah satu anak menutup pintu ruang komputer dan mulai mengatur posisi duduk anak-anak agar mereka bisa melihat dengan jelas ke arah komputer (CLP2, P2, K3). Pukul 08.57, Miss N menjelaskan langkah-langkah menghidupkan komputer yaitu tekan tombol power lalu tekan tombol spasi atau tombol yang paling Panjang di keyboard sebanyak dua kali (CLP2, P2, K4). Miss N menjelaskan bahwa hari ini mereka belajar mewarnai menggunakan aplikasi *paint* (CLP2, P2, K5). Miss N bertanya, "Kalau di kelas, mewarnai pakai apa saja?" Anak-anak menjawab pensil warna, krayon, spidol, dan cat air (CLP2, P2, K6). Miss N bertanya kembali, "Sudah pernah mewarnai di komputer?" Anak-anak menjawab sudah, dan Miss N menjelaskan bahwa hari ini akan menggunakan aplikasi *paint*, yang berbeda dengan yang biasa digunakan (CLP2, P2, K7).

Sebelum Miss N menjelaskan langkah-langkahnya, Miss N bertanya kepada anak-anak, "Jika ingin membuka aplikasi, harus tekan berapa kali?" Anak-anak menjawab cepat, "Dua kali," kecuali N yang tidak fokus, sehingga Miss N memanggilnya dan menanyakan hal yang sama (CLP2, P3, K1). Langkah 1: Klik aplikasi *paint* sebanyak dua kali di mouse, langkah 2: jika tampilannya kecil maka klik tanda kotak di samping tanda "×" untuk memperbesar tampilan aplikasinya,

langkah 3: tekan "file" atau warna biru dipojok kiri atas untuk memasukkan gambar, langkah 4: tekan "open" atau yang warna kuning atau tulisan nomor dua, Miss N menjelaskan kepada anak bahwa "open" artinya membuka, langkah 5: Miss N menunjukkan kepada anak bagaimana menggunakan roda gulir pada mouse yaitu dengan menggunakan jari telunjuk ke atas dan ke bawah untuk mencari gambar, langkah 6: Setelah memilih gambar, klik dua kali pada mouse, langkah 7: klik don't save, langkah 8: Jika gambar yang muncul di monitor terlalu besar maka akan sulit untuk diberi warna sehingga gambar harus diperkecil yaitu dengan menekan tanda "-" dan jika terlalu kecil tekan "+" untuk memperbesar, langkah 9: tekan ember terlebih dahulu, langkah 10: pilih warna yang di inginkan, langkah 11: klik bagian gambar yang ingin diwarnai (CLP2, P3, K2).

Pada langkah ke 8 beberapa anak yang penasaran dengan ikon ember langsung mendekati layar, sehingga Miss N menegur mereka untuk duduk kembali (CLP2, P4, K1). Setelah selesai menjelaskan, Miss N mengulanginya sebanyak satu kali untuk memastikan anak-anak memahaminya (CLP2, P4, K2). Setelah itu, Miss N bertanya, "Apakah sudah paham?" Hanya dua anak yang menjawab paham, sehingga Miss N kembali menjelaskan urutan langkah-langkahnya dari awal hingga akhir (CLP2, P4, K3). Setelah itu, Miss N memberi instruksi kepada anak laki-laki dan perempuan untuk berdiri dan menuju kursi (CLP2, P4, K4).

Anak-anak B1 sesi 1 duduk dengan tertib dan langsung menekan tombol power untuk menghidupkan komputer (CLP2, P5, K1). Ada satu anak yang kesulitan menghidupkan komputer, sehingga temannya yang duduk di sampingnya langsung membantu (CLP2, P5, K2). Semua anak paham bahwa setelah menekan power, mereka harus menekan *spasi* dua kali (CLP2, P5, K2). Miss N berkeliling mengingatkan anak-anak untuk mengklik aplikasi *paint* dan tidak melihat layar terlalu dekat (CLP2, P5, K3). Beberapa anak masih kesulitan mengklik aplikasi menggunakan mouse, dengan sabar Miss N membantu dan mengarahkan anak-anak yang kesulitan dengan mendatangi mereka satu per satu (CLP2, P5, K4).

Selama mewarnai, Miss N memberi semangat dan apresiasi kepada anak-anak, seperti "Ayo, semangat mewarnainya!", "Wah, cantik sekali" dan "Hebat sekali!" Miss N juga mengingatkan mereka untuk mewarnai seluruh gambar (CLP2, P6, K1). Beberapa anak mewarnai dua gambar, sementara ada satu anak yang tampak masih ragu-ragu, sehingga Miss N langsung mendekati anak tersebut dan mengarahkannya untuk memilih warna sambil tetap memberikan semangat (CLP2, P6, K2). Setelah beberapa menit, Miss N memberi instruksi kepada anak-anak yang selesai untuk keluar dari aplikasi dengan menekan tanda 'x' di pojok kanan atas, merapikan keyboard, merapikan mouse, kuris, serta Miss N mengingatkan anak-anak untuk tidak menekan tombol power pada komputer (CLP2, P6, K3). Setelah itu, anak-anak berbaris sesuai urutan selesai mewarnai (CLP2, P6, K4). Namun ada anak yang belum sempat mengeluarkan aplikasi di karenakan keterbatasan waktu (CLP2, P6, K5).

Pukul 09.13 WITA, anak-anak B1 sesi 1 berbaris rapi. Miss N memulai sesi *recalling* dengan bertanya, "Hari ini kita belajar apa?" dan "Tadi kita mewarnai pakai aplikasi apa?" Karena anak-anak lupa, Miss N mengingatkan bahwa aplikasi yang digunakan adalah *paint* (CLP2, P7, K1). Miss N lalu bertanya siapa yang mewarnai sampai selesai, siapa yang sudah bisa mewarnai, dan siapa

yang sudah mewarnai dua gambar (CLP2, P7, K2). Setelah sesi *recalling*, anak-anak mengucapkan terimakasih, dan Miss N mengantarkan mereka kembali ke kelas serta menjemput anak-anak B1 sesi 2 (CLP2, P7, K3).

Pukul 09.20 WITA, anak-anak B1 sesi 2 masuk ke ruang komputer dan duduk bersila menghadap Miss N (CLP2, P8, K1). Di sesi ini, ada satu murid baru yang pertama kali menggunakan komputer, sementara yang lain sudah berpengalaman sejak kelas A (CLP2, P8, K2). Jika anak-anak belum melipat kakinya, Miss N akan menegur dan meminta mereka untuk melipat kakinya sambil merapikan duduk anak agar lebih dekat dengan Miss N (CLP2, P8, K3). Sama dengan sesi 1 sebelumnya Miss N akan menjelaskan kegiatan hari ini, bertanya apakah pernah mewarnai di komputer, memperkenalkan aplikasi *paint*, langkah-langkah mewarnai di aplikasi *paint*, cara mengeluarkan aplikasi *paint* dan lain-lain. Semua langkah penjelasan sama dengan sesi sebelumnya (CLP2, P8, K4). Pada sesi 2, banyak anak yang mendekati layar monitor, sehingga Miss N menegur secara tegas agar mereka kembali duduk (CLP2, P8, K5).

Anak-anak langsung mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan Miss N, namun beberapa masih kesulitan mengontrol mouse, sehingga pergerakan kursor mereka lambat (CLP2, P9, K4). Miss N berkeliling sambil memberikan semangat, pujian, dan arahan jika ada anak yang masih kebingungan (CLP2, P9, K5). Pada sesi 2 ini, anak-anak mewarnai lebih lambat kesulitan menggunakan mouse dan sering lupa langkah-langkahnya sehingga membutuhkan lebih banyak bantuan dari Miss N, berbeda dengan sesi 1 yang lebih cepat dan lancar (CLP2, P9, K6). Pada pertemuan B1 sesi 1 dan 2, beberapa anak mewarnai dengan cara bebas, seperti langit hitam, merah, atau kulit hitam. Miss N sesekali bertanya mengapa langit diwarnai hitam, dan anak tersebut menjawab, "Malam hari" (CLP2, P9, K7). Belajar dari sesi 1 yang dimana keterbatasan waktu, sehingga pada sesi 2 ini Miss N mengatakan kepada anak yang sudah selesai mewarnai untuk tidak mengeluarkan aplikasi, jadi hanya di minta untuk merapikan mouse, keyboard dan kursi. Jika sudah selesai, maka langsung berbaris di depan pintu untuk melakukan *recalling* pesis sama seperti sesi 1 (CLP2, P9, K8).

Pukul 09.35, Miss N mengantar kelas B1 sesi 2 kembali ke kelas dan menjemput kelas B3 sesi 1 untuk ke ruang komputer (CLP2, P10, K1). Berbeda dengan B1, ini adalah pertemuan kedua untuk pembelajaran mewarnai menggunakan Paint di kelas B3 (CLP2, P10, K2). Di sesi ini, gambar yang akan diwarnai sudah ditentukan, yaitu gambar "mewarnai baju adat Betawi" (CLP2, P10, K3). Miss N menjelaskan bahwa gambar kali ini lebih sulit karena banyak bagian kecil yang harus diwarnai (CLP2, P10, K4). Banyak bagian kecil di gambar ini yang harus diwarnai, cara agar bisa diwarnai adalah dengan memperbesar gambar dan menggeser tampilan gambar ke bawah ke atas menggunakan roda gulir, sehingga dapat mempermudah mewarnai bagian kecil tersebut (CLP2, P10, K5). Pada pertemuan kedua, Miss N menanyakan kembali langkah-langkah mewarnai dari pertemuan sebelumnya untuk menguji ingatan anak-anak (CLP2, P10, K6).

Miss N juga mengajarkan jika melakukan kesalahan saat mewarnai seperti terjadi kebocoran atau warna maka harus menekan ctrl+z atau menekan tanda panah di pojok kiri atas (CLP2, P11, K1). Miss N menjelaskan bagaimana

mengeluarkan aplikasi paint untuk anak B3 sesi 1 kali ini yaitu tekan “x” atau close yang artinya keluar, pilih “don’t save” yang artinya tidak di simpan (CLP2, P11, K2). Sebelum anak mulai mewarnai Mis N meminta anak untuk semua gambar diwarnai secara penuh dan menggunakan warna yang sesuai tidak asal-asalan atas (CLP2, P11, K3). Untuk urutan membuka aplikasi, memasukkan gambar, dan memilih *tooll fill with color* sama persis dengan langkah di B1 sesi 1 atas, bedanya B1 di bebaskan untuk memilih gambar apapun, untuk B3 gambarnya sudah di tentukan (CLP2, P11, K4).

Pukul 10.47 WITA anak B3 sesi 1 selesai melakukan pembelajarann komputer, dilanjutkan oleh B3 sesi 2 (CLP2, P12, K1). Penjelasan yang dijelaskan oleh Miss N sama dengan B3 sesi 1 sebelumnya (CLP2, P12, K2). Beberapa anak-anak B3 sesi 2 lupa langkah-langkah mewarnai pada pertemuan sebelumnya sama halnya dengan sesi 1 juga (CLP2, P12, K3). Oleh sebab itu Miss N mengatakan bahwa pembelajaran *paint* itu harus diajarkan secara berulang-ulang dan langkah-langkah yang selalu dijelaskan berkali-kali (CLP2, P12, K4). Karena B3 sesi 2 adalah sesi yang terakhir jadi di sesi ini Miss N meminta anaknya untuk mematikan komputer, menutup komputer dengan alas, merapikan mouse, merapikan keyboard dan kursi setelah selesai (CLP2, P12, K5). Pukul 11. 16 WITA anak-anak B3 sesi 2 melakukan *recalling* (CLP2, P12, K6). Pukul 11.20 WITA anak-anak meninggalkan ruangan komputer (CLP2, P12, K7). Setelah itu, Miss N keluar dan menutup pintu ruangan komputer, membiarkan AC menyala dan pintu tidak terkunci, karena karyawan PAUD Miriam Banjarmasin yang akan membersihkan ruangan (CLP1, P12, K8).

REFLEKSI/CATATAN:

Anak-anak B1 sesi 1 dan 2 diajarkan menggunakan mouse, membuka aplikasi *paint*, memasukkan gambar, diberi kebebasan memilih gambar dan warna, mewarnai menggunakan *tool "fill with color"*, mengeluarkan aplikasi *paint*, menggunakan *zoom* ketika memperbesar dan memperkecil gambar. Sedangkan pada anak-anak B3 sesi 1 dan sesi 2 ada penambahan penjelasan dari Miss N, karena pada hari ini adalah pertemuan kedua pembelajaran komputer. Sehingga B3 diajarkan untuk mewarnai gambar yang sudah dipilih Miss N, mewarnai tidak boleh asal-asalan, gambar yang lebih sulit di banding gambar pertemuan sebelumnya, menggunakan *zoom* untuk mempermudah mewarnai bagian kecil di gambar.

Banjarmasin, 11 September 2024

Guru Komputer



Miss N

Observer,



Najmi Ghina Hasanah

CATATAN LAPANGAN
(OBSERVASI/PENGAMATAN)

KODE : CLP.3
 HARI, TANGGAL : Selasa, 17 September 2024
 JAM : 08.30-11.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Komputer
 OBSERVER : Najmi Ghina Hasanah

DESKRIPSI:

Pukul 08.15, Miss N menuju ruang komputer, menyalakan lampu, membuka gorden, menghidupkan AC, membuka kain penutup komputer, menghidupkan komputer (kecuali 3 yang masih mati), dan memeriksa aplikasi *paint* (CLP3, P1, K1). Pukul 08.30 Miss N menjemput anak-anak kelas B1 sesi 1 yang sudah siap berbaris di depan kelas (CLP3, P1, K2). Anak-anak duduk bersila menghadap Miss N (CLP3, P1, K3). Pada pertemuan kali ini berbeda dengan pertemuan sebelumnya, pada pertemuan kali ini ada diajarkan menggunakan edit *colors*, menggunakan *ctrl+z*, dan gambar yang lebih susah di bandingkan pertemuan sebelumnya (CLP3, P1, K4). Pembelajaran komputer hari ini 3 kelas sekaligus dengan masing-masing kelas terbagi menjadi dua sesi (CLP3, P1, K5).

Sebelum mulai menjelaskan aplikasi *paint*, Miss N akan terlebih dahulu merapikan posisi duduk anak dan tidak lupa untuk memperkenalkan perangkat *mouse* dan *keyboard* kepada anak (CLP3, P2, K1). Miss N juga memberitahu anak bahwa hari ini mereka akan belajar mewarnai di aplikasi *paint* (CLP3, P2, K2). Miss N menjelaskan sekaligus bertanya pada anak langkah-langkahnya agar anak mengingat pembelajaran pertemuan sebelumnya (CLP3, P2, K3). Langkah 1: karna komputer dalam kondisi layar mati tapi mousenya menyala, maka tekan "enter" 2 kali untuk menghidupkan layar, langkah 2: klik aplikasi sebanyak 2 kali, langkah 3: klik "file" atau warna biru, langkah 4: klik "Open" atau warna kuning atau tulisan nomor 2, langkah 5: pilih gambar yang berjudul "bermain di lingkungan alam", langkah 6: klik gambarnya sebanyak 2 kali, langkah 7: tekan "-" untuk memperkecil gambar, langkah 8: tekan ikon ember, langkah 9: pilih warna dasar, Miss N menjelaskan jika warna dasar yang tersedia sedikit sekali, langkah 10: jika ingin warna yang banyak maka klik "edit *color*", langkah 11: pilih warna yang di inginkan bisa dengan cara di geser ke atas ke bawah atau di pencet, langkah 12: tekan ok, langkah 13: pilih bagian yang mau diwarnain, langkah 14: Jika terjadi bocor atau salah memberi warna tekan *ctrl+z* (CLP3, P2, K4). Pada pertemuan kali ini B1 sesi 1 di arahkan oleh Miss N untuk mewarnai rambut dengan warna hitam, kulit warna cream, dan langit warna biru (CLP3, P2, K5).

Setelah menjelaskan, Miss N bertanya kepada anak tentang langkah-langkah mewarnai (CLP3, P3, K1). Jika sudah paham, Miss N meminta anak untuk mewarnai dengan penuh dan sesuai warna, karena pembelajaran ini sebagai persiapan lomba mewarnai menggunakan aplikasi *paint* yang diselenggarakan oleh Diginusa (CLP3, P3, K2). Anak-anak langsung dipersilahkan untuk pergi ke kursinya dan mulai mewarnai di aplikasi *paint* (CLP3, P3, K3). Karna ini bukan pertemuan pertama, anak-anak sudah mulai ingat bagaimana cara untuk membuka aplikasi *paint*, mengambil gambar, memperkecil gambar dan mengklik ember (CLP3, P3, K4). Namun anak-anak masih kesulitan mencari gambar berjudul “bermain di lingkungan alam” sebab masih ada beberapa anak yang belum bisa membaca (CLP3, P3, K5). Ada beberapa anak yang sudah bisa menggunakan edit color, ada juga yang masih belum bisa (CLP3, P3, K6).

Sambil memperhatikan anak-anak mengerjakan, Miss N selalu memberikan semangat, apresiasi, pujian, dan bantuan untuk mengarahkan jika ada anak yang kesulitan (CLP3, P4, K1). Ada beberapa anak yang kesusahan dengan gambarnya karna bagian-bagiannya kecil sehingga menyebabkan kebocoran warna (CLP3, P4, K2). Miss N juga selalu mengingatkan anak untuk menggunakan warna yang sesuai dan menggunakan edit *color* untuk mendapatkan warna yang lebih banyak (CLP3, P4, K3). Beberapa anak B1 sesi 1 sudah mulai selesai mewarnai, Miss N langsung meminta anak untuk mengclose atau menekan tanda “×” untuk mengeluarkan aplikasi, setelah itu tekan “*don't save*” dan jangan tekan power, lalu berbaris sesuai dengan kecepatan selesai mewarnai. (CLP3, P4, K4).

Sedikit terlambat, Miss N memulai sesi recalling pada pukul 09.04 WITA, padahal seharusnya anak-anak B1 sesi 1 sudah selesai pada pukul 09.00 (CLP3, P5, K1). Dalam sesi ini, Miss N bertanya kepada anak-anak, “Untuk mengambil warna banyak, tekan apa?”, “Edit *color* untuk apa?”, “Siapa yang mewarnainya bagus?”, “Siapa yang memberi warna salah dan bocor?”, “Jika salah atau bocor, apa yang harus ditekan?”, “Ctrl+Z untuk apa?”, dan “Sudah bisa belum?” (CLP3, P5, K2). Sebelum anak-anak keluar, Miss N menginformasikan bahwa minggu depan akan ada lomba mewarnai menggunakan komputer, dan yang mewarnai dengan baik akan mendapatkan piala (CLP3, P5, K3). Ada tiga piala di kelas, yaitu juara 1, 2, dan 3, sehingga Miss N mengingatkan anak-anak untuk banyak berlatih di rumah (CLP3, P5, K4). Setelah itu, anak-anak berterima kasih kepada Miss N, yang kemudian mengantar mereka kembali ke kelas dan menjemput anak B1 sesi 2 (CLP3, P5, K5).

Pukul 09.07 WITA, giliran B1 sesi 2 untuk mewarnai menggunakan komputer, sama seperti sesi 1 (CLP3, P6, K1). Anak-anak duduk bersila menghadap Miss N, yang kemudian mengatur posisi mereka agar tidak terlalu jauh. Penjelasan sesi 2 sama persis dengan sesi 1, dari langkah 1 hingga 14 (CLP3, P6, K2). Selama penjelasan, Miss N bertanya kepada anak-anak tentang langkah selanjutnya untuk mengecek ingatan mereka dan ternyata anak-anak sesi 2 sangat mengingat langkah-langkahnya (CLP3, P6, K3). Miss N menjelaskan edit *color* untuk mengambil banyak warna dan memberikan contoh kalau mewarnai terjadi kesalahan seperti bocor maka mereka harus menekan ctrl+z untuk mengembalikan ke sebelumnya (CLP3, P6, K4). Setelah penjelasan, Miss

N meminta anak perempuan dan laki-laki berdiri dan menuju tempat duduk yang telah diarahkan (CLP3, P6, K5).

Anak-anak menghidupkan komputer dengan menekan “enter” dan membuka aplikasi (CLP3, P7, K1). Satu anak lupa langkah mengambil gambar, sehingga Miss N segera memberi instruksi (CLP3, P7, K2). Semua anak mengikuti instruksi Miss N untuk memberi warna hitam pada rambut dan krem pada kulit (CLP3, P7, K3). Setelah selesai mewarnai, anak-anak menutup aplikasi, merapikan keyboard, mouse, dan kursi, lalu berbaris di dekat pintu (CLP3, P7, K4). Pukul 09.34 WITA, B1 sesi 2 memulai *recalling*, Miss N bertanya, “Tadi kita mewarnai, untuk menambahkan warna tekan apa?”, “Edit *color* untuk apa?”, “Jika salah, menekan apa untuk kembali?”, dan “Ctrl+Z untuk apa?” (CLP3, P7, K5). Miss N menyarankan mereka berlatih mewarnai dengan Paint di rumah karena minggu depan ada lomba mewarnai komputer dan pemenangnya dapat piala (CLP3, P7, K6). Setelah itu, B1 sesi 2 mengucapkan terima kasih dan kembali ke kelas bersama Miss N (CLP3, P7, K7)

Pukul 09.30 WITA Miss N menjemput B2 sesi 1 yang sudah berbaris di dalam kelas menuju ruang komputer (CLP3, P8, K1). B2 sesi 1 langsung duduk di lantai menghadap Miss N (CLP3, P8, K2). Materi dan langkah-langkah yang dijelaskan sama seperti sesi 1 dan 2 B1. Di B2 sesi 1, terdapat satu anak berkebutuhan khusus (CLP3, P8, K3). Anak-anak kebingungan mencari gambar yang ditentukan dan banyak yang salah memilih (CLP3, P8, K4). Beberapa anak kesulitan menekan Ctrl+Z, sehingga Miss N membantu dengan memegang tangan mereka dan mengarahkannya ke keyboard (CLP3, P8, K5). Anak-anak awalnya mewarnai langit biru, namun kemudian mulai mengubah warna secara sembarangan, seperti hitam, ungu, dan pink (CLP3, P8, K6). Setelah selesai, anak-anak menutup aplikasi, merapikan keyboard, mouse, dan kursi, lalu berbaris untuk *recalling* (CLP3, P8, K7). Miss N menegur yang belum merapikan tempat (CLP3, P8, K8). Saat *recalling*, Miss N menanyakan kegiatan hari ini dan memberi tahu anak bahwa minggu depan akan ada lomba, jadi mereka harus belajar di rumah (CLP3, P8, K9).

Pukul 10.00 WITA, Miss N mengantar B2 sesi 1 ke kelas dan menjemput B2 sesi 2 yang sudah siap menuju ruang komputer (CLP3, P9, K1). Setibanya di ruang komputer, B2 sesi 2 duduk bersila dan merapikan posisi duduk (CLP3, P9, K2). Miss N bertanya kepada anak-anak apa yang akan dipelajari hari ini, dan mereka menjawab komputer (CLP3, P9, K3). Miss N menjelaskan cara menggunakan aplikasi Paint, sama seperti sesi sebelumnya, dan mengecek pemahaman anak-anak dengan bertanya langkah selanjutnya (CLP3, P9, K4). Setelah anak-anak paham, Miss N mempersilakan mereka duduk di kursi dan menghidupkan komputer (CLP3, P9, K5). Karena keterbatasan waktu, banyak anak yang belum selesai mewarnai (CLP3, P9, K6). Waktu hampir habis, Miss N menginstruksikan anak-anak keluar dari aplikasi, rapikan mouse, keyboard dan kursi lalu berbaris untuk melakukan *recalling* (CLP3, P9, K7).

Pukul 10.30 WITA, Miss N mengantar B2 sesi 2 ke kelas dan menjemput B3 sesi 1 ke ruang komputer. Penjelasan yang diberikan sama seperti sesi sebelumnya: menggunakan aplikasi Paint, mengambil gambar, mengedit warna, dan menggunakan ctrl+z (CLP3, P10, K1). Pukul 11.00 WITA, Miss N selesai

melaksanakan recalling dan mengantar B3 sesi 1 kembali ke kelas serta menjemput B3 sesi 2 (CLP3, P10, K2). Penjelasan untuk B3 sesi 2 juga sama, yaitu penggunaan aplikasi Paint, pengambilan gambar, pengeditan warna, dan ctrl+z (CLP3, P10, K3). Pukul 11.30 WITA, sesi 2 B3 selesai, karena ini adalah sesi terakhir, mereka diberi instruksi untuk menutup aplikasi, mematikan komputer, menutup laptop dengan kain, dan merapikan mouse, keyboard, serta kursi (CLP3, P10, K4). Setelah mengantar B3 sesi 2, Miss N keluar dan menutup pintu ruang komputer, membiarkan AC menyala dan pintu tidak terkunci karena karyawan PAUD Miriam Banjarmasin akan membersihkan ruangan (CLP3, P10, K5). Berdasarkan pengamatan peneliti, waktu 30 menit yang dimana termasuk penjelasan, mewarnai, dan recalling, ternyata tidak cukup. Banyak anak yang belum selesai mewarnai saat waktu habis (CLP3, P10, K6). Miss N juga memberikan penjelasan dengan cepat karena terbatasnya waktu. Akibatnya, saat anak mewarnai mereka kadang lupa urutannya (CLP3, P10, K7).

REFLEKSI/CATATAN:

Pukul 08.30 WITA B1 sesi 1, pukul 09.07 WITA B1 sesi 2, pukul 09.30 WITA B2 sesi 1, pukul 10.00 WITA B2 sesi 2, pukul 10.30 WITA B3 sesi 1, dan pukul 11.00 WITA B3 sesi 2. Pada hari ini B1, B2, dan B3 belajar mewarnai aplikasi *paint* dengan menggunakan edit *color*, serta menggunakan ctrl+z jika terjadi kesalahan atau kebocoran warna saat mewarnai. Anak-anak juga mewarnai gambar yang rumit dari sebelumnya dengan banyak bagian-bagian kecil yang harus diwarnai anak. Anak juga di ajarkan untuk mewarnai kulit, rambut, langit itu sesuai dengan aslinya tidak asal-asalan. Namun dengan waktu 30 menit sudah termasuk penjelasan dan sesi *recalling*, mereka hanya diberi waktu sedikit untuk mewarnai gambar sehingga banyak anak yang belum selesai mewarnainya.

Banjarmasin, 17 September 2024

Guru Komputer



Miss N

Observer,



Najmi Ghina Hasanah

**CATATAN LAPANGAN
(OBSERVASI/PENGAMATAN)**

KODE : CLP.4
 HARI, TANGGAL : Rabu, 18 September 2024
 JAM : 08.50-11.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Komputer
 OBSERVER : Najmi Ghina Hasanah

DESKRIPSI:

Pada pukul 08.15 WITA seperti biasa Miss N menyalakan lampu, membuka gorden, menghidupkan AC, membuka penutup kain di komputer, dan mencek aplikasi *paint* (CLP4, P1, K1). Berbeda dengan hari-hari sebelumnya, hari ini Miss N membuka gambar “pantai” yang akan diwarnai anak di aplikasi *paint* yang bertujuan untuk memfokuskan anak mewarnai untuk persiapan lomba (CLP4, P1, K2). Sehingga ketika anak duduk, anak tinggal memberi warna tanpa harus mengklik “file”, “open” dan mencari gambar, hal tersebut cukup membantu untuk memberikan banyak waktu kepada anak untuk mewarnai, mengingat di pertemuan sebelumnya banyak anak yang belum selesai dikarenakan keterbatasan waktu (CLP4, P1, K3). Hari ini anak-anak akan di ajarkan mewarnai gradasi menggunakan edit *color*, dari yang warna yang tua hingga muda (CLP4, P1, K4).

Pukul 08.50 WITA, Miss N menjemput B1 sesi 1 ke ruang komputer (CLP4, P2, K1). Setibanya di ruang komputer, anak-anak duduk bersila dan Miss N merapikan posisi mereka (CLP4, P2, K2). Kegiatan mewarnai sedikit terlambat karena menunggu anak selesai istirahat olahraga (CLP4, P2, K3). Miss N menjelaskan bahwa hari ini mereka akan mewarnai gambar "pantai" dengan teknik gradasi, yaitu perpaduan warna dari tua ke muda (CLP4, P2, K4). Miss N memberi contoh dengan mewarnai batang pohon kelapa dari coklat tua ke coklat muda, dan satu pohon kelapa hanya diwarnai coklat muda, kemudian Miss N menjelaskan bahwa pohon yang bergradasi lebih cantik (CLP4, P2, K5). Miss N mengajarkan langkah-langkah gradasi: 1) klik edit color, 2) pilih warna, 3) tarik panah hitam ke bawah untuk warna gelap, 4) klik OK, 5) klik edit color lagi, 6) tarik panah ke atas untuk warna lebih terang, 7) ulangi hingga selesai (CLP4, P2, K6). Miss N juga mengingatkan untuk menekan ctrl+z jika terjadi kesalahan warna (CLP4, P2, K7) Miss N mengintruksikan untuk warna daun dan batang pohon untuk di beri warna gradasi (CLP4, P2, K8).

Setelah penjelasan, Miss N menanyakan apakah anak-anak sudah paham (CLP4, P3, K1). Jika sudah, Miss N mempersilakan mereka duduk di kursi dan mulai mewarnai (CLP4, P3, K2) Awalnya anak mewarnai tidak menggunakan gradasi, sehingga Miss N berkeliling untuk membantu mereka satu per satu untuk mewarnai secara gradasi (CLP4, P3, K3). Sesekali, Miss N mengingatkan anak cara menggunakan edit color untuk gradasi warna (CLP4, P3, K4). Pukul 09.19

WITA Miss N memberikan intruksi untuk menyusun keyboard dan kursi, sedangkan aplikasi paint tidak usah di keluarkan dan komputer di biarkan menyala (CLP4, P3, K5). Miss N memulai *recallin*, Miss N menanyakan kepada anak “hari ini belajar tentang apa?”, Miss N juga mengingatkan bahwa minggu depan akan mengadakan lomba mewarnai dan yang menang akan mendapatkan piala (CLP4, P3, K6). Miss N memberi pesan kepada anak untuk belajar lagi di rumah (CLP4, P3, K7). Setelah anak mengucapkan terimakasih, Miss N langsung mengantar anak B1 sesi 1 kembali ke kelasnya sekaligus menjemput B1 sesi 2 untuk ke ruang komputer (CLP4, P3, K8).

Setibanya di kelas B1 sesi 2 diminta untuk duduk bersila menggu Miss N yang sedang mengubah hasil gambar yang sudah diwarnai oleh sesi 1 tadi menjadi gambar yang belum di warnai, peneliti turut membantu Miss N untuk mempersingkat waktu agar di sesi 2 ini anak-anak memiliki cukup waktu (CLP4, P4, K1). Pukul 09.27 WITA, B1 sesi 2 memulai pembelajaran komputer, dan Miss N merapikan posisi duduk anak-anak (CLP4, P4, K2). Miss N memberi tahu bahwa hari ini mereka akan belajar gradasi warna, lalu menjelaskan konsep gradasi warna dan langkah-langkah mewarnai menggunakan edit *color*, dengan penjelasan yang sama seperti sesi 1 (CLP4, P4, K3). Setelah selesai memberikan penjelasan, Miss N langsung meminta anak untuk berjalan ke kursi dan mulai mewarnai (CLP4, P4, K4). Sebagian besar anak B1 sesi 2 langsung memahami gradasi warna dan mewarnai gambar dengan gradasi, meskipun beberapa masih memerlukan arahan dan bantuan dari Miss N (CLP4, P4, K5). Pukul 09.49 WITA, B1 sesi 2 melakukan *recalling*. Setelah itu, Miss N mengantar mereka ke kelas dan menjemput B2 sesi 1 ke ruang komputer (CLP4, P4, K6).

Pukul 09.50 WITA, B2 sesi 1 memulai pembelajaran komputer (CLP4, P5, K1). Anak-anak diminta duduk dan menunggu Miss N memasukkan gambar di komputer (CLP4, P5, K2). Setelah itu, Miss N merapikan duduk anak-anak dan menjelaskan konsep gradasi warna serta cara mewarnai menggunakan edit *color*, sama seperti sesi sebelumnya (CLP4, P5, K3). Miss N kemudian menanyakan apakah anak-anak sudah paham, dan jika sudah, mereka dipersilakan duduk dan mulai mewarnai (CLP4, P5, K4). Beberapa anak masih kebingungan, sehingga Miss N memberikan arahan secara individu (CLP4, P5, K5). Pukul 10.15 WITA, anak-anak diminta merapikan keyboard, kursi, dan berbaris untuk *recalling* (CLP4, P5, K6). Setelah *recalling*, Miss N mengantar anak kembali ke kelas dan menjemput B2 sesi 2 ke ruang komputer (CLP4, P5, K7).

Pukul 10.20 WITA, B2 sesi 2 memulai pembelajaran komputer, mempelajari konsep gradasi dan cara mewarnainya menggunakan edit *color* (CLP4, P6, K1). Miss N merapikan posisi duduk anak-anak sebelum menjelaskan gradasi dan cara mewarnainya, sama seperti sesi sebelumnya (CLP4, P6, K2). Setelah itu, Miss N memastikan pemahaman anak-anak dengan bertanya, dan jika sudah paham, mereka dipersilakan duduk dan mulai mewarnai menggunakan teknik gradasi (CLP4, P6, K3). Beberapa anak masih kesulitan menggunakan gradasi, sehingga Miss N kembali mengingatkan langkah-langkahnya dan mendatangi satu per satu anak yang kesulitan (CLP4, P6, K4). Pada B2 sesi 2 kali ini terdapat satu murid baru (CLP4, P6, K5).

Pukul 10.40 WITA, sesi mewarnai B2 sesi 2 selesai (CLP4, P7, K1). Miss N meminta anak-anak merapikan keyboard, kursi, dan membiarkan komputer tetap menyala, lalu berbaris untuk recalling (CLP4, P7, K2). Setelah recalling, Miss N mengantar mereka kembali ke kelas dan menjemput B3 sesi 1 ke ruang komputer (CLP4, P7, K3). Setibanya di ruang komputer, anak-anak duduk di lantai menunggu Miss N menyiapkan gambar yang akan di warnai (CLP4, P7, K4). Pukul 10.49 WITA, Miss N merapikan duduk anak-anak dan menjelaskan konsep gradasi serta cara mewarnai menggunakan edit color, sama seperti sesi sebelumnya (CLP4, P7, K5). Setelah penjelasan, anak-anak dipersilakan duduk di kursi dan mulai mewarnai, dengan Miss N sesekali mengingatkan tentang gradasi (CLP4, P7, K6).

Miss N berkeliling sambil memperhatikan anak-anak mewarnai, sambil berkata, "Yang mewarnainya rapi, minggu depan ikut lomba," yang membuat anak-anak semangat (CLP4, P8, K1). Beberapa anak bercanda, dan Miss N tegas menegur mereka untuk fokus (CLP4, P8, K2). Beberapa anak juga kesulitan menaikkan dan menurunkan panah hitam pada edit *color* (CLP4, P8, K2). Pukul 11.09 WITA Miss N meminta anak untuk merapikan keyboard, memasukkan kursi dan aplikasi tidak di matikan serta berbaris, tapi ada 1 anak yang belum selesai mewarnai (CLP4, P8, K3). Setelah anak berbaris Miss N langsung memulai sesi *recalling* (CLP4, P8, K4). Setelah menanyakan tentang kegiatan hari ini dan memberitahu anak bahwa minggu depan lomba, Miss N langsung mengantar anak kembali ke kelas sekaligus menjemput sesi terakhir yaitu B3 sesi 2 (CLP4, P8, K5).

Pukul 11.17 WITA B3 sesi 2 memulai pembelajaran komputer, kali ini Miss N menjelaskan langkah-langkahnya dengan cepat lantaran pukul 11.30 WITA waktunya pulang (CLP4, P9, K1). Sehingga peneliti membantu Miss N untuk membantu mengambil gambar yang akan anak warnai di komputer (CLP4, P9, K2). Setelah selesai menjelaskan konsep gradasi dan cara menggunakan gradasi, Miss N mempersilahkan anak untuk duduk di kursi serta mulai mewarnai (CLP4, P9, K3). Ada beberapa anak yang lupa dan bertanya "kayak gimana?" kepada peneliti dan Miss N sehingga Miss N kembali memberikan cara mewarnai gradasi (CLP4, P9, K4). Miss N juga mengingatkan anak untuk jangan lupa menekan tanda "ember" sebelum mewarnai (CLP4, P9, K5). Karena waktunya hanya sedikit Miss N meminta anak untuk mewarnai cepat-cepat, sambil membantu mewarnai (CLP4, P9, K6).

Pukul 11.30 WITA, Miss N menginstruksikan B3 sesi 2 untuk merapikan keyboard, memasukkan kursi, dan membiarkan aplikasi *paint* tetap terbuka (CLP4, P10, K1). Berbeda dengan sesi terakhir sebelumnya yang dimana biasanya sesi terakhir akan diminta untuk mematikan komputer dan menutupnya dengan kain, namun karena waktu menunjukkan jam pulang maka tidak sempat untuk melakukan hal tersebut (CLP4, P10, K2). Miss N kemudian melakukan sesi recalling sebentar dan mengantar anak kembali ke kelas (CLP4, P10, K3). Setelah itu, Miss N kembali ke ruang komputer untuk menutup aplikasi *paint*, memmatikannya, dan menutupnya dengan kain (CLP4, P10, K4). Miss N keluar dan menutup pintu, membiarkan AC menyala dan pintu tidak terkunci karena

karyawan PAUD Miriam Banjarmasin akan membersihkan ruangan (CLP4, P10, K5).

Menurut pengamatan peneliti, pada hari ini pembelajaran komputer mengenai gradasi warna mengalami keterbatasan waktu yang cukup signifikan (CLP4, P11, K1). Akibatnya, banyak anak yang belum selesai mewarnai karena mereka terdesak oleh waktu yang terbatas (CLP4, P11, K2). Proses mewarnai yang seharusnya memerlukan perhatian dan ketelitian menjadi terburu-buru, sehingga anak-anak tidak memiliki cukup waktu untuk menyelesaikan pekerjaan mereka dengan optimal (CLP4, P11, K3). Hal ini menunjukkan bahwa alokasi waktu yang lebih panjang sangat diperlukan agar anak-anak dapat lebih fokus dan menyelesaikan tugas dengan hasil yang lebih baik (CLP4, P11, K4).

REFLEKSI/CATATAN:

Pukul 08.50 WITA B1 sesi 1, pukul 09.27 WITA B1 sesi 2, pukul 09.50 WITA B2 sesi 1, pukul 10.20 WITA B2 sesi 2, pukul 10.40 WITA B3 sesi 1, dan pukul 11.17 WITA B3 sesi 2. Pembelajaran komputer hari ini dimulai terlambat karena menunggu anak-anak selesai istirahat setelah kegiatan olahraga. Waktu yang terbatas, yakni dari pukul 08.50 WITA hingga 11.30 WITA dengan 6 sesi, Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa terburu-buru dan kurang maksimal, di mana Miss N harus berusaha keras agar seluruh materi dapat disampaikan dalam waktu yang sempit. Selain keterbatasan waktu, anak-anak juga merasa kelelahan setelah berolahraga, sehingga konsentrasi dan kemampuan berpikir mereka tidak optimal. Meskipun demikian, hari ini mereka tetap mempelajari konsep gradasi warna menggunakan fitur edit *color* di aplikasi Paint, yang diharapkan dapat memberikan pemahaman baru tentang cara mengubah warna dari tua hingga muda, meskipun dalam kondisi yang kurang ideal.

Banjarmasin, 18 September 2024

Guru Komputer



Miss N

Observer,



Najmi Ghina Hasanah

**CATATAN LAPANGAN
(OBSERVASI/PENGAMATAN)**

KODE : CLP.5
 HARI, TANGGAL : Selasa, 24 September 2024
 JAM : 08.30-11.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Komputer
 OBSERVER : Najmi Ghina Hasanah

DESKRIPSI:

15 menit sebelum memulai pembelajaran Miss N dengan teliti menyiapkan ruangan, menyalakan lampu, membuka gordena, menghidupkan AC, membuka kain penutup komputer, menyalakan perangkat, membuka aplikasi *paint*, dan menampilkan gambar yang siap diwarnai oleh anak-anak (CLP5, P1, K1). Tujuan Miss N menampilkan gambar di layar monitor adalah agar mengoptimalkan anak belajar mewarna tanpa harus mengklik “file”, “open” dan mencari gambar yang di mana kegiatan itu cukup memakan waktu (CLP5, P1, K2). Pada pertemuan kali ini anak akan fokus mewarnai keseluruhan area gambar tanpa ada yang kosong, berkreasi mengkomposisikan warna yang sesuai dan tidak asal-asalan (CLP5, P1, K3). Gambar yang akan di warnai anak hari ini adalah “membantu pekerjaan ibu” (CLP5, P1, K4).

Pukul 08.30 WITA Miss N menjemput B1 sesi 1 untuk memulai pembelajaran komputer, Miss N meminta anak untuk duduk di lantai sekaligus merapikan posisi duduk mereka (CLP5, P2, K1). Sebelum pembelajaran Miss N akan bertanya kepada anak, “gambar apa di depan?” anak menjawab “anak membantu ibunya” (CLP5, P2, K2). Miss N menjelaskan bahwa hari ini mereka mewarnainya harus penuh dan tidak ada yang kosong (CLP5, P2, K3). Miss N mulai memberikan contoh mewarnai dengan komposisi warna yang baik seperti rambut diwarnai hitam, kulit diwarnai krem, dan lipatan baju diwarnai dengan teknik gradasi, Miss N juga menjelaskan jika terjadi kebocoran warna atau kesalahan mewarnai maka tekan ctrl+z untuk kembali ke sebelumnya (CLP5, P2, K4). Setelah Miss N selesai mewarnai, Miss N akan bertanya kepada anak “bagian mana lagi yang belum diwarnai?” maka anak akan memberitahu kepada Miss N bagian mana saja yang kosong (CLP5, P2, K5). Dengan cara ini, Miss N tidak hanya mengajarkan teknik mewarnai, tetapi juga keterampilan memeriksa dan anak dapat belajar untuk lebih fokus untuk memastikan bahwa mereka tidak melewatkan bagian penting dalam gambar (CLP5, P2, K6).

Setelah menjelaskan cara mewarnai yang baik, Miss N meminta anak-anak untuk mewarnai seluruh gambar dengan teliti (CLP5, P3, K1). Anak-anak langsung menuju kursi dan mulai mewarnai (CLP5, P3, K2). Mereka sudah paham cara menghidupkan monitor, menggunakan ember untuk mewarnai, bahkan beberapa ingat menggunakan edit *color* (CLP5, P3, K3). Miss N memperhatikan mereka,

sesekali mengingatkan untuk mewarnai secara penuh tanpa bagian yang tertinggal, sambil memberikan semangat dan apresiasi (CLP5, P3, K4).

Anak-anak B1 sesi 1 berhasil mewarnai gambar di aplikasi *paint* dengan baik dan fokus (CLP5, P4, K1). Setiap anak menunjukkan ketelitian dalam menggunakan teknik yang diajarkan, memastikan setiap bagian gambar terwarnai dengan sempurna (CLP5, P4, K2). Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan pemahaman mereka tentang cara menggunakan aplikasi *paint*, tetapi juga kemampuan mereka untuk mengikuti instruksi dengan cermat dan melaksanakan tugas dengan penuh konsentrasi (CLP5, P4, K2). B1 sesi 1 selesai mewarnai, Miss N meminta anak untuk mulai merapikan keyboard, mouse dan aplikasi yang tidak dikeluarkan, serta berbaris untuk melaksanakan *recalling* (CLP5, P4, K3). Miss N bertanya kepada anak “hari ini siapa yang selesai mewarnainya” setelah itu Miss N memberitahu kepada anak bahwa besok mulai lomba mewarnai dan berpesan agar anak-anak lebih baik lagi (CLP5, P4, K4). Setelah selesai, Miss N langsung mengantar ke kelas dan menjemput B1 sesi 2 untuk ke ruang komputer (CLP5, P4, K5).

Pukul 09.00 WITA, B1 sesi 2 sudah duduk bersila di ruang komputer, dan Miss N merapikan posisi duduk anak agar tidak terlalu jauh (CLP5, P5, K1). B1 sesi 2 belajar mewarnai seluruh area gambar dengan teliti, tanpa ada bagian yang kosong serta belajar berkreasi dalam mengombinasikan warna yang sesuai, tanpa mewarnai secara asal-asalan (CLP5, P5, K3). Sama dengan sesi sebelumnya, Miss N akan memberikan contoh mewarnai dan anak yang akan mengkoreksi bagian mana yang belum diberikan warna (CLP5, P5, K4). Setelah selesai menjelaskan Miss N meminta anak untuk duduk di kursi dan mulai (CLP5, P5, K5). Anak-anak B1 sesi 2 mulai mewarnai menggunakan aplikasi *paint*, namun mereka sering kali bercanda dan berbicara dengan teman-temannya, sehingga kehilangan fokus untuk mewarnai (CLP5, P5, K6). Miss N sesekali menegur dengan tegas untuk tetap fokus (CLP5, P5, K7).

Waktu mewarnai B1 sesi 2 sudah habis, Miss N meminta anak untuk merapikan keyboard, kursi, dan memastikan aplikasi tidak dimatikan, lalu berbaris (CLP5, P6, K1). Banyak gambar anak-anak B1 sesi 2 yang belum selesai karena mereka sering kali bercanda dan berbicara dengan teman-temannya (CLP5, P6, K2). Sesekali Miss N menegur untuk tetap fokus namun masih ada yang tetap bercanda dan berbicara dengan teman (CLP5, P6, K3). Waktu mewarnai hampir selesai, Miss N meminta anak-anak untuk merapikan keyboard, kursi dan bersiap berbaris, Namun ternyata semua anak B1 sesi 2 belum selesai mewarnai (CLP5, P6, K3). Saat *recalling* Miss N mengingatkan mereka untuk lebih fokus di pertemuan berikutnya, agar setiap tugas dapat diselesaikan dengan maksimal dan warna penuh (CLP5, P6, K4). Miss N juga mengingatkan anak “jika ibu guru sedang berbicara di depan, di dengarkan” (CLP5, P6, K5). Tidak lupa Miss N memberitahu mereka untuk besok akan ada lomba mewarnai menggunakan aplikasi *paint* (CLP5, P6, K6).

Pukul 09.30 WITA Miss N selesai melaksanakan sesi *recalling* dan segera mengantar B1 sesi 2 kembali ke kelas, sambil menjemput B2 sesi 1 (CLP5, P7, K1). Di sesi ini, terdapat seorang anak berkebutuhan khusus serta seorang anak yang masih kesulitan mengingat cara menggambar di aplikasi *paint* (CLP5, P7, K2). Miss N memberikan arahan secara khusus kepada anak tersebut (CLP5, P7, K3). Hanya 3 anak B2 sesi 1 yang selesai mewarnai secara penuh, sisanya masih banyak yang

belum selesai (CLP5, P7, K4). Setelah semua anak berbaris Miss N memulai *recalling*, Tidak lupa Miss N menjelaskan bahwa besok akan ada lomba mewarnai menggunakan aplikasi *paitn* (CLP5, P7, K5). Setelah *recalling* Miss N mengantarkan anak B2 sesi 1 kembali ke kelas dan menjemput anak B2 sesi 2 pada pukul 10.00 WITA menuju ruang komputer (CLP5, P7, K6).

Sesampainya B2 sesi 2 langsung duduk bersila menghadap Miss N, Miss N langsung merapikan posisi duduk mereka (CLP5, P8, K1). Sebelum menjelaskan Miss N pasti bertanya kepada anak “gambar apa di depan?”, “apa saja kegiatan yang membantu ibu?”, dan lain-lain (CLP5, P8, K2). Penjelasan Miss sama dengan sesi sebelumnya yaitu menjelaskan bahwa hari ini mereka harus mewarnai semua bagian gambar sampai selesai (CLP5, P8, K3). Miss N juga meminta anak mewarnai dengan benar tidak asal-asalan (CLP5, P8, K4). Setelah memberikan penjelasan (CLP5, P8, K5). Selesai menjelaskan Miss N mempersilahkan anak-anak duduk di kursi dan mulai mewarnai (CLP5, P8, K6). Beberapa anak ada yang bocor mewarnainya sehingga Miss N mengingatkan anak untuk jangan lupa menekan *ctrl+z* untuk kembali (CLP5, P8, K7). Waktu hampir selesai, B2 sesi 2 kali ini semua anak mewarnai hingga selesai (CLP5, P8, K8).

Miss N meminta anak untuk merapikan keyboard, kursi dan tidak mematikan komputer, namun ada beberapa anak malah langsung mematikan komputer (CLP5, P9, K1). Miss N meminta anak untuk berbaris melakukan *recalling* (CLP5, P9, K2). Sama dengan sesi sebelumnya, Miss N menanyakan kegiatan hari ini dan memberitahu kepada anak bahwa besok akan melaksanakan lomba mewarnai di komputer, dan berpesan kepada anak untuk belajar lagi di rumah (CLP5, P9, K3). Selesai melaksanakan *recalling*, Miss N mengantarkan B2 sesi 2 untuk kembali ke kelas, sekaligus menjemput B3 sesi 1 untuk ke ruang komputer (CLP5, P9, K4).

Pada pukul 10.30 WITA, B3 sesi 1 sudah duduk rapi menghadap Miss N yang siap menjelaskan (CLP5, P10, K1). Miss N mengingatkan bahwa gambar di layar terlalu besar dan perlu diperkecil dengan menekan tombol “-“ pojok kanan bawah (CLP5, P10, K2). Saat bertanya, “Gambar apa ini?” anak menjawab, “Anak membantu pekerjaan ibunya.” (CLP5, P10, K3). Miss N menginstruksikan untuk menekan ikon ember sebelum memilih warna dan memastikan semua gambar terwarnai, ia juga menyarankan untuk mewarnai bagian besar terlebih dahulu, lalu yang kecil (CLP5, P10, K4). Miss N menjelaskan cara memperbaiki kesalahan dengan menekan *Ctrl+Z* dan sesekali bertanya untuk memastikan anak-anak ingat materi sebelumnya (CLP5, P10, K5). Selesai menjelaskan, mereka di persilahkan untuk duduk di kursi dan mulai mewarnai (CLP5, P10, K6).

Anak-anak mulai mewarnai dengan hati-hati agar tidak ada bagian yang terlewat (CLP5, P11, K1). Banyak yang kesulitan mewarnai bagian kecil karena rentan terjadi kebocoran saat mengklik area tersebut (CLP5, P11, K2). Setelah selesai, anak-anak diminta untuk berbaris, merapikan keyboard dan kursi, serta tidak mematikan komputer (CLP5, P11, K3). Sambil menunggu anak-anak yang belum selesai, Miss N memanfaatkan waktu untuk mengganti gambar di layar monitor yang sudah terwarnai menjadi gambar tanpa warna (CLP5, P11, K4). Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu, sehingga saat anak-anak duduk, mereka hanya perlu mewarnai (CLP5, P11, K5). Setelah semua anak berkumpul, Miss N memulai *recalling* seperti sesi sebelumnya (CLP5, P11, K6). Selesai *recalling*, Miss N

mengantar anak B3 sesi 1 kembali ke kelas dan menjemput sesi terakhir yaitu B3 sesi 2 menuju ruang komputer (CLP5, P11, K7).

Pada pukul 11.00 WITA, B3 sesi 2 sudah duduk rapi di lantai. Miss N segera menjelaskan kegiatan hari ini, yaitu mewarnai hingga selesai (CLP5, P12, K1). Miss N bertanya, "Gambar di depan terlalu besar, harus diapakan?" Anak-anak menjawab, "Diperkecil." Miss N melanjutkan, "Tekan apa?" dan anak-anak menjawab, "Tanda '-' di pojok kanan bawah." Ini menunjukkan bahwa anak-anak masih ingat materi sebelumnya (CLP5, P12, K2). Setelah memberi contoh mewarnai, Miss N bertanya apakah anak-anak sudah paham, jika sudah, mereka dipersilakan duduk di kursi dan mulai mewarnai (CLP5, P12, K3). Miss N berkeliling sambil membantu anak yang masih kesulitan mewarnai bagian kecil, karena rawan terjadi kebocoran warna. Miss N sesekali memberikan semangat untuk anak fokus mewarnai semuanya hingga selesai (CLP5, P12, K4). Waktu berjalan hampir 30 menit, Miss N segera memberikan intruksi untuk merapikan keyboard, kursi, dan komputer tidak dimatikan (CLP5, P12, K5). Miss N memberikan *recalling* seperti menanyakan kegiatan dan memberitahu besok akan ada lomba (CLP5, P12, K6). Setelah sesi *recalling* selesai Miss N mengantar anak kembali ke kelasnya (CLP5, P12, K7).

Setelah mengantar, Miss N kembali ke ruang komputer untuk mematikan komputer dan menutupnya dengan kain (CLP5, P13, K1). Miss N kemudian mengambil tas dan RPPH, lalu keluar dari ruangan. AC dibiarkan menyala dan pintu terbuka karena akan ada karyawan PAUD Miriam yang merapikan ruangan komputer (CLP5, P13, K2).

REFLEKSI/CATATAN:

Pukul 08.30 WITA B1 sesi 1, pukul 09.00 WITA B1 sesi 2, pukul 09.30 WITA B2 sesi 1, pukul 10.00 WITA B2 sesi 2, pukul 10.30 WITA B3 sesi 1, dan pukul 11.00 WITA B3 sesi 2. Pada hari ini B1, B2, dan B3 belajar mewarnai aplikasi *paint*. Anak-anak diminta untuk mewarnai seluruh gambar jangan ada yang kosong. Anak juga diajarkan bagaimana mengkomposisikan warna yang sesuai. Anak sudah mulai terbiasa menggunakan aplikasi *paint* dan mengingat pembelajaran pertemuan sebelumnya

Banjarmasin, 24 September 2024

Guru Komputer



Miss N

Observer,



Najmi Ghina Hasanah

**CATATAN LAPANGAN
(OBSERVASI/PENGAMATAN)**

KODE : CLP.6
 HARI, TANGGAL : Rabu, 25 September 2024
 JAM : 09.00-11.25 WITA
 TEMPAT : Ruang Komputer
 OBSERVER : Najmi Ghina Hasanah

DESKRIPSI:

Pada tanggal 25 September 2024, anak-anak kelas B melaksanakan lomba digital painting menggunakan aplikasi *paint* yang diselenggarakan oleh Diginusa (CLP6, P1, K1). Lomba ini bertema “mari menjaga lingkungan” (CLP6, P1, K2). Lomba ini akan dinilai oleh empat juri, yaitu kepala sekolah, guru ekstrakurikuler mewarnai, guru komputer, dan peneliti (CLP6, P1, K3). Penilaian didasarkan pada dua indikator utama, yaitu kreativitas anak dalam mewarnai dan komposisi warna yang digunakan. Setiap juri dapat memberikan skor antara 0 hingga 50 (CLP6, P1, K4). Anak-anak diberi waktu 20 menit untuk menyelesaikan tugas mewarnai mereka (CLP6, P1, K5). Kepala sekolah menilai berdasarkan dua indikator utama, yaitu kreativitas dalam pemilihan warna dan cara anak-anak mengombinasikan warna yang ada (CLP6, P1, K6). Guru ekstrakurikuler mewarnai menilai apakah anak-anak mampu mengaplikasikan teknik mewarnai dengan baik, sementara guru komputer mengevaluasi seberapa maksimal peserta menggunakan alat-alat yang tersedia di aplikasi *paint* (CLP6, P1, K7). Peneliti bertugas untuk memastikan bahwa penilaian dilakukan dengan objektif dan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (CLP6, P1, K8).

Lima belas menit sebelum lomba dimulai, Miss N menyiapkan ruangan dengan menyalakan lampu, membuka gorden, menghidupkan AC, membuka penutup kain komputer, mengecek aplikasi *paint*, dan menampilkan gambar yang akan diwarnai (CLP6, P2, K1). Miss N juga menyiapkan kertas indikator penilaian untuk diserahkan kepada kepala sekolah, guru ekstrakurikuler mewarnai, dan peneliti (CLP6, P2, K2). Pukul 08.58 WITA, anak-anak B1 sesi 1 memasuki ruangan komputer dan diminta duduk bersila di lantai. Miss N menjelaskan bahwa hari ini mereka akan mengikuti lomba mewarnai di komputer (CLP6, P2, K3). Miss N mengingatkan mereka fokus agar hasilnya bagus dan memperoleh piala. Setelah penjelasan, Miss N mempersilakan anak-anak untuk duduk dan mulai mewarnai (CLP6, P2, K4). Pukul 09.00 WITA anak B1 sesi 1 mulai fokus mewarnai di aplikasi *paint*. Dengan penuh semangat, mereka mulai menggerakkan kursor pada layar komputer, memilih warna-warna cerah dan mencoba berbagai kombinasi untuk menghasilkan karya terbaik (CLP6, P2, K5). Miss N dan Sus V selaku kepala sekolah berkeliling memperhatikan anak-anak mewarnai (CLP6, P2, K6). Miss N

juga mengingatkan anak untuk jangan lupa mewarnai semuanya dan fokus tidak ada yang berbicara (CLP6, P2, K7). Pukul 09.20 WITA lomba mewarnai B1 sesi 1 selesai, Anak-anak di minta untuk tidak menekan tombol “×” karena Miss N yang akan menyimpan hasil karya mereka sekaligus memberi identitas nama untuk nanti dikirimkan ke Yayasan (CLP6, P2, K8). Para juri juga langsung menilai hasil mewarnai anak dengan mendatangi satu-satu komputer anak (CLP6, P2, K7).

Setelah menyimpan hasil mewarnai, anak-anak B1 sesi 1 diminta berbaris dan mengucapkan terima kasih (CLP6, P3, K1). Kemudian, Suster V mengantarkan mereka kembali ke kelas dan menjemput B1 sesi 2 (CLP6, P3, K2). Anak-anak B1 sesi 2 diminta duduk bersila dan menunggu selama 5 menit untuk mempersiapkan gambar yang akan diwarnai (CLP6, P3, K3). Sebelum memulai lomba Miss N berpesan kepada anak-anak fokus mewarnai agar mendapatkan piala (CLP6, P3, K4). Pukul 09.25 WITA B1 sesi 2 Miss N mempersilahkan anak untuk duduk di kursi, Miss N menanyakan kepada anak “are you ready?” jika sudah ready, Miss N pun mulai menghitung mundur, "Tiga... dua... satu!" Begitu hitungan selesai, anak-anak langsung fokus pada layar komputer mereka, mulai mewarnai gambar dengan penuh perhatian dan kreativitas (CLP6, P3, K5). Beberapa anak terlihat memilih warna dengan cepat, sementara yang lain dengan hati-hati memilih kombinasi warna yang tepat (CLP6, P3, K6). Para juri sesekali berkeliling untuk memperhatikan anak mewarnai (CLP6, P3, K7).

Pukul 09.45 WITA B1 sesi 2 selesai mewarnai, Miss N langsung menyimpan hasil mewarnainya, mereka juga langsung berbaris dan mengucapkan terimakasih kepada para juri (CLP6, P4, K1). Setelah itu Miss N mengantar kembali ke kelas dan menjemput B2 sesi 1. Setibanya di ruang komputer, mereka duduk bersila dilantai (CLP6, P4, K2). Miss N mempersiapkan gambar yang akan diwarnai anak, setelah itu Miss N memberikan penjelasan kepada anak untuk fokus dan bagus mewarnainya agar mendapatkan piala, Setelah itu anak-anak di persilahkan untuk duduk di kursi namun tidak boleh mewarnai terlebih dahulu karena menunggu intruksi (CLP6, P4, K3). Pukul 09.50 WITA Miss N bertanya kepada anak-anak, "are you ready?" Setelah mendapatkan jawaban, Miss N mulai menghitung mundur, "Tiga... dua... satu!" Begitu hitungan selesai, anak-anak B2 sesi 1 langsung mewarnai (CLP6, P4, K4). Anak-anak terlihat begitu semangat saat mengikuti lomba mewarnai menggunakan aplikasi *paint*. Bahkan ruang komputer menjadi sunyi dan hanya suara klik dari mouse yang terdengar (CLP6, P4, K5).

Pukul 10.15 WITA, B2 sesi 1 selesai mewarnai (CLP6, P5, K1). Miss N meminta anak-anak untuk tidak menutup aplikasi, lalu langsung menyimpan hasil mewarnai mereka (CLP6, P5, K2). Para juri mendekati komputer untuk memberikan penilaian (CLP6, P5, K3). Setelah itu, Miss N mempersilakan anak-anak berbaris dan mengucapkan terimakasih kepada para juri, kemudian mengantar mereka kembali ke kelas dan menjemput B2 sesi 2 (CLP6, P5, K4). Sesampainya B2 sesi 2 di ruang komputer, mereka langsung duduk bersila (CLP6, P5, K5). Miss N menyiapkan gambar yang akan diwarnai anak di komputer, setelah selesai Miss N bergabung dengan anak-anak untuk memberikan penjelasan bahwa hari ini mereka akan melaksanakan lomba jadi mewarnainya harus fokus dan bagus biar dapat piala (CLP6, P5, K6). Setelah anak paham, Miss N mempersilahkan mereka untuk duduk di kursi dan menunggu intruksi mulai (CLP6, P5, K7). Miss N bertanya kepada anak

apakah sudah siap, jika siap Miss N menghitung “tiga, dua, satu, mulai!” mereka langsung fokus pada layar, memilih warna dengan cermat dan mulai mewarnai gambar yang telah disediakan (CLP6, P5, K8).

Pukul 10.35 WITA, Miss N memberikan instruksi kepada B2 sesi 2 untuk berhenti mewarnai dan segera menyimpan hasil karya mereka (CLP6, P6, K1). Para juri langsung berkeliling untuk menilai, memperhatikan dengan seksama setiap detail gambar yang telah diwarnai (CLP6, P6, K2). Para juri mengevaluasi kreativitas dan komposisi warna yang digunakan oleh masing-masing anak, memberikan penilaian yang objektif dan adil (CLP6, P6, K3). Setelah memberikan penilaian, B2 sesi 2 dipersilahkan untuk berbaris dan mengucapkan terimakasih kepada para juri, lalu Miss N mengantar mereka kembali ke kelas sekaligus menjemput B3 sesi 1 untuk ke ruang komputer (CLP6, P6, K4).

Setibanya B3 sesi 1, mereka dipersilahkan untuk duduk bersila di lantai sambil menunggu Miss N yang sedang menampilkan gambar untuk nantinya diwarnai anak-anak (CLP6, P7, K1). Setelah semua siap, Miss N mengingatkan anak-anak untuk fokus agar hasilnya bagus dan mereka berkesempatan mendapatkan piala (CLP6, P7, K2). Mendengar kata "piala," semangat anak-anak meningkat dan tampak penuh antusiasme (CLP6, P7, K3). Miss N kemudian mempersilakan mereka duduk di kursi dan menunggu instruksi. Pukul 10.40 WITA, Miss N memberi izin untuk mulai mewarnai (CLP6, P7, K4). Anak-anak langsung fokus pada layar komputer mereka (CLP6, P7, K5). Suasana tenang namun semangat, bahkan ada yang mewarnai pohon dengan teknik gradasi (CLP6, P7, K6). Pukul 11.00 WITA, anak-anak selesai, dan juri langsung memberikan penilaian (CLP6, P7, K7). Setelah itu, Miss N menyimpan hasil mewarnai dan memberi nama (CLP6, P7, K8). Setelah berbaris dan mengucapkan terima kasih, Miss N mengantar B3 sesi 1 ke kelas dan menjemput B3 sesi 2 ke ruang komputer (CLP6, P7, K9). B3 sesi 2 duduk bersila di lantai sembari menunggu Miss N selesai mempersiapkan gambar untuk lomba (CLP6, P8, K1). Setelah selesai, Miss N memberikan arahan kepada anak untuk fokus mewarnai dan yang bagus warnanya karena jika hasilnya bagus maka akan dapat piala (CLP6, P8, K2). Kata penyemangat "akan dapat piala" membuat anak-anak merasa lebih termotivasi dan semangat (CLP6, P8, K3). Mendengar kata "piala" memberi mereka harapan dan tujuan yang jelas, mendorong mereka untuk memberikan yang terbaik dalam lomba (CLP6, P8, K4). Miss N mengintruksikan anak untuk duduk di kursi dan menunggu jam untuk mulai (CLP6, P8, K5). Pada pukul 11.05 WITA, Miss N mempersilahkan B3 sesi 2 untuk mulai mewarnai (CLP6, P8, K6). Dengan penuh semangat anak langsung fokus mewarnai (CLP6, P8, K7). Pukul 11.25 WITA B3 sesi 2 selesai mewarnai, anak-anak di minta untuk berbaris dan para juri pun langsung memberi nilai (CLP6, P8, K8). Selesai memberi nilai Miss N meminta anak untuk berterimakasih kepada juri lalu mengantar mereka ke kelas (CLP6, P8, K9).

Selesai sudah sesi lomba kelompok B hari ini, lembar penilaian dikumpulkan dengan Miss N (CLP6, P9, K1). Menurut pengamatan peneliti semua anak berhasil mewarnai sampai selesai tanpa ada yang kosong, namun beberapa anak mengalami kebocoran warna (CLP6, P9, K2). Setelah mematikan komputer, menutup komputer dengan kain, merapikan tripod, dan lain-lain (CLP6, P9, K3). Miss N pun keluar ruangan tanpa mematikan AC karna ruangan akan di bersihkan oleh karyawan

PAUD Miriam Banjarmasin (CLP6, P9, K4). Miss N merekam kegiatan lomba mewarnai kelompok B yang dimana hasil rekaman video itu akan di kumpulkan (CLP6, P9, K5). Gambar hasil mewarnai juga akan dikumpulkan untuk dinilai oleh pihak Diginusa (CLP6, P9, K6). Lomba ini tidak hanya diikuti oleh PAUD Miriam Banjarmasin, tetapi juga oleh sekolah-sekolah PAUD/TK di bawah naungan Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia (YPII) (CLP6, P9, K7). Pemenang lomba akan diumumkan pada 4 Oktober 2024, dengan kategori juara 1, 2, 3 serta juara harapan 1, 2, dan 3 (CLP6, P9, K8). Anak-anak yang menang akan berkompetisi lagi dengan sekolah-sekolah lain di bawah YPII (CLP6, P9, K9). Lomba diikuti oleh 43 anak TK B, dari jumlah siswa 46 siswa (CLP6, P9, K10).

REFLEKSI/CATATAN:

Pada 25 September 2024, anak-anak kelas B mengikuti lomba mewarnai menggunakan aplikasi Paint yang diselenggarakan oleh Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia (YPII). Lomba ini bertema “Mari Menjaga Lingkungan” dan dinilai oleh empat juri: kepala sekolah, guru ekstrakurikuler mewarnai, guru komputer, dan peneliti. Penilaian didasarkan pada kreativitas dan komposisi warna, dengan skor 0-50. Waktu lomba, B1 sesi 1 (09.00-09.20 WITA), B1 sesi 2 (09.25-09.45 WITA), B2 sesi 1 (09.50-10.10 WITA), B2 sesi 2 (10.15-10.35 WITA), B3 sesi 1 (10.40-11.00 WITA), dan B3 sesi 2 (11.05-11.25 WITA). Anak-anak diberi waktu 20 menit untuk mewarnai dan 5 menit untuk istirahat dan menyiapkan gambar untuk diwarnai. Lomba ini diikuti oleh sekolah-sekolah PAUD/TK di bawah naungan YPII, dan pemenangnya akan diumumkan pada 7 Oktober 2024, dengan kategori juara 1, 2, 3 dan juara harapan 1, 2, 3. Pemenang lomba akan berkompetisi lagi dengan sekolah lain di bawah YPII. Selama kegiatan lomba anak-anak dapat mewarnai seluruh bagian tanpa ada yang kosong akan tetapi banyak anak yang mengalami kebocoran warna dan mewarnai asal-asalan.

Banjarmasin, 25 September 2024

Guru Komputer



Miss N

Observer,



Najmi Ghina Hasanah

Lampiran 8. Catatan Wawancara Kepala Sekolah

CATATAN WAWANCARA
KEPALA SEKOLAH

KODE : CWKS.1
 HARI, TANGGAL : Kamis, 16 Mei 2024
 JAM : 09.30 – 10.20 WITA
 TEMPAT : Ruang Terima Tamu
 INTERVIEWE : Suster V
 INTERVIEWER : Peneliti (Najmi Ghina Hasanah)

DESKRIPSI:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran? Dan apa tujuan menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Di Yayasan kami tahun 2006 itu sudah ada komputer. Kami mengembangkan keterampilan abad 21 itu sejak tahun 2017, bahwa disitu ada 4 C yang di garap yaitu <i>Critical Thinking</i> (berpikir kritis), <i>Creativity</i> (Kreativitas), <i>Comunication</i> (Berkomunikasi), dan <i>Collaboration</i> (Bekerja sama). Dalam arti di situ semua membutuhkan IT sebenarnya. Jadi perkembangan IT itu penting kami kemukakan, karna situasi sudah semakin global, kemudian juga kamu tau sendiri anak-anak sekarang ini tidak lepas dari gadget. Kita saja yang orang-orang tua mungkin tidak tau penggunaan IT tapi anak-anak jauh lebih pandai dan cepat belajarnya. Dan semuanya itu terkoneksi, zaman sekarang ini semuanya itu sudah terkoneksi dengan IT sesuai dengan perkembangan zaman. Apalagi yang sekarang ini kan ada perkembangan AI dan lain-lain itu kan perlu untuk kita menyiapkan, nah itu kami sedari dini menyiapkan untuk mereka untuk mengenal supaya mereka juga tidak tertinggal. Entah nanti dimanapun saat SD, ketika mereka sudah masuk dalam proses pembelajaran menggunakan alat-alat teknologi itu ya bukan hanya komputer saja tapi handphone dan lain lain itu mereka sudah mengerti bagaimana menggunakannya. Intinya si pengenalan agar anak itu kedepannya sudah bisa. (CWKS.1.1)
2.	Menurut pengamatan ibu, bagaimana persepsi umum guru mengenai penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Mereka menganggap pembelajaran komputer itu perlu dan menjadi pembekalan untuk mereka dan anak-anak dan mereka meanggap baik untuk guru dan rekan kerja di PAUD ini, di dukung juga dengan ada guru IT nya. (CWKS.1.2)
3.	Bagaimana respon awal para guru ketika diputuskan untuk menggunakan	Saya gak tau, sepertinya menerima saja. Karna komputer di PAUD ini sudah ada sejak lama juga. Saya pindah ke PAUD ini sudah ada juga komputernya, jadi dalam hal ini saya

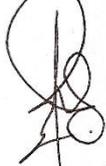
No.	Pertanyaan	Jawaban
	perangkat komputer dalam proses pembelajaran?	kurang tau juga. Kalau dari keyakinan saya mereka menerima saja karna berbeda dengan yang lain sehingga menjadi keunggulan di PAUD ini juga. (CWKS.1.3)
4.	Menurut pengamatan ibu, bagaimana kompetensi guru komputer yang ada dalam hal perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Kalau menurut saya oke, kinerjanya bagus, mempunyai keterampilan IT, karna juga pendidikannya IT yah sarjana komputer juga. Maksudnya studinya tentang di bidang itu, jadi menurut saya dia memang mempunyai kompetensi dan bekal untuk memberikan edukasi itu. Dalam hal penggunaan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi menurut saya sudah baik. Dan kami juga dibantu untuk evaluasi, ya memang ada hal-hal yang tidak baik kalau anak-anak itu belum mampu, jadikan apa yang dia berikan bearti belum tercapai, tapi pada umumnya sudah bisa maksudnya materi hari ini apa sudah paham walaupun ada anak-anak yang terbatas pemahamannya. (CWKS.1.4)
5.	Menurut pengamatan ibu, bagaimana kompetensi guru komputer yang ada dalam hal Kerja sama guru komputer dan orang tua dalam penggunaan perangkat komputer?	Saya merasa kerja samanya baik, orang tua dalam kerja samanya juga baik. Pernah tahun yang lalu masa pandemi jadi situasi pembelajaran secara online, jadi mau gak mau harus menggunakan perangkat IT juga. Guru-guru juga melihat bahwa IT ini juga penting digunakan yang dimana ada saatnya juga kita menggunakan alat-alat teknologi tersebut seperti pakai <i>zoom</i> , <i>gmeet</i> , <i>handphone</i> , komputer, dll. Seperti yang tadi misalnya ada anak yang tidak mampu ada juga yang mampu dalam mempelajari IT. Dalam arti untuk kerja sama ini orang tua si baik jadi misalkan besok minggu depan kita belajar tentang ini, jadi orang tua pasti akan mempersiapkan dari rumah untuk mengajarkan kepada anak. (CWKS.1.5)
6.	Apakah guru komputer pernah mengalami kesulitan ketika menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Pernah kesulitan itu lebih ke sarana, jadi komputernya itu model komputernya itu berbeda dengan komputer yang dulu, sehingga anak-anak tidak mengerti dengan yang komputer baru karna tombolnya berbeda. Kemudian yang berikutnya itu kami bekerja sama dengan Diginusa, terkadang itu ada materi yang dari sananya sudah bentuknya aplikasi jadi sudah settingannya sudah ada itu yang kadang tidak sesuai dengan situasi seperti sound nya yang terlalu keras, musiknya dan lain-lain yang membuat anak itu kurang fokus sehingga pintar-pintar ngakalin agar soundnya tidak mengganggu. (CWKS.1.6)
7.	Bagaimana rencana peningkatan literasi komputer guru komputer? Dalam bentuk apa?	Kami biasanya ada program, kalau ini masih berkaitan dengan kerja sama pihak Diginusa. Jadi mereka nanti ada semacam pelatihan-pelatihan, dan setiap kali ada evaluasi terus nanti mereka yang datang kesini beberapa bulan sekali. (CWKS.1.7)
8.	Kenapa memilih jenis perangkat komputer tersebut?	Ada sempat rencana untuk menyediakan tablet namun tidak bisa, untuk komputer itu memang sudah ada barangnya jadi itu yang kami gunakan. Tidak hanya komputer saja tapi kami juga mengenalkan perangkat yang lain seperti <i>handphne</i> , televisi, tablet, dan LCD. Tapi itu hanya di perlihatkan dan dikenalkan saja cuman anaknya tidak mengoperasikan itu, tapi yang pernah itu hanya mengoperasikan <i>handphone</i> . Kalau pakai tablet itu biasanya anak-anak di rumah ada yang punya ada yang tidak. Kalau

No.	Pertanyaan	Jawaban
		perangkat lain itu kerja samanya dengan orang tua. Kalau umum di sekolah punya komputer. (CWKS.1.8)
9.	Kendala yang dihadapi ketika menggunakan perangkat komputer tersebut?	Kesulitannya itu lebih ke jumlah, jumlahnya itu tidak mencukupi untuk satu kelas. Misalnya satu kelas itu jumlah muridnya 20 perkelas sementara komputernya itu 13 jadi kalaunya misalnya menggunakan satu kelas langsung gak bisa sehingga dinagi menjadi dua sesi. Akhirnya menjadi waktunya dibagi yang harusnya 1 jam jadi 30 menit. Lalu untuk gurunya kasiannya itu labnya kan di lantai atas yaitu lantai 2 jadi harus mengatur anaknya ikut turun jemput anaknya terus naik lagi untuk anter anaknya sehingga turun naik tangga. (CWKS.1.9)
10.	Bagaimana prosedur pengadaan perangkat komputer?	Kami mencoba untuk sekarang itu menggunakan komputer yang mudah digunakan anak, mau dikatakan yang terkini juga mungkin tidak terlalu maksudnya itu bukan komputer yang terupdate. Kalau mau komputernya update dalam arti mengikuti model komputer yang sekarang itu belum bisa. Karna untuk mengganti itu harus ada persetujuan dengan pihak Yayasan, tapi sejauh ini komputer yang digunakan itu masih bisa update untuk zaman ini. Pengadaan komputer itu lebih ke barangnya itu harus ada penganggaran dana juga. Misalnya kita perlunya 20 komputer dananya segini itu gak bisa, jadi tetap harus dianggarkan ini itu. Jadi dikaitkan dengan finansial. (CWKS.1.10)
11.	Bagaimana <i>support</i> dari yayasan?	Banyak yah yang dilakukan pihak Yayasan, termasuk bahwa sekolah ini ada kegiatan komputer itu kan juga di bantu oleh pihak Yayasan. Jadi pihak Yayasan ada memberikan kepercayaan kepada kami bisa mengadakan pembelajaran komputer. Lalu juga memberikan pendampingan termasuk dengan memberikan pelatihan-pelatihan, kerja sama dengan Diginusa untuk lebih mengembangkan komputer. Baik sih sejauh ini <i>support</i> dari yayasan. (CWKS.1.11)
12.	Bagaimana pelaksanaan dan pengawasan SOP?	Iya saya mengawasi, memang tidak selalu ke kelas komputer sayanya, tapi saya selalu minta materi apa yang mau di sampaikan untuk bahan ajarnya itu di beritahu ke saya, dan itu termasuk dalam salah satu pengawasan saya juga. Kemudian kadang saya sesekali datang ke kelasnya itu juga bentuk pengawasan sekaligus evaluasi juga. Evaluasi itu bukan hanya dari saya sendiri tapi juga dengan pihak Diginusa dan yayasan. (CWKS.1.12)
13.	Bagaimana perawatan perangkat komputer? Jika ada yang rusak, apa yang dilakukan? Siapa yang bertanggung jawab?	Kalau penanggung jawabnya karna saya kepala sekolahnya jadi saya penanggung jawabnya, tapi pelaksanaan sehari-harinya itu miss N yang bertanggung jawab. Jadi misalnya ada sesuatu entah ini berkaitan dengan sarana atau dengan anak-anaknya itu tanggung jawabnya miss N. Misal ada kerusakan atau ada sesuatu itu miss N harus lapor ke saya. Tapi baiknya guru disini bahwa selalu memberikan informasi seperti “suster, komputer yang ini lemot” atau “suster yang ini jaringannya error” atau segala macam jadinya saya langsung manggil teknisi, kalau gak dikasih tau saya ngiranya aman-aman saja nanti. (CWKS.1.13)

No.	Pertanyaan	Jawaban
14.	Berapa jumlah perangkat komputer yang digunakan di dalam kelas khusus TIK?	Ada 13 komputer. (CWKS.1.14)
15.	Kapan perangkat komputer digunakan? Sebelum, saat, atau berakhirnya kegiatan pembelajaran?	Saat sesinya dilaksanakan, jadi dilaksanakannya itu dari jam 08.30-11.30 WITA tapi tiap sesi itu 30 menit dan 1 kelas itu 2 sesi. (CWKS.1.15)
16.	Bagaimana bentuk promosi kepada orang tua ketika menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Biasanya melalui media sosial seperti Instagram biasanya lebih cepat. Atau biasanya miss N atau saya masuk kelas itu saya video dan foto terus di posting. (CWKS.1.16)
17.	Bagaimana pendapat orang tua tentang penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Mereka setuju, antusias. Tapi ada juga orang tua tertentu yang bilang "anakku udah bisa nih, kok pelajarannya ini lagi" karna kemarin itu ada yang belum tercapaikan kemampuan anak-anak jadi diulang kembali pembelajarannya. Tapi secara umum mereka <i>support</i> . (CWKS.1.17)
18.	Bagaimana anak didik secara praktis menerapkan apa yang telah mereka pelajari ketika menggunakan perangkat komputer?	Nah itu saya belum begitu tau, karena tidak semua itu punya komputer, kalau orangnya punya tablet ataupun menggunakan laptop, sementara di PAUD ini kan menggunakan komputer begitukan. Atau kalau ada orang tuanya yang lebih modern punya komputer atau TV yang <i>touchscreen</i> . (CWKS.1.18)

Banjarmasin, 16 Mei 2024

Interviewee,



Suster V

Interviewer.



Najmi Ghina Hasanah

Lampiran 9. Catatan Wawancara Guru Komputer (1)

**CATATAN WAWANCARA
GURU KOMPUTER**

KODE : CWGK.1
 HARI, TANGGAL : Kamis, 16 Mei 2024
 JAM : 08.30 – 09.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Terima Tamu
 INTERVIEWE : Miss N
 INTERVIEWER : Peneliti (Najmi Ghina Hasanah)

DESKRIPSI:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pembagian jadwal pembelajaran komputer di PAUD Miriam Banjarmasin?	Dalam satu kelas muridnya ada 20an, 10 anaknya itu di kelas komputer di jam 10.30-11.00 WITA, 10 anak satunya lagi di kelas bahasa inggris. Kemudian 11.00-11.30 WITA di <i>rolling</i> yang anak-anak kelas komputer ke kelas bahasa inggris, dan anak kelas bahasa inggris ke kelas komputer. Jadi setengah jam saja untuk anaknya belajar komputer. (CWGK.1.1)
2.	Untuk kegiatan komputer di hari apa saja?	Untuk kelas B itu dalam satu hari, hari selasa. (CWGK.1.2)
3.	Untuk pembelajaran komputer gurunya berdua atau sendiri?	Sendiri, kelasnya itu ada yaitu kelas B ada 3 kelas, kelas A itu ada 2 kelas. Tapi sistemnya dinagi karena komputernya terbatas, kalau banyakpun kayaknya gak efektif soalnya anak TK ini kalau banyakpun yang satu manggil, yang satu manggil agak susah...apalagi kalau mereka masih baru-baru kayak kelas A baru megang mouse kan terus nanti pada manggil "miss ini gimana...", "miss megang ini gimana..." jadi gak bisa kalau banyak juga, kalau SD mungkin enak yah banyak satu kelas. (CWGK.1.3)
4.	Pengenalan perangkat komputer apakah hanya dilaksanakan di awal semester saja atau di laksanakan terus menerus?	kalau saya terus menerus, soalnya pengenalan komputer bagi anak itu termasuk susah yah seperti menyebut nama perangkat yaitu keyboard nah itu kan susah yah penyebutannya karna agak inggris. Jadi selalu berkelanjutan kalau gak berkelanjutan anak-anak pasti bakalan lupa. Misalkan kelas B ya padahal merka dari kelas A sudah dikenalkan dengan perangkat komputer, tapi tetap saja harus dikenalkan juga, karna kan cuman sekilas aja yah beberapa menit yaa mungkin 2 menit untuk melakukan pengenalan perangkat komputer. Contohnya kita melakukan tanya jawab nama-nama perangkat komputer, fungsinya apa. Jadi gak hilang semerta-merta gitu karna pada dasarnya mereka harus tau nama dan

No.	Pertanyaan	Jawaban
		fungsi perangkat komputer. Cuman kalau kami itu menggunakan Monitor, Mouse, Keyboard jadi ga ada CPU. Beda kalau saya waktu SMA itu banyak yah perangkat komputer nah kalau di PAUD ini cuman 3 aja. (CWGK.1.4)
5.	Untuk komputer yang digunakan apakah ramah anak atau tidak ramah anak?	kalau kami ini si untuk anak itu <i>friendly</i> sekali yah karna hanya 3 perangkat komputer aja yang kami gunakan sehingga mudah bagi anak untuk menghidupkan komputer. Terus menggunakan mouse pun jauh lebih mudah bagi anak. Kami juga tidak menggunakan CPU, karna menurut saya kalau menggunakan CPU malah berbahaya karna banyak kabelnya. Dulu kami kekurangan komputer karna di salah satu kelas di TK A itu ada 23 anak jumlahnya sehingga kami kekurangan 3 komputer, jadi kami menambah 3 komputer baru cuman agak berbeda dengan komputer lama yang kami gunakan biasanya. Seperti tombol startnya berbeda dengan komputer yang kami gunakan, keyboardnya pun berbeda sehingga anak-anak bingung dengan komputer baru ini, saya agak jarang menggunakan komputer baru ini karna berbeda sehingga anak-anak suka kebingungan sehingga saya agak kesusahan menjelaskan kepada anak, dan juga takutnya anak berpikir gurunya pilih kasih karna memilhkan yang baru. Jadi agak susah menggunakan yang komputer baru, mending saya menggunakan komputer yang lama. Dulu pernah juga dikirimkan komputer baru dari tamiang kesini yang menggunakan CPU, tapi itu saya tolak karna berbahaya untuk anak, takutnya anak-anak narik kabelnya dan terjadi kebakaran kan atau konslet kan berbahaya. (CWGK.1.5)
6.	Kabel pada mouse dan komputer itu apakah aman untuk anak?	Kalau saya selama ini aman aja yah, gak pernah mereka narik atau segala macam. Karna dari awalpun udah diberi pengarahan seperti “kabel mouse dan lain-lain gak boleh dimainkan, kalau menggunakan komputer harus begini, menggunakan mouse harus pelan-pelan nanti rusak”, dan anak-anak itu udah paham aja, dan sejauh ini aman saja. Paling sekali aja anak-anak tu langsung mematikan stapol, soalnya saya itu biasanya kasih tau ke anak-anak kek gini “setelah kalian menggunakan komputer itu harus dimatikan, terus setekah itu tutup komputer menggunakan kain penutup, jangan lupa keyboardnya di dirikan dan mousenya di rapikan”. Cuman kadang anak-anak tu terlalu bersemangat berberes-beres sehingga stavol-stavolnya pun ikut di matikan. Padahal stavol itu gak perlu yah dimatikan dan agak berbahaya juga stapolnya. (CWGK.1.6)
7.	Apakah ada anak yang berkebutuhan khusus/mengalami keterlambatan yang mengikuti kelas komputer? Dan bagaimana guru komputer menanganinya?	Kalau yang keterlambatan itu di kelas B ada karna umurnya belum sampai, walaupun begitu dia bisa mengikuti. Kalaupun anak ABK sampai sekarangpun mereka bisa aja cuman ada 1 anak ABK yang agak susah memang tapi kalau yang lain-lainnya bisa aja mengikuti. Anehnya itu kalau belajar komputer mereka bisa mengikutinya tapi kalau di kelas mereka tidak bisa

No.	Pertanyaan	Jawaban
		mengikuti cuman dia kayak sesuka hati mau buka aplikasi apa saja. Kalau saya biasanya anak ABK/anak yang mengalami keterlambatan akan saya dudukkan di dekat saya terlebih dahulu, memang mereka ini harus diajarkan secara privat. Walau saat sesi pertama kita menjelaskan ini anak didekatkan dengan kita nanti saat pembelajaran komputernya dimulai dia lebih khusus lagi. (CWGK.1.7)
8.	Apakah pihak yayasan mensupport pembelajaran komputer?	Kalau kami memang harus dari yayasannya pakai komputer, soalnya di tamiang, kalteng itu pakek juga komputer dan memang benar-benar di support dan masuk dalam programnya sekolah harus mengikuti perkembangan zaman. (CWGK.1.8)
9.	Bulan berapa awal pembelajaran komputer?	Awal mulanya itu di bulan September, akhirnya itu di bulan mei. Tapi biasanya berakhir di akhir tema. Misalkan di kelas sudah berakhir temanya bearti program komputer ikut berakhir. Tapi di kelas itu masih melaksanakan pembelajaran tapi dengan tema bebas, nah itu kami gak ikut. (CWGK.1.9)
10.	Apakah ada pelatihan/workshop/seminar untuk guru komputer terkait penggunaan komputer?	Karna kami tadi bekerjasama dengan Diginusa jadi setiap semester pasti di observasi dan di latih juga. Memang saya lulusan komputer jadi dari mereka di support juga, seperti membantu pengerjaan modul ajar sudah ada, lalu mereka juga datang berkunjung ke PAUD juga, jadi mereka melihat juga sistem aplikasinya itu ada bermasalah gak, terus mereka datang kesini adalagi pelatihan modul ajarnya terus aplikasi yang baru seperti ini. (CWGK.1.10)
11.	apakah pembelajaran komputer turut diawasi oleh Diginusa?	Kalau kami diawasi juga, di awasinya itu apakah ada kesulitan dalam pengarahannya di aplikasinya, tapi mereka bertanya aja tapi tetap kontak gitu. (CWGK.1.11)
12.	Apa saja tema yang dipakai?	Temanya tuh mengikuti tema yang dikelas, misalkan temanya tentang kemerdekaan. Biasanya kami bekerjasama dengan Diginusa jadi mereka udah terprogram gitu, jadi misalkan temanya apa sudah tersusun kek gitu, belajarnya apa, jadi kayak penyesuaiannya semenyesuaikan lah gitu. Sudah ada di aplikasi Diginusa, misalkan mau cari apa tinggal si gurunya aja menyesuaikan mau yang mana nanti misalkan mau berubah pun ya gak masalah dari mereka, kan kadang, kalau menurut saya kan banyak kadang belajar itu ada yang menyesuaikan dengan tema, ada yang saatnya perlu juga mereka persiapan ke SD, misalkan sekilas aja kalau kelas B kan dia tambah-tambahan tapi dimulai dari yang detail dulu, tau angka dulu 1-20 baru setelahnya tambah-tambahannya, jadi dari detailnya tapi dia kayak disesuaikan dari paling sederhana sampai naik naik sampai ke tambah-tambahan yang angka bilangannya sendiri-sendiri. Yang awalnya dari pengenalan angka dulu, terus si bendanya dulu (benda tambah benda), baru si bilangan dengan bilangan. (CWGK.1.12)
13.	Untuk pembelajaran tema ini memang dibikin secara khusus atau ada aplikasinya?	Iya ada aplikasinya, jadi khusus dari Diginusanya. Kalau dulu kami bikin sendiri. Misalkan dia pakek aplikasi website gitu bikin sendiri. Tapi kalau yang sekarang itu karna dia offline dan ada kerjasama Yayasan dengan Diginusa jadi lebih memudahkan. (CWGK.1.13)

No.	Pertanyaan	Jawaban
14.	Untuk kerjasama dengan pihak Diginusa itu sejak kapan dimulainya?	Dari tahun 2017, sudah lumayan lama. (CWGK.1.14)
15.	Jadi tidak mengikuti modul di kelas ya bu?	Kalau biasanya itu temanya itu terbatas, kan kadang tu ada yang tidak sesuai ya, misalkan tema kemerdekaan, tema kemerdekaan itu kalau di kelas itu misalkan dia 3 minggu, kalau di tempat saya di komputer itu mungkin di kurangi 1 minggu, 2 minggunya mengikuti juga tema kemerdekaan si tanah airnya terus minggu ke 3 nya itu karna udah habis gitukan digantilah bagian terakhir misalkan mewarnai di paint atau aplikasi mewarnai lainnya, cuman memang ada saatnya juga mengikuti kearah sana cuman gak mengikuti si modul. (CWGK.1.15)
16.	Apakah anak dikenalkan teknologi komputer melalui tema pembelajaran?	Iya, Biasanya kalau misalkan pengenalan-pengenalan itu pasti setiap memulai pembelajaran itu diawal itu pasti dikenalkan dulu, mengingat ya, seperti “ini apa ya Namanya? Apa ada yang masih ingat?”, tapi dari awal mereka kan dari TK A ya ada juga yang dari TK B si langsung, tapi saya kenalin dulu perangkat komputer kayak pengantar dulu, habis itu baru pelajaran hari ini tentang apa, misalkan tentang transportasi, habis pengenalan perangkat komputer baru pengenalan pelajaran. (CWGK.1.16)
17.	Apakah ada puncak tema teknologi? Bagaimana bentuk kegiatannya?	Kalau ini sih belum, tapi harusnya ada setiap satu tahun pelajaran pasti ada, pembelajaran tentang teknologi ada, cuman kami gak khusus, karna kalau di kelas cuman pengenalan teknologi seperti dikenalkan ini televisi untuk ini ini, atau koran untuk ini ini, tapi gak khusus, soalnya pembelajaran komputernya sudah ada. (CWGK.1.17)
18.	Apakah pernah melakukan kunjungan ke tempat-tempat teknologi yang canggih?	Kalau saat ini kami biasanya yang ada disekitar aja, misalkan dikelas kalau pembelajaran tentang teknologi, di kelas itu ada televisi, biasanya dikasih tau ini televisi, terus kami juga biasanya keluar (keluar kelas) juga kalau ada radio, ini radio. Biasanya gurunya menyediakan perangkatnya juga kalau saat pembelajaran teknologi, seperti korannya dibawa, radio dibawa, LCD dibawa, segala macam itu dibawa juga. (CWGK.1.18)
19.	Apakah CP yang diambil mewakili seluruh program pengembangan nilai agama dan budi pekerti, jati diri, dasar-dasar literasi, dan STEAM?	Biasanya sih mencakup aja pasti ada yang di bawa ya, misalkan kalau di pembelajaran komputer pas di akhir saya pasti bilang “hari ini kita belajarnya tentang apa?” terus ada di kaitkan tentang agama seperti kita harus sabar dalam menggunakan teknologi sama juga dengan tumbuhan dan harus merawat segala macam. Misalkan di pelajaran komputer itu ada juga <i>puzzle</i> yang berhubungan, nanti di akhir saya akan bilang bahwa kita harus merawat komputer juga. (CWGK.1.19)
20.	PAUD Miriam Banjarmasin menggunakan kurikulum apa?	Kalau kami sekarang sih kalau di dapodik nya masih K13 kalau TK kalau KB sudah merdeka. Kalau ini kami masih berproses ke si merdeka yang TK, masih mendaftarkan soalnya kemarin masih merdeka belajar kalau kada salah tapi kalau di dapodik kan gak masuk yah. (CWGK.1.20)

No.	Pertanyaan	Jawaban
21.	Apakah ada perbedaan antara TK A dan TK B untuk pembelajaran komputer?	Beda, kalau TK B itu mereka sudah ahli jadi lebih sulit sedikit tapi masih <i>friendly</i> nya anak-anak, kalau si TK A nya itu masih menggunakan mouse atau masih satu aplikasi soalnya kalau TK A itu susah kalau misalkan dia langsung pindah aplikasi yang berbeda-beda, jadi dia satu semester itu paling 2 aplikasi tapi kalau TK B dalam 2 minggu mungkin bisa ganti aplikasi. (CWGK.1.21)
22.	Materi apa yang diberikan kepada anak menggunakan perangkat komputer?	Untuk sekarang ini ya? kalau TK B itu kebanyakan sekarang itu tambah-tambahan atau misalkan dia mencari persamaan gambar contohnya itu gambarnya banyak, lalu dibuka satu-satu, kemudian anak akan mengingat memorinya gitu, ini di cari dengan yang lain gitu di acak, seperti teka teki. Terus ada juga dia kayak membaca, dia belajar kayak pramembaca misalkan kayak BAIK dan B nya itu hilang, terus anak akan mencari huruf yang hilang untuk melengkapi katanya itu, atau misalkan ada tulisan BAYI terus dibawahnya ini ada pilihan gambarnya, terus anak milih tuh gambar yang sesuai menggambarkan kata BAYI yang mana. (CWGK.1.22)
23.	Apa saja materi pembelajaran untuk mengenalkan perangkat komputer kepada anak? Mengapa memberikan materi itu?	Alasannya kalau menurut saya si anak-anak itu lumayan perlu beraneka macam pembelajaran supaya gak kaku dengan pembelajaran yang monoton menulis aja kek gitu, ada juga yang anak tu kayak perlu juga melihat gambar, jadi dia berkembang juga. Kalau kelas B itu mereka mengenal perintah, kadang anak-anak zaman sekarang jarang mengenal perintah apa gitu jadinya kurang memahami apa itu perintah. Kalau lewat komputer itu kan banyak ya permainan terus ada gambarnya juga yang dapat mengembangkan kesenangan anak untuk belajar dan menambah pengetahuan juga. (CWGK.1.23)

Banjarmasin, 16 Mei 2024

Interviewee,



Miss N

Interviewer.



Najmi Ghina Hasanah

Lampiran 10. Catatan Wawancara Guru Komputer (2)

**CATATAN WAWANCARA
GURU KOMPUTER**

KODE : CWGK.2
 HARI, TANGGAL : Kamis, 16 Mei 2024
 JAM : 08.30 – 09.30 WITA
 TEMPAT : Ruang Terima Tamu
 INTERVIEWE : Miss N
 INTERVIEWER : Peneliti (Najmi Ghina Hasanah)

DESKRIPSI:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Adakah SOP penggunaan perangkat komputer?	Kalau SOP biasanya sih gak ada yang tertulis, cuman biasanya saya di awal pasti memberikan arahan seperti kalau menggunakan komputer itu gak boleh megang komputer kek gini. Jadi di arahkan itu di awal semester biasanya. Misalkan menggunakan komputer itu gak boleh menggunakan terlalu keras atau kasar, jaraknya gak boleh terlalu dekat dengan layar komputer nanti sertakan alasannya seperti “nanti bisa sakit matanya kalau terlalu dekat dengan komputer”. (CWGK.2.1)
2.	Bagaimana sosialisasi SOP?	Gak ada sih, biasanya guru komputernya langsung aja, tapi kalau di awal biasanya kepala sekolah melihat kinerja guru jadi waktu itu susternya (kepala sekolah) melihat SOP nya. (CWGK.2.2)
3.	Bagaimana pelaksanaan dan pengawasan SOP? Jika ada yang rusak, apa yang dilakukan?	Kalau biasanya kami itu kalau ada kerusakan atau apa (soalnya beda-beda), kalau untuk penanggung jawab ruang komputer memang saya tapi kalau untuk kebersihan misalkan kayak kebersihan ruangan atau meja itu biasanya penanggung jawabnya karyawan kebersihan di PAUD ini. Kalau misalkan kerusakan atau kesalahan sistem segala macam itu saya yang bertanggung jawab, seperti aplikasinya di minta uninstall atau restart dan segala macam, saya bisa langsung menanganinya. Tapi kalau misalkan saya gak bisa memperbaikinya biasanya kami bekerja sama dengan Aneka komputer. (CWGK.2.3)
4.	Perawatan komputer ini dilaksanakan secara rutin atau beberapa kali saja?	Biasanya rutin. Kalau dalam setahun pasti dilakukan 1 kali restart ulang lalu aplikasi di komputer itu di install ulang. Tapi kalau misalkan komputernya perlu dilakukan office yang biasa saya bisa mengatasinya, saya melakukannya per dua bulan sekali. Kalau untuk yang install windows, kebersihan keseluruhan itu biasanya sama si Aneka komputer. (CWGK.2.4)

No.	Pertanyaan	Jawaban
5.	Siapa yang bertanggung jawab?	Kalau kami biasanya dari PAUD jadi jika ada kerusakan langsung di bawa ke Aneka komputer, jadi pihak Yayasan tidak. Tapi kadang kalau anak-anak makek itu jarang yaa rusak, beda dengan orang besar karan gak tapi paham juga walaupun ada salah pencet atau apa gitu masih bisa diperbaiki oleh guru. Kecuali windowsnya minta restars atau bagian belakang nge lag, atau keyboardnya gak bisa mungkin kek gitu baru di bawa ke Aneka komputer. Tapi selama ini sih aman-aman saja, masih bisa saya perbaiki sendiri. (CWGK.2.5)
6.	Apakah ada kemungkinan perangkat komputer dijangkau oleh anak ketika tidak ada pengawasan?	Ga ada sih, kami selalu pasti di awasi kalau masuk di ruangan komputer pasti pembelajaran komputer. Jadi kalau misalkan jamnya komputer misakan B1 senin maka anak-anak kelas lain itu gak bisa masuk, kalau sebelum pembelajaran komputer di mulai pun mereka berada di kelasnya masing-masing, ga ada jam untuk keluar kecuali mereka mau pipis karena di samping ruangan komputer itu ada wc, tapi gak boleh sih masuk mereka. Biasanya ruangan komputer kalau gak dipakek itu selalu di kunci. Kalau pun ruangnya di bukapun ya mungkin hanya untuk pengenalan aja yaaa, misalkan di awal pembelajaran, maka kita kenalkan pada anak “ini loh ruangan komputer”, hanya sekedar mengenalkan saja pada anak untuk denah menuju ruangan, jumlah komputernya, dan tata ruangnya. (CWGK.2.6)
7.	Berapa jumlah perangkat komputer yang digunakan?	Kalau untuk saat ini ada 13. (CWGK.2.7)
8.	Apakah jumlah komputer digunakan semuanya?	Gak di pakek semuanya, tergantung kelasnya. Kalau misalkan kelas TK B tu kan 20an yah anaknya jadi cuman digunakan 10an aja komputernya gak semuanya. Kalau kelas A2 itu jumlah anaknya 23, nah baru itu bisa menggunakan semua komputer. (CWGK.2.8)
9.	Bagaimana meyakinkan anak untuk menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran? Siapa yang mendampingi?	Kalau yang takut itu mungkin yang kelas TK A yah, kalau kelas B itu malah lebih ke sudah nyaman, mungkin dari awalpun kalau saya sih memberikan mereka rasa nyaman dulu menggunakan komputer seperti memberikan pengertian kepada anak kalau komputer ini menyenangkan. dan anak-anak itu kalau menurut saya tanpa diberikan pengertian bahwa komputer itu menyenangkan pun mereka itu udah senang duluan karna ngeliar layar. Mungkin karna udah zaman digital. (CWGK.2.9)
10.	Apakah ada anak yang menolak menggunakan perangkat komputer? Jika ada, apa yang dilakukan?	Untuk saat ini tidak ada, malah mereka senang. Karena mereka berpikir bahwa ini bukan belajar melainkan bermain, seperti menghadap layar monitor yang dimana mereka berpikir bahwa mereka sedang bermain padahal sambil belajar juga. Malah mungkin lebih berat yah karna mereka menggunakan mouse segala macam apalagi anak TK A itu baru belajar memegang mouse tapi mereka merasa bahwa itu

No.	Pertanyaan	Jawaban
		bermain. Jadi efeknya itu membuat mereka senang. (CWGK.2.10)
11.	Berapa durasi waktu penggunaan komputer untuk anak?	1 kelas itu diberi waktu 1 jam, namun di bagi menjadi 2 sesi sehingga 1 sesi diberi waktu 30 menit untuk penggunaan komputer. (CWGK.2.11)
12.	Apa saja metode pembelajaran yang digunakan?	Kalau di PAUD ini metodenya anak menggunakan komputer sendiri-sendiri, tidak berkelompok. Karna kalau misalkan berkelompok agak susah dan pasti rebutan, pernah kejadian dulu pembelajaran komputer itu satu komputer di isi dengan dua anak. Jadi yang anak satu membaca teks yang ada di kertas dan satunya lagi mengetik di word, namun itu dulu dan sekarang udah gak seperti itu lagi dan jarang. Biasanya kalau seperti itu malah ke khusus dia individu-individu aja untuk berkembang sendiri. (CWGK.2.12)
13.	Tadi dikatakan bahwa metodenya dilakukan secara individu, apakah perkembangan aspek sosial mereka berkembang?	Berkembang. Mereka biasanya saling membantu satu sama lain, kalau saya gak ngelarang seperti “kalau ada teman yang kesusahan dibantu yah”. Tapi anak-anak itu memiliki inisiatif sendiri kalau ngeliat temannya gak bisa seperti itu kadang ada anak yang bilang gini kepada temennya “gini loh, kok kamu gak bisa, sini aku bantu”, atau kadang ada anak baru yang lupa cara mematikan komputer jadi anak-anak yang lain inisiatif langsung bantuin dan ngasih tau ke anak baru gimana cara mematikan komputer. Mereka lumayan erat untuk saling membantu satu sama lain. (CWGK.2.13)
14.	Bagaimana menggabungkan metode pembelajaran tersebut dengan menggunakan perangkat komputer?	Kalau kami penggunaannya simulasi tadi ada, terus ada permainan dalam pembelajarannya itu pasti. Tapi kalau si simulasi mungkin seperti ada gambar yah kemudian anak menebak bedanya gambar tersebut itu ada di PAUD ini. Atau mereka belajar mendengarkan bunyi. Tapi kalau untuk simulasi seperti anak belajar mengendalikan pesawat melalui komputer atau belajar mengendalikan motor itu gak ada yah. Anak juga belajar kata perintah, huruf, dan angka. (CWGK.2.14)
15.	Kalau untuk video animasi apakah ada di pembelajaran komputer ini?	Kami gak ada, saya juga agak kurang suka juga mungkin karna anak itu tidak berinteraksi langsung dengan saya, sehingga saya lebih suka saya yang menjelaskan kepada anak dan anak langsung praktek. Kalau menonton itu biasanya di pelajaran biasa yaitu menggunakan saluran youtube seperti temanya pengenalan binatang dan anak akan diberikan video tentang berbagai macam hewan dan mereka menonton. Karna kalau anak itu menonton melalui perangkat komputer itu gak ada aktivitas fisik motorik anak dan juga anak jadi cepat bosan kalau mereka gak ada aktivitas fisik. (CWGK.2.15)
16.	Apa saja indikator yang dinilai pada perkembangan anak ketika menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Penilaiannya itu dia dalam 1 kali pembelajaran ada 3 indikatornya yaitu seperti kehadiran, keaktifan, dan apakah anak ini mampu mengikuti intruksi/benar tidak yang di kerjakan. (CWGK.2.16)
17.	Assessment itu dirancang oleh guru komputer atau sudah di sediakan dari pihak PAUD?	Kalau itu saya rancang sendiri, soalnya nanti berhubungan dengan si penilaian raport, karna kalau penilaian tambahan itu berbeda dengan penilaian di

No.	Pertanyaan	Jawaban
		kelas, kalau kelas banyak kan yah penilaiannya sepeti nilai agamanya, kognitifnya, fisik motoriknya dan segala macam. Tapi kalau komputer gak banyak seperti itu jadi cuman hanya 3 indikator saja, jadi dihari-harinya itupun ya 3 itu saja. (CWGK.2.17)
18.	Penilaian dalam program pembiasaan?	Kalau saya sih cuman khusus 3 saja menilainya, sama juga dengan pembelajaran bahasa inggris. Jadi kalau dalam kemampuan dasar anak seperti STEAM segala macam tu kami hanya pengantar di pembelajarannya saja, contohnya misal nilai agama nah kami hanya memberikan pembelajaran pada anak saat kelas komputer tapi tidak untuk di nilai. Hanya sekedar untuk mengembangkan kemampuan dasarnya saja. (CWGK.2.18)
19.	Bagaimana kategori perkembangan anak yang menjadi sasaran penilaian?	Kalau kami menggunakan kategori belum berkembang, cukup berkembang, dan berkembang sangat baik. Contohnya keaktifan anaknya di nilai, si A hari ini dia kurang aktif, kurang bisa menggunakan mouse, nah itu akan di nilai B. Contohnya lagi ni si B baru 10 menit praktek dia udah bisa menggunakan komputer dan paling cepet pahamnya nah itu dimasukkan ke dalam A. (CWGK.2.19)
20.	Bagaimana cara guru komputer menginterpretasikan hasil penilaian pada kriteria yang telah dirumuskan?	Biasanya saya melihat hasil akhir, misalkan ada penilaian dalam 1 bulan terakhir, misal si A bagus nih berkembangnya sangat baik padahal di awal dia tidak bisa tapi di akhir dia lebih bisa nih, ingatannya juga bagus padahal di awal sering lupa. Jadi saya melihat dari perkembangan selama 1 bulan. Sekarang itu kalau raport kami melihat dari hasil nilai tertinggi misalkan nilai akhirnya A ya akan masuknya A karna dia pakek sistem. Tapi kalau punya saya enggak, persatu bulan saja karna hasil di raport itu hanya 1 kali saja kalau komputer. (CWGK.2.20)
21.	Apakah bentuk pelaporan di gabung dengan pelaporan di kelas atau terpisah?	Berbeda, kalau komputer ini masuk ke dalam ekstrakurikuler, jadi si anak misalkan mengikuti ekstrakurikuler atau ekstrakurikuler apa saja maka komputer itu ada di bawah ekstrakurikuler tersebut beserta bahasa inggris, jadi beda table. (CWGK.2.21)
22.	Bagaimana bentuk pelaporan hasil penilaian kepada orang tua? Kapan pelaporan kepada orang tua dilaksanakan?	Berbentuk di dalam raport. (CWGK.2.22)
23.	Kapan pelaporan kepada orang tua dilaksanakan?	Saat anak-anak bagi raport. (CWGK.2.23)
24.	Setiap hari/setiap bulan/setiap 3 bulan/setiap semester?	Setiap semester. (CWGK.2.24)
25.	Apakah untuk pelaporan kelas komputer itu guru komputer turut menyampaikan hasilnya atau hanya wali kelas nya saja?	Kalau untuk penyampaian itu karna dimasukkan ke dalam raport jadi yang menyampaikan itu guru wali kelasnya sendiri, kalau komputer itu karna hanya dimasukkan nilainya saja yah. Tapi saya biasanya bikin video ketika mereka lagi fokus mengerjakan komputer nanti saya letakkan di status instagram ataupun di WA jadi orang tua anak-anak itu melihat. (CWGK.2.25)

No.	Pertanyaan	Jawaban
26.	Apa yang akan dilakukan jika ada terdapat pertumbuhan dan perkembangan yang tidak biasa pada anak?	Sejauh ini dari awal hingga akhir pembelajaran komputer itu pasti berkembang dan aman saja tidak ada yang tidak biasa, di awal anak ini cukup tapi pas di akhir gak mungkin lagi cukup. Pasti ada yang menurun yah saat pembelajaran komputer tapi itu hanya bagian ke aktifannya tadi, kalau misalkan kayak kemampuan menggunakan komputer itu sudah pasti meningkat. Mungkin ada 1 yang gak berkembang tapi buat mempengaruhi untuk bagi ke cukup lagi itu gak mempengaruhi. (CWGK.2.26)

Banjarmasin, 16 Mei 2024

Interviewe,



Miss N

Interviewer.



Najmi Ghina Hasanah

Lampiran 11. Catatan Wawancara Guru Komputer (3)

**CATATAN WAWANCARA
GURU KOMPUTER**

KODE : CWGK.3
 HARI, TANGGAL : Jum'at, 6 Desember 2024
 JAM : 11.00 – 11.34 WITA
 TEMPAT : Ruang Terima Tamu
 INTERVIEWE : Miss N
 INTERVIEWER : Peneliti (Najmi Ghina Hasanah)

DESKRIPSI:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa tujuan memperkenalkan komputer kepada anak?	Untuk tujuannya yang paling pertama itu anak bisa menggunakan mousenya agar motoriknya berkembang terus yang kedua konsentrasi karna biasana pasti terganggu juga kan kiri kanannya. Komputer itu bisa meningkatkan fokus. Kemudian yang ketiga membangkitkan jiwa semangatnya karna anak pasti berlomba-lomba untuk cepat. Namun fokusnya itu untuk mengenalkan penggunaan teknologi yang baik dan benar. Karna kalau dirumah anak itu cuman di kasih teknologi saja, tapi kalau disekolah anak itu dikenalkan juga cara penggunaannya yang baik bagaimana, yang buruk dan tidak boleh itu seperti apa, gitu intinya. Sekaligus mempersiapkan anak untuk menghadapi era digital saat ini, jadi jangan sampai anak kurang update mengikuti zaman namun tetap dibekali cara penggunaan yang baik dan tepat bagaimana. (CWGK.3.1)
2.	Ada berapa aplikasi yang diberikan oleh Diginusa dan apa saja aplikasi tersebut?	Banyak sih kalau aplikasinya, kalau kelas B sekitar 7 tapi tiap semester beda. Tapi kalau semester tadi itu 5 – 6 aplikasi dari Diginusa. Ada juga aplikasi yang harusnya di pakek setiap akhir bulan yaitu aplikasi paint, tapi saya tidak pakek. Karna saya inginnya kalau pakai aplikasi paint dalam jangka waktu sebulan itu gunakan aplikasi paint terus gitu supaya anaknya fokus. Karna kalau versi Diginusa itu diacak modulnya, Diginusa itu 1 kali pertemuan 1 aplikasi. Nah kalau saya itu gak mau makanya tidak sesuai. Pengennya menggunakan versi sendiri karena gak sesuai dengan anak murid kami, karna kalau gonta ganti aplikasi tiap pertemuan anak gak akan ingat. Jadi makanya saya menggunakan yang itu saja agar anak terbiasa dengan tampilannya dan ingat. Jika 1 kali pertemuan 30 menit dan beda-beda aplikasi anak akan lupa, sulit juga otak anak baru belajar aplikasi ini ganti lagi aplikasinya. Jadi paling tidak 1 aplikasi misalkan berhitung, berhitung itu saja 1 kali pertemuan gak akan tercapai dan harus diulang lagi di pertemuan ke 2, itu

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p>paling minimal mempelajari 1 aplikasi 2 kali pertemuan. Tapi kami gak hanya menggunakan aplikasi Diginusa saja, kadang kami gunakan aplikasi lain seperti aplikasi dunia mewarnai, sebran, dan lain-lain karna aplikasi ini lebih oke di bandingkan Diginusa, kalau Diginusa itu kekurangannya dia banyak masuk-masuknya, banyak pencetnya. Misalkan mau menuju tema berkebudayaan, menuju tema tersebut itu banyak yang harus di pencet. Nah itu kalau sekali jalan anak gak bisa. Tapi kalau aplikasi di luar itu dia langsung, misalkan sekali pencet itu langsung muncul tuh pilihannya 1,2,3,4,5,6,7, gitu terus kita udah ngasih taukan pilih nomor 7 jadi anak langsung tau gitu dan ngitung oh ini yang nomor 7 gitu dan langsung muncul temanya. Sedangkan anak belum bisa membaca, mengingatpun susah ya, terus dalam 30 menit juga kita harus cepet-cepet juga, jadi itu yang menjadi kesusahan juga kalau menggunakan Diginusa. (CWGK.3.2)</p>
3.	<p>Tapi selama semester kemarin apakah guru komputer ada menggunakan aplikasi dari Diginusa?</p>	<p>Pakek, kalau versi Diginusa itu menyesuaikan tema tapi kalau menyesuaikan yang dibutuhkan anak sekarang menggunakan aplikasi yang lain. Misalkan berhitung tambah-tambahan, versi Diginusa itu gak ada jadi dia itu berhitungnya menggunakan benda seperti contohnya ada gambar pohon apel terus anak mengambil buah apel dan memasukkannya ke dalam keranjang sesuai dengan angkanya berapa gitu aja. Tapi versi aplikasi dari luar enakya dia ada tambah-tambahan dari level yang mudah, yang sedag, terus ke paling susah, ada juga kurang-kurangan. (CWGK.3.3)</p>
4.	<p>Setelah anak mempelajari komputer apakah sudah lebih bijaksana dalam menggunakan komputer serta memahami baik dan buruk dalam mempelajari komputer?</p>	<p>Iya, anak-anak biasanya lebih bijak tapi gak semua anak beberapa aja, tapi kebanyakan anak udah paham aja kalau diajarin seperti “menggunakan teknologi itu tidak boleh lama-lama, main handphone dan nonton TV itu ada waktunya tapi gunakan lebih banyak waktunya untuk belajar, nanti kalau nonton terus mata bisa sakit”. Tapi setelah itu dikenalkan teknologinya pada anak, di bilangin dampak buruknya dan itu uterut diulang-ulang. Jadi misalkan kita mau mengajak dia menggunakan itu untuk belajar atau tidak boleh lama-lama dan itu gak bisa cuman hanya sekali saja dibilangin tapi harus terus berulang-ulang. Sama seperti belajar seperti itu karna anak akan lebih ingat. Nanti ditanya <i>feedback</i> yang kita kasih tau tadi. Jadi minggu depan ditanya lagi, terus menerus seperti naik tangga. Malah bagusnya itu seperti kurikulum KTSP nah itu lebih bagus jadi tertatat dan seperti naik tangga. Kalau sekarang kurikulumnya kecampur. (CWGK.3.4)</p>
5.	<p>Ada berapa pertemuan di bulan Oktober? Di hari apa saja?</p>	<p>Bulan Oktober 4 kali pertemuan, di hari selasa. (CWGK.3.5)</p>
6.	<p>Jam berapa anak masuk hingga pulang dihari senin-jumat?</p>	<p>Senin-kamis itu jam 08.00-11.30 WITA, kalau hari jum'at jam 08.00-11.00 WITA. ((CWGK.3.6)</p>
7.	<p>Apa yang guru komputer siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran komputer?</p>	<p>yang pasti modul ajar biarpun gak jadi menggunakan modul ajar, tapi saya biasanya ditulis dulu itu seminggu sebelum memulai pembelajaran komputer. Saya lihat dulu aplikasinya yang cocok untuk minggu depan apakah dilanjutkan atau dikembangkan, kalau sudah saya tulis baru setelahnya masuk ke dalam modul ajar. Saat hari H nya saya cek ruangan dulu 15</p>

No.	Pertanyaan	Jawaban
		menit sebelum pembelajaran dimulai, saya nyalakan AC, saya buka kain penutup komputernya, menghidupkan stavolt, dan biasanya komputer nya itu udah otomatis idup tapi di cek dulu aplikasinya apakah sudah di desktop, di cek dulu takutnya ada yang error, baru dimatikan dulu, setelah itu baru panggil anaknya. (CWGK.3.7)
8.	Apa kendala guru komputer dalam mengajar dengan menggunakan media komputer?	Kalau dari fasilitas tu ada beberapa kadang komputer itu minta update sendiri jadi saat anak mau menggunakan jadi kendala, namun untungnya punya komputer lebih tapi tampilan komputernya beda dengan yang biasanya di gunakan anak. Terus dalam hal lain biasanya tidak sesuai tema tadi, misalkan aplikasi komputernya gak punya yang sesuai tema, sedangkan di kelas menggunakan tema yang ini, saya jadinya mencari-cari aplikasi atau kegiatan komputer yang sesuai dengan tema, jadinya saya menambah-nambahkan entah itu mengetik atau sikapnya ataupun agamanya yang penting menuju temanya. Waktu juga jadi kendala karna 30 menit itu tidak cukup, cuman memang diberi waktu 30 menit dan komputer ini hanya sebagai menambahkan saja. Dengan waktu segitu dengan menjelaskan segala macam itu agak mepet makanya saya harus ngomongnya cepat-cepat, kadang anak yang gak terlalu paham, sehingga jadi emosional juga jadinya. (CWGK.3.8)
9.	Bagaimana bentuk kegiatan pada tema yang menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran?	Biasanya sesuai tema di kelas, misalkan temanya tentang lingkungan sekolah, bearti yang ada di dalamnya lingkungan sekolah gitu, menyesuaikan saja cari-cari yang berhubungan. Atau tidak jauh-jauh banget misalkan gak ada nih tema sesuai dengan tema lingkungan sekolah paling di ganti dengan menekan huruf sekolah atau sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan sekolah. Bisa juga diganti dengan yang berhubungan dengan sikap di lingkungan sekolah, jadi di sangkut pautkan. Kalau tidak ada di aplikasi ya di ganti dengan ke sikapnya si anak. (CWGK.3.9)
10.	Bagaimana bentuk kegiatan pengenalan teknologi komputer melalui tema pembelajaran?	Kalau tema pembelajaran biasanya meraka punya sendiri. Misalkan tentang alat komunikasi, nah kalau di alat komunikasi ya pengenalannya gak langsung ke komputer biasanya jadi seperti berbagai macam alat komunikasi jadi gak khusus ke komputernya. (CWGK.3.10)
11.	Bagaimana kontribusi perangkat komputer dalam merealisasikan CP yang diambil?	Kalau di komputer itu gak ada menggunakan CP. Jadi dia khusus ke grafiknya jadi seperti mewarnai menggunakan komputer, ke kreativitas anak, ke <i>mood presentation</i> anak. Jadi gak ada capaian pembelajaran soalnya kalau di kelas itu ada STEAM kan nah kalau di komputer itu gak ada. Kalaupun seperti ke nilai agamanya itu cuman sebatas penyampaian saja, tapi tidak dinilai. Karna komputer ini hanya pembelajaran tambahan. (CWGK.3.11)
12.	Bagaimana bentuk materi pembelajaran menggunakan perangkat komputer?	RPPH ada, nanti boleh difoto. Kalau modul ajar itu ada dari mereka tapi berbeda isinya dengan di RPPH. Karna kalau dari si Diginusanya itu beda tema dan acak jadi Diginusa membebaskan kami untuk berkreasi sendiri menyesuaikan dengan lingkungan. Misalkan di agustus awal pembelajaran anak dari pihak Diginusa udah punya tema harus mewarnai dan lain-lain, sedangkan di tempat saya anaknya itu harus kenal dulu komputer, belajar menggunakan dulu. Jadi waktunya terbatas karna hanya 30 menit sehingga tidak bisa memasukkan

No.	Pertanyaan	Jawaban
		tema. Sehingga menyesuaikan dengan kondisi juga. Tapi semester kemarin saya ada menggunakan modul dari Diginusa beberapa, tapi maaf ya modulnya belum boleh untuk difoto. (CWGK.3.12)
13.	Jika ada anak yang tidak menyukai materi tersebut apa yang guru komputer lakukan?	Kalau anak ini gak suka dan gak bisa yah, soalnya kemari ada kasus si M ini sampai nangis karna gak suka dan gak bisa. Kalau saya biasanya melakukan pendekatan secara perlahan, saya berikan motivasi dan semangat. Selain itu saya juga turut mendampingi juga, di cari tau alasannya kenapa anak ini tidak suka dan tidak bisa, setelah sudah tau alasannya apa baru di berikan penjelasan dan semangat secara perlahan. Intinya diberi motivasi, semangat, di kenalkan dan diajarkan secara perlahan. (CWGK.3.13)
14.	Apakah tujuan penilaian disesuaikan dengan tahapan, tugas dan indikator perkembangan anak dan rentangan usianya?	Kalau kami dapatnya dari yayasan jadi udah tersusun sendiri, jadi misalkan CP nya apa-apa saja. Misalkan temanya apa itu sudah ada indikatornya dari yayasannya jadi kami tinggal ngambil. Jadi tidak tau gimana pihak Yayasan mengambilnya, jadi udah tersusun gitu. (CWGK.3.14)
15.	Bagaimana bentuk metode dan teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer?	Sebenarnya ada dua, dulu menggunakan BSB tapi sekarang kami menggunakan A, B, C di raportnya, dan satu lagi itu menggunakan ceklis. Ada juga menggunakan observasi. Kalau hari-hari biasanya paling ditulis ooo...si A hari ini bagus, biasanya yang dilihat yang kurang bagus soalnya lebih terlihat dan lebih sedikit. (CWGK.3.15)
16.	Apakah setiap pertemuan pembelajaran komputer guru komputer melakukan penilaian? Dalam bentuk format apa?	Kalau setiap pertemuan itu menggunakan observasi tapi manual aja di tulis, di nilainya pun bebas tidak ada format khusus yang diberikan. Soalnya hanya 3 saja yang dinilai. Yang kurang itu dinilai sendiri aja karna yang dinilai itu hanya bagian akhir saja. Karna kalau komputer ini susahny kalau misalkan dinilai dari sekarang nanti kita tidak tau anak ini di akhir nanti bisa saja berubah total atau menurun drastis, sehingga hanya hasil akhirnya yang dinilai. Kalau di kelaskan yang dinilai itu setiap hari, tapi kalau komputer itu dinilainya per satu bulan terakhir. (CWGK.3.16)
17.	Mengapa menggunakan jenis metode dan teknik penilaian tersebut? Apakah ada pertimbangan?	Kalau kami menggunakannya itu, gak menggunakan BSB. Memang karna di sistem sekarang itu menggunakan A, B, C. jadi pelajaran tambahan, ekstrakurikuler, pembelajaran di kelas itu sekarang menggunakan A, B, C. (CWGK.3.17)
18.	Bagaimana guru menyusun dan menyepakati tahap, teknik, dan instrumen penilaian serta menetapkan indikator capaian perkembangan anak?	Kalau dari Diginusanya juga gak ada sih kalau misalkan dia bisa apa, penilaiannya gak ada yang A, B, C standarnya harus gimana. Cuman kalau A itu sangat baik, B itu baik, C itu cukup. Kalau aku gini, misalkan si anak ini udah bisa megang mouse di kelas A (karna biasanya beda-beda standarnya, karna kelas B pun ada yang murid pindahan kan), jadi nilai A itu dia udah bisa ber eksplor sendiri, hasil grafiknya dia bisa menyesuaikan sendiri tidak dibantu. Nilai B itu dia warnanya udah lumayan bagus tapi masih ada beberapa yang warnanya acak suka-suka dia. Kalau C untuk mewarnainya belum penuh atau bisa penuh tapi warnanya comblang banget dan acak banget, ataupun dia tidak berani eksplor dan masih takut-takut untuk menggunakan warna, nah itu bagian si warna. Kalau indikator mengoperasikan komputer, dia belum bisa menghidupkan

No.	Pertanyaan	Jawaban
		bearti dia C, kalau dia masih bertanya-tanya terus terusan ya bearti C. (CWGK.3.18)
19.	Bagaimana kemampuan guru komputer menilai perkembangan anak dalam pembelajaran berbasis komputer?	Kalau aku membayangkan dan mengingat, di semester 1 kan anak itu tidak mungkin langsung ahlikan langsung A kan tidak mungkin. Sejauh ini saya bisa saja menilai karna anak yang udah bisa banget, sedang, atau gak bisa banget itu keliatan banget. Tapi udah kebayang dari tahun-tahun lalu si anak itu punya standarnya masing-masing misalkan di kelas B1 oh tahun kemarin tu kek gini maka tahun ini standarnya gini. Bagusnya kalau guru komputer ini kan semua anak pegang komputer kecuali KB jadi syukurnya hapal semua anaknya. Saya biasanya per satu bulan akhir udah membayangkan nilai tiap anak, terus bulan keduanya ternyata udah berkembang ini, itu sudah terbayang dan ingat. Seperti hitung mundur. Harusnya 3 bulan akhir menilai karna anak baru terlihat berkembang kalau awal bulan itu masih belum terlihat. Karna awal bulan itu masih tahap anak pengenalan jadi belum bisa terlihat. (CWGK.3.19)
20.	Bagaimana format pelaporan yang akan digunakan?	Di raport, dan itu menggunakan nilai A, B, C tanda deskripsi di sampingnya. Soalnya kalau pelajaran tambahan itu tidak ada deskripsi, yang deskripsi itu hanya untuk nilai di kelas saja. Karna kayaknya kalau dimasukkan deskripsi itu penuh kah atau kebanyakan jadi tidak dimasukkan karna udah penuh sama deskripsi nilai kelas. (CWGK.3.20)
21.	Hasil pengolahan data dijadikan acuan apa?	Iya pasti dijadikan acuan. Nilai semester ini pasti saya simpan, nanti semester depan saya lihat lagi. Nilai yang saya lihat itu yang per satu bulan, per tiga bulan. Jadi sambil mempertimbangkan dan melihat hasil semester kemarin juga. Karna anak itu pasti ada yang turun tergantung mood anak juga. (CWGK.3.21)

Banjarmasin, 6 Desember 2024

Interviewee,



Miss N

Interviewer.



Najmi Ghina Hasanah

Lampiran 12. Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint***CATATAN DOKUMENTASI (FOTO)****APLIKASI *PAINT***

KODE : CDFAP 1

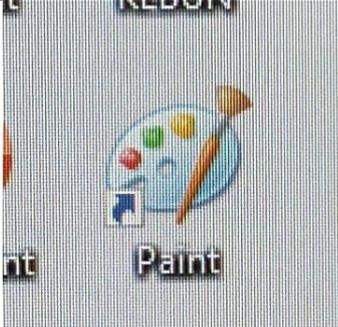
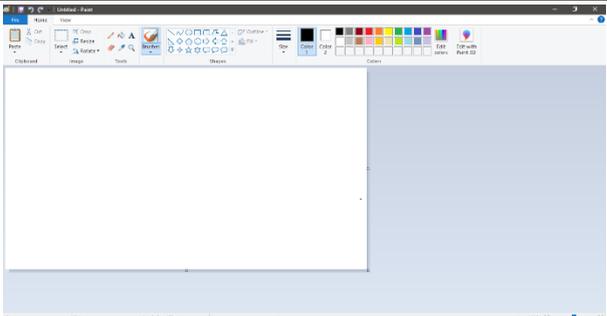
HARI, TANGGAL : Selasa, 10 September 2024

Selasa, 17 September 2024

Rabu, 18 September 2024

Selasa, 24 September 2024

TEMPAT : Ruang Komputer Lantai 2

No.	Foto	Deskripsi
1.		<p>CDFAP 1.1 Aplikasi <i>Paint</i></p> <p>Aplikasi <i>paint</i> yang digunakan untuk mewarnai gambar.</p>
2.		<p>CDFAP 1.2 Tampilan Aplikasi <i>Paint</i></p> <p>Tampilan aplikasi <i>paint</i>, fitur yang sering digunakan yaitu <i>fill</i> (Ember), <i>color palette</i>, <i>edit colors</i>, <i>zoom in and out</i>.</p>

No.	Foto	Deskripsi
3.		<p>CDFAP 1.3 Guru Komputer Menyiapkan Ruangan Komputer</p> <p>15 menit sebelum pembelajaran, Miss N akan menghidupkan AC, menyalakan lampu, membuka gorden, membuka kain komputer, mengecek komputer dan aplikasi yang akan digunakan anak.</p>
4.		<p>CDFAP 1.4 Guru Komputer Menjemput Anak-Anak</p> <p>Miss N menjemput anak-anak di kelas menuju ruang komputer</p>
5.		<p>CDFAP 1.5 Guru Komputer Mencontohkan Cara Menggunakan Mouse</p> <p>Miss N memberi contoh dengan berpose “cheese” ketika ingin menggunakan mouse</p>

No.	Foto	Deskripsi
6.		<p>CDFAP 1.6 Guru Komputer Membantu Anak Yang Kesulitan</p> <p>Miss N memberikan arahan kepada anak B1 sesi 1 pada tanggal 11 September 2024</p>
7.		<p>CDFAP 1.7 Guru Komputer Membantu Anak Yang Kesulitan</p> <p>Miss N memberikan arahan kepada anak B1 sesi 2 pada tanggal 11 September 2024</p>
8.		<p>CDFAP 1.8 Anak B1 sesi 1 Menggunakan Edit Colors</p> <p>Salah satu anak kelompok B1 sesi 1 menggunakan edit <i>color</i> untuk mendapatkan warna yang lebih banyak</p>
9.		<p>CDFAP 1.9 Anak B3 sesi 1 Mewarnai Dengan Gradasi</p> <p>Salah satu anak kelompok B3 sesi 1 menggunakan Teknik gradasi untuk mendapatkan hasil yang cantik</p>

No.	Foto	Deskripsi
10.		<p>CDFAP 1.10 Guru Komputer Memberikan Contoh Mewarnai</p> <p>Miss N sedang memberikan penjelasan kepada anak untuk mewarnai keseluruhan gambar kepada kelas B3 sesi 2 tanggal 24 September 2024</p>
11.		<p>CDFAP 1.11 B1 sesi 2 Belajar Aplikasi Paint</p> <p>B1 sesi 2 fokus mewarnai gambar di aplikasi <i>paint</i> pada tanggal 24 september 2024</p>
12.		<p>CDFAP 1.12 Guru Komputer membantu Anak Yang Kesulitan</p> <p>Anak tersebut kesulitan menggambar detail bagian-bagian kecil pada gambar, sehingga Miss N membantunya di tanggal 24 september 2024</p>
13.		<p>CDFAP 1.13 <i>Recalling</i></p> <p>Pada sesi <i>recalling</i>, Miss N akan menanyakan kegiatan hari itu, memberitahukan kegiatan yang akan datang, dan memberikan pesan kepada anak-anak</p>

No.	Foto	Deskripsi
14.		<p>CDFAP 1.14 Guru Komputer Mengantar Anak-Anak Kembali Ke Kelas</p> <p>Mengantar anak-anak kembali ke kelas sekaligus menjemput anak-anak giliran sesi berikutnya</p>
15		<p>CDFAP 1.15 Anak Menutup komputer Dengan Kain Setelah Pembelajaran Berakhir</p> <p>Anak-anak sesi 2 pada kelompok B3 akan di intruksikan untuk menutup komputer dengan kain yang sudah disediakan.</p>

Lampiran 13. Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting***CATATAN DOKUMENTASI (FOTO)****LOMBA DIGITAL PAINTING**

KODE : CDFLDP 2

HARI, TANGGAL : Rabu, 25 September 2024

TEMPAT : Ruang Komputer Lantai 2

No.	Foto	Deskripsi
1.		<p>CDFLDP 2.1 Gambar Tema “Mari Menjaga Lingkungan”</p> <p>Gambar yang akan diwarnai oleh anak kelompok B</p>
2.		<p>CDFLDP 2.2 Guru Komputer memberikan Pesan Kepada Anak-Anak (Lomba <i>Digital Paint</i>)</p> <p>Miss N meminta anak untuk fokus mewarnai agar hasilnya bagus dan memperoleh piala</p>
3.		<p>CDFLDP 2.3 AnakB2 sesi 1 Mewarnai Gambar (Lomba <i>Digital Paint</i>)</p> <p>Anak-anak mulai fokus mewarnai gambar yang bertema “mari menjaga lingkungan”.</p>

4.		<p>CDFLDP 2.4 Juri Mengamati Anak Mewarnai</p> <p>Miss N dan Suster V berkeliling untuk mengamati anak-anak mewarnai</p>
5.		<p>CDFLDP 2.5 Guru Ekstrakurikuler Mengamati Anak Mewarnai</p> <p>Guru ekul mewarnai berkeliling untuk mengamati anak-anak mewarnai</p>
6.		<p>CDFLDP 2.6 Berbaris Setelah Selesai Mewarnai</p> <p>Setelah selesai mewarnai, mereka di minta untuk berbaris. Setelah memberi salam. Suster V langsung mengantar mereka kembali ke kelas.</p>

Lampiran 14. Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Pelaporan dan Evaluasi

CATATAN DOKUMENTASI (FOTO)
BENTUK PENILAIAN DAN EVALUASI

KODE : CDFBPDE 4

HARI, TANGGAL : Kamis, 12 Desember 2024

TEMPAT : Ruang Komputer PAUD Miriam Banjarmasin

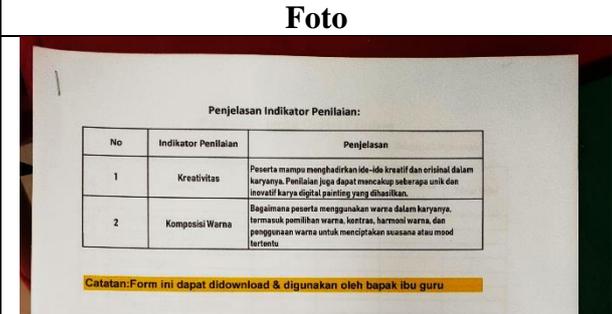
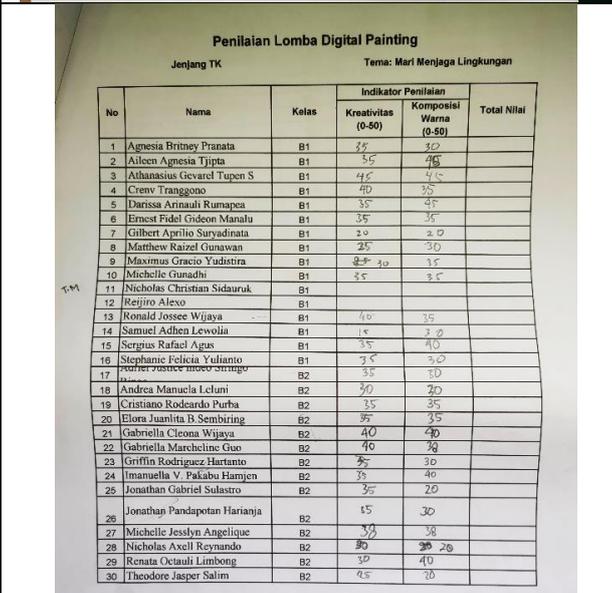
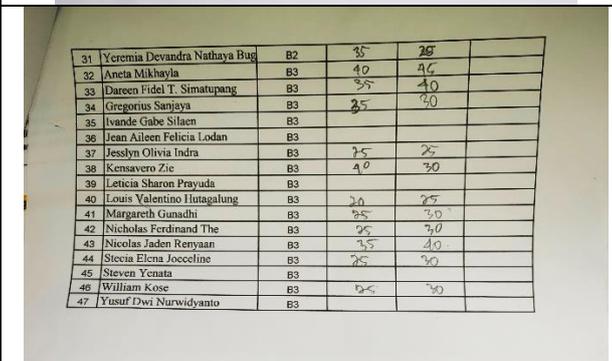
Foto	Deskripsi
	<p>CDFBPDE 4.1 Lembar Indikator Penilaian Lomba</p> <p>Indikator penilaian lomba digital painting <i>menggunakan aplikasi paint</i></p>
	<p>CDFBPDE 4.2 Lembar Penilaian Lomba</p> <p>Lembar penilaian lomba digital painting dari kelas B1-B3</p>
	<p>CDFBPDE 4.3 Lembar Penilaian Lomba</p> <p>Lembar penilaian lomba digital painting dari kelas B1-B3</p>

Foto					Deskripsi																																																																											
PENILAIAN KOMPUTER KELAS B3 (2024/2025) SEPTEMBER Pakaian/Pengenalan APK Paint Keluarga/Pengenalan Edit Colors Keluarga/Mewarnai Detail					CDFBPDE 4.4 Lembar Penilaian Komputer Lembar penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer																																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th rowspan="2">NAMA ANAK</th> <th colspan="3">Kriteria Penilaian</th> </tr> <tr> <th>Operating Environment</th> <th>Graphic</th> <th>Word Processing</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>Aneta Mikhayla</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Dareen Fidel T. Simatupang</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Gregorius Sanjaya</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Ivande Gabe Silaen</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Jean Aileen Felicia Lodan</td><td>C</td><td>C</td><td>C</td></tr> <tr><td></td><td>Jesslyn Olivia Indra</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Kensavero Zie</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Leticia Sharon Prayuda</td><td>C</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Louis Valentino Hutagalung</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td></td><td>Margareth Gunadhi</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> </tbody> </table>						NAMA ANAK	Kriteria Penilaian			Operating Environment	Graphic	Word Processing		Aneta Mikhayla	B	B	B		Dareen Fidel T. Simatupang	B	B	B		Gregorius Sanjaya	B	B	B		Ivande Gabe Silaen	B	B	B		Jean Aileen Felicia Lodan	C	C	C		Jesslyn Olivia Indra	B	B	B		Kensavero Zie	B	B	B		Leticia Sharon Prayuda	C	B	B		Louis Valentino Hutagalung	B	B	B		Margareth Gunadhi	B	B	B																		
	NAMA ANAK	Kriteria Penilaian																																																																														
		Operating Environment	Graphic	Word Processing																																																																												
	Aneta Mikhayla	B	B	B																																																																												
	Dareen Fidel T. Simatupang	B	B	B																																																																												
	Gregorius Sanjaya	B	B	B																																																																												
	Ivande Gabe Silaen	B	B	B																																																																												
	Jean Aileen Felicia Lodan	C	C	C																																																																												
	Jesslyn Olivia Indra	B	B	B																																																																												
	Kensavero Zie	B	B	B																																																																												
	Leticia Sharon Prayuda	C	B	B																																																																												
	Louis Valentino Hutagalung	B	B	B																																																																												
	Margareth Gunadhi	B	B	B																																																																												
<table border="1"> <tbody> <tr><td>2</td><td>Dareen Fidel T. Simatupang</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>3</td><td>Gregorius Sanjaya</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>4</td><td>Ivande Gabe Silaen</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>5</td><td>Jean Aileen Felicia Lodan</td><td>C</td><td>C</td><td>C</td></tr> <tr><td>6</td><td>Jesslyn Olivia Indra</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>7</td><td>Kensavero Zie</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>8</td><td>Leticia Sharon Prayuda</td><td>C</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>9</td><td>Louis Valentino Hutagalung</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>10</td><td>Margareth Gunadhi</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>11</td><td>Nicholas Ferdinand The</td><td>C</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>12</td><td>Stecia Elena Joceline</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>13</td><td>Steven Yenata</td><td>C</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>14</td><td>William Kose</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>15</td><td>Yusuf Dwi Nurwidyanto</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Banjarmasin, 1 Oktober 2024 Guru Komputer</p>					2	Dareen Fidel T. Simatupang	B	B	B	3	Gregorius Sanjaya	B	B	B	4	Ivande Gabe Silaen	B	B	B	5	Jean Aileen Felicia Lodan	C	C	C	6	Jesslyn Olivia Indra	B	B	B	7	Kensavero Zie	B	B	B	8	Leticia Sharon Prayuda	C	B	B	9	Louis Valentino Hutagalung	B	B	B	10	Margareth Gunadhi	B	B	B	11	Nicholas Ferdinand The	C	B	B	12	Stecia Elena Joceline	B	B	B	13	Steven Yenata	C	B	B	14	William Kose	B	B	B	15	Yusuf Dwi Nurwidyanto	B	B	B	16					CDFBPDE 4.5 Lembar Penilaian Komputer Lembar penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer
2	Dareen Fidel T. Simatupang	B	B	B																																																																												
3	Gregorius Sanjaya	B	B	B																																																																												
4	Ivande Gabe Silaen	B	B	B																																																																												
5	Jean Aileen Felicia Lodan	C	C	C																																																																												
6	Jesslyn Olivia Indra	B	B	B																																																																												
7	Kensavero Zie	B	B	B																																																																												
8	Leticia Sharon Prayuda	C	B	B																																																																												
9	Louis Valentino Hutagalung	B	B	B																																																																												
10	Margareth Gunadhi	B	B	B																																																																												
11	Nicholas Ferdinand The	C	B	B																																																																												
12	Stecia Elena Joceline	B	B	B																																																																												
13	Steven Yenata	C	B	B																																																																												
14	William Kose	B	B	B																																																																												
15	Yusuf Dwi Nurwidyanto	B	B	B																																																																												
16																																																																																
Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia KB-TK Miriam Banjarmasin Jl. Veteran No.156 RT. 14 Banjarmasin					CDFBPDE 4.6 Laporan Pengembangan Bakat Minat Lembar pelaporan hasil penilaian pembelajaran berbasis komputer																																																																											
LAPORAN PENGEMBANGAN BAKAT MINAT Semester 2																																																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Kegiatan</th> <th colspan="3">Kriteria Penilaian</th> </tr> <tr> <th>Operating Environment</th> <th>Graphic</th> <th>Word Processing</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Komputer</td> <td>B</td> <td>B</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Bahasa Inggris</td> <td>Pronunciation</td> <td>Vocabulary</td> <td>Activeness</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>A</td> <td>A</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Menari</td> <td>Wirama</td> <td>Wiraga</td> <td>Wirasa</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>B</td> <td>B</td> <td>B</td> </tr> </tbody> </table>					No	Kegiatan	Kriteria Penilaian			Operating Environment	Graphic	Word Processing	1	Komputer	B	B	B	2	Bahasa Inggris	Pronunciation	Vocabulary	Activeness			A	A	A	3	Menari	Wirama	Wiraga	Wirasa			B	B	B																																											
No	Kegiatan	Kriteria Penilaian																																																																														
		Operating Environment	Graphic	Word Processing																																																																												
1	Komputer	B	B	B																																																																												
2	Bahasa Inggris	Pronunciation	Vocabulary	Activeness																																																																												
		A	A	A																																																																												
3	Menari	Wirama	Wiraga	Wirasa																																																																												
		B	B	B																																																																												

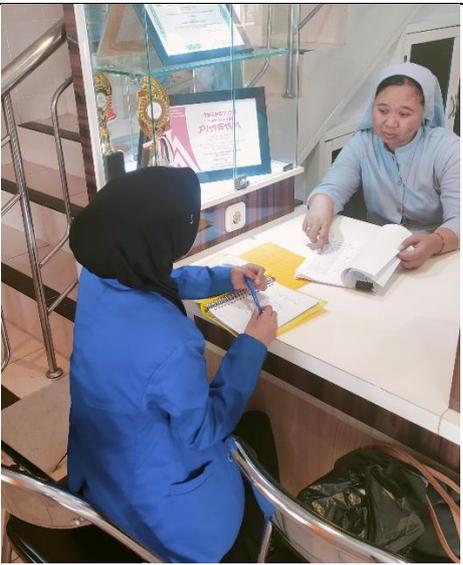
Lampiran 15. Catatan Dokumentasi (Foto) Wawancara

CATATAN DOKUMENTASI (FOTO)**WAWANCARA**

KODE : CDFW 5

HARI, TANGGAL : Kamis, 16 Mei 2024

TEMPAT : Ruang Terima Tamu, PAUD Miriam Banjarmasin

No	Foto	Deskripsi
1		<p>CDFW 5.1 Wawancara Kepala Sekolah</p> <p>Peneliti melakukan tanya jawab dengan Suster V sebagai kepala sekolah di PAUD Miriam Banjarmasin.</p>
2		<p>CDFW 5.2 Wawancara Kepada Guru Komputer</p> <p>Peneliti melakukan tanya jawab dengan Miss N sebagai guru komputer di PAUD Miriam Banjarmasin</p>

Lampiran 16. Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana dan Prasarana

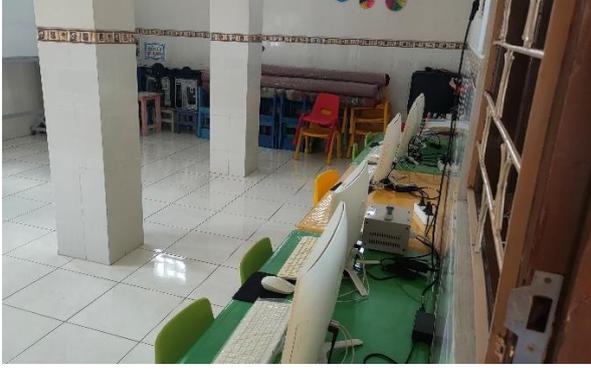
CATATAN DOKUMENTASI (FOTO)
SARANA DAN PRASARANA

KODE : CDFSDP 6

HARI, TANGGAL : Selasa, 10 September 2024

TEMPAT : PAUD Miriam Banjarmasin

No.	Foto	Deskripsi
1.		<p>CDFSDP 6.1 Gedung PAUD Miriam Banjarmasin</p> <p>Bagian depan bangunan PAUD Miriam Banjarmasin terlihat alami dengan adanya pohon dan rumput hijau yang menambah kesan asri.</p>
2.		<p>CDFSDP 6.2 Ruang Terima Tamu</p> <p>Tampak samping ruang terima tamu. Biasanya untuk menyambut orang tua atau pengunjung.</p>

No.	Foto	Deskripsi
3.		<p>CDFSDP 6.3 Ruang Komputer</p> <p>Tampak dalam samping kiri ruang komputer.</p>
4.		<p>CDFSDP 6.4 Ruang Komputer</p> <p>Tampak dalam samping kanan ruang komputer.</p>
5.		<p>CDFSDP 6.5 Ruang Komputer</p> <p>Tampak dalam ke arah pintu keluar ruang komputer.</p>
6.		<p>CDFSDP 6.6 AC</p> <p>AC menjaga suhu kelas tetap sejuk, menghindarkan anak dari rasa panas yang bisa mengganggu konsentrasi.</p>

No.	Foto	Deskripsi
7.		<p>CDFSDP 6.7 Stavolt</p> <p>Stavolt untuk membantu memastikan komputer beroperasi dengan aman dan efisien, mengurangi risiko kerusakan akibat masalah listrik.</p>
8.		<p>CDFSDP 6.8 Stop kontak</p> <p>Stop kontak untuk menyalurkan listrik ke komputer.</p>
9.		<p>CDFSDP 6.9 Komputer Lama</p> <p>Komputer yang sering digunakan.</p>
10.		<p>CDFSDP 6.10 Keyboard Lama</p> <p>Keyboard yang sering digunakan.</p>

No.	Foto	Deskripsi
11.		<p>CDFSDP 6.11 Keyboard Baru</p> <p>Keyboard yang jarang digunakan karena tampilannya berbeda dengan yang sering digunakan.</p>
12.		<p>CDFSDP 6.12 Mouse Lama</p> <p><i>Mouse</i> yang sering digunakan.</p>
13.		<p>CDFSDP 6.13 Mouse Baru</p> <p><i>Mouse</i> yang jarang digunakan karena tampilannya berbeda dengan yang sering digunakan.</p>
14.		<p>CDFSDP 6.14 Alas Mouse atau Mouse Pad</p> <p>Membantu memberikan permukaan yang lebih halus sehingga mempermudah anak untuk menggerakkan <i>mouse</i></p>

No.	Foto	Deskripsi
15.		<p>CDFSDP 6.15 Komputer CPU</p> <p>komputer dengan CPU yang memiliki banyak komponen dan kabel sehingga komputer ini tidak digunakan.</p>
16.		<p>CDFSDP 6.16 Komputer Baru</p> <p>komputer terbaru dengan tampilan berbeda dengan komputer yang sering digunakan.</p>
17.		<p>CDFSDP 6.17 Meja dan Kursi</p> <p>Tampilan meja dan kursi yang digunakan anak-anak ketika pembelajaran komputer.</p>

Lampiran 17. Catatan Dokumentasi (Foto) Dokumen Sekolah

CATATAN DOKUMENTASI (FOTO)**DOKUMEN SEKOLAH**

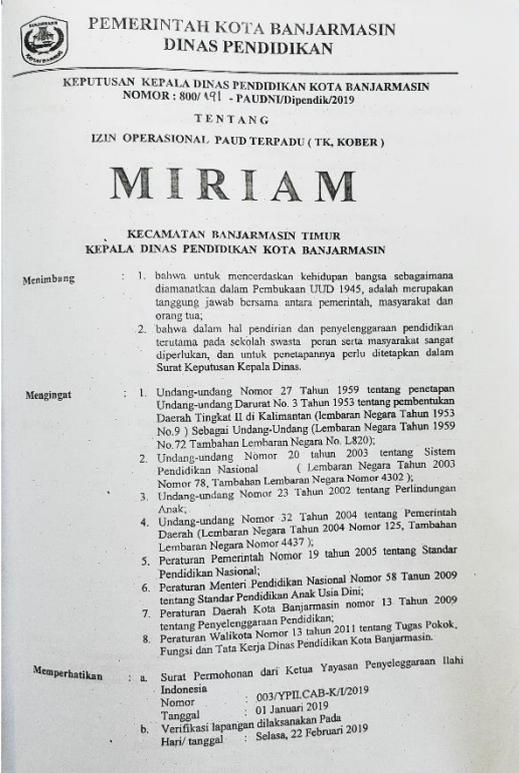
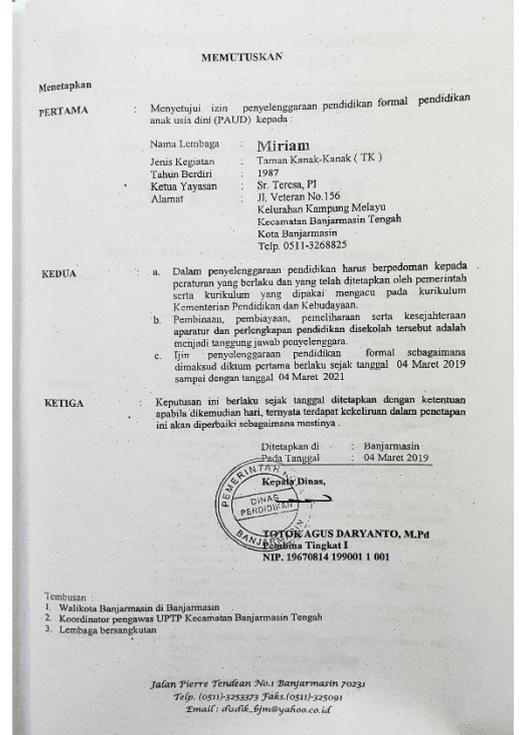
KODE : CDFDS 7

HARI, TANGGAL : Selasa, 10 September 2024

Selasa, 17 September 2024

TEMPAT : PAUD Miriam Banjarmasin

No	Foto	Deskripsi
1.		CDFDS 7.1 Visi dan Misi Visi dan Misi di PAUD Miriam Banjarmasin
2.	v. TUJUAN Tujuan PAUD Miriam adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Terlibat dalam karya pendidikan untuk mencerdaskan Bangsa 2. Peserta didik siap melanjutkan pendidikan pada jenjang berikutnya 3. Peserta didik mengalami perkembangan secara holistik sesuai tingkat usianya 4. Peserta didik mempunyai karakter COIS 5. Peserta didik mampu memberikan dampak baik bagi lingkungannya secara sederhana 	CDFDS 7.2 Tujuan Tujuan di PAUD Miriam Banjarmasin

No	Foto	Deskripsi
3.	 <p>PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN DINAS PENDIDIKAN</p> <p>KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA BANJARMASIN NOMOR: 800/491 - PAUDNI/Dipendik/2019</p> <p>TENTANG</p> <p>IZIN OPERASIONAL PAUD TERPADU (TK, KOBER)</p> <p>MIRIAM</p> <p>KECAMATAN BANJARMASIN TIMUR KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA BANJARMASIN</p> <p>Menimbang : 1. bahwa untuk menceerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Pembukaan UUD 1945, adalah merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat dan orang tua;</p> <p>2. bahwa dalam hal pendirian dan penyelenggaraan pendidikan terutama pada sekolah swasta, peran serta masyarakat sangat diperlukan, dan untuk pencapaiannya perlu ditetapkan dalam Surat Keputusan Kepala Dinas.</p> <p>Meingat : 1. Undang-undang Nomor 27 Tahun 1959 tentang penetapan Undang-undang Darurat No. 3 Tahun 1953 tentang pembentukan Daerah Tingkat II di Kalimantan (Lembaran Negara Tahun 1953 No. 9) Sebagai Undang-Undang (Lembaran Negara Tahun 1959 No. 72 Tambahan Lembaran Negara No. 1820);</p> <p>2. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4302);</p> <p>3. Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;</p> <p>4. Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4437);</p> <p>5. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional;</p> <p>6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini;</p> <p>7. Peraturan Daerah Kota Banjarmasin nomor 13 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Pendidikan;</p> <p>8. Peraturan Walikota Nomor 13 tahun 2011 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.</p> <p>Memperhatikan : a. Surat Permohonan dari Ketua Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia Nomor : 003/YPI/CAB-K/I/2019 Tanggal : 01 Januari 2019</p> <p>b. Verifikasi lapangan dilaksanakan Pada Hari/ tanggal : Selasa, 22 Februari 2019</p>	<p>CDFDS 7.3 Izin Operasional</p> <p>Izin Operasional di PAUD Miriam Banjarmasin</p>
4.	 <p>MEMUTUSKAN</p> <p>Menetapkan PERTAMA : Menyetujui izin penyelenggaraan pendidikan formal pendidikan anak usia dini (PAUD) kepada :</p> <p>Nama Lembaga : Miriam Jenis Kegiatan : Taman Kanak-Kanak (TK) Tahun Berdiri : 1987 Ketua Yayasan : Sr. Teresa, PJ Alamat : Jl. Veteran No.156 Kelurahan Kampung Melayu Kecamatan Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin Telp. 0511-3268825</p> <p>KEDUA : a. Dalam penyelenggaraan pendidikan harus berpedoman kepada peraturan yang berlaku dan yang telah ditetapkan oleh pemerintah serta kurikulum yang dipakai mengacu pada kurikulum Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>b. Pembinaan, pembiayaan, pemeliharaan serta keselamatan aparatur dan perlengkapan pendidikan disekolah tersebut adalah menjadi tanggung jawab penyelenggara.</p> <p>c. Ijin penyelenggaraan pendidikan formal sebagaimana dimaksud dikum pertama berlaku sejak tanggal 04 Maret 2019 sampai dengan tanggal 04 Maret 2021.</p> <p>KETIGA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila dikenalkan hati, ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.</p> <p>Ditetapkan di : Banjarmasin Pada Tanggal : 04 Maret 2019</p> <p> Kepala Dinas, LETOR AGUS DARYANTO, M.Pd Eselon Tingkat I NIP. 19670814 199001 1 001</p> <p>Tembusan : 1. Walikota Banjarmasin di Banjarmasin 2. Koordinator pengawas UPTP Kecamatan Banjarmasin Tengah 3. Lembaga bersangkutan</p> <p>Jalan Pierre Tendean No.1 Banjarmasin 70231 Telp. (0511)3253373 Faks (0511)325091 Email : dufik_bjm@yahoo.co.id</p>	<p>CDFDS 7.4 Izin Operasional</p> <p>Izin Operasional di PAUD Miriam Banjarmasin</p>

No	Foto	Deskripsi
5.	<p style="text-align: center;">KURIKULUM OPERASIONAL PAUD MIRIAM TAHUN PELAJARAN 2023-2024</p> <p>KARAKTERISTIK PAUD MIRIAM</p> <p>A. LINGKUNGAN BELAJAR</p> <p>PAUD Miriam berada di pusat kota Banjarmasin, dimana banyak terdapat sungai seperti di depan sekolah terdapat aliran sungai yang bernama sungai Veteran di arah kiri sekolah terdapat sungai besar bernama sungai Martapura yang dikenal dengan Siring dan arah sebelah kanan terdapat sungai Kuripan. Sungai, banyak terdapat di Banjarmasin sehingga Banjarmasin di sebut sebagai kota seribu sungai. PAUD Miriam berlokasi di pusat kota Banjarmasin yang berada di daerah pecinan dikelilingi oleh pusat pertokoan, ruko, rumah makan, rumah sakit, mall, universitas kedokteran, kost, hotel, pasar, pemukiman penduduk dan dekat dengan pusat pemerintahan.</p> <p>Lokasi PAUD Miriam yang tersebut diatas terdapat keuntungan bahwa dapat dikatakan PAUD Miriam berada dekat dengan sarana atau <i>fasilitas public</i> dan mudah untuk dijangkau namun PAUD Miriam juga merupakan sekolah yang berada di daerah yang banyak dikelilingi oleh sampah baik yang terdapat di aliran sungai di depan sekolah, sampah yang berada di area pasar dan sampah yang bertebaran di pemukiman penduduk dan di jalan-jalan. Situasi ini yang mendorong PAUD Miriam untuk memberikan perhatian pada lingkungan dan berupaya dalam kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini.</p> <p>B. SATUAN PENDIDIKAN</p> <p>Sekolah PAUD Miriam hadir dalam pelayanan pendidikan untuk anak usia dini dengan ciri khas Katolik, berdiri sejak tahun 1984 yang dikelola oleh para Suster Penyelenggaraan Ilahi. PAUD Miriam memiliki fasilitas cukup dalam mendukung proses belajar mengajar seperti ruang kelas, sarana bermain, lab computer, perpustakaan dll. PAUD Miriam memiliki tenaga pendidik sebanyak 10 orang yang cukup kompeten dalam pembelajaran PAUD dan 2 orang karyawan penunjang. Jumlah siswa Tahun Pelajaran 2023-2024 sebanyak 113 peserta didik dalam</p>	<p>CDFDS 7.4 Karakteristik PAUD Miriam Banjarmasin</p> <p>Karakteristik PAUD Miriam Banjarmasin yang di dalamnya berisi lingkungan belajar dan satuan Pendidikan di PAUD Miriam Banjarmasin</p>

Lampiran 18. Triangulasi Data

TRIANGULASI DATA

No.	Fokus	Catatan Lapangan/ Observasi	Catatan Wawancara	Catatan Dokumentasi
1.	Upaya guru dalam implementasi aplikasi <i>paint</i> pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin	(CLP.1.1) (CLP.1.2) (CLP.1.3) (CLP.1.4) (CLP.1.5) (CLP.1.9) (CLP.2.1) (CLP.2.2) (CLP.2.3) (CLP.2.4) (CLP.2.6) (CLP.2.8) (CLP.2.10) (CLP.2.11) (CLP.3.1) (CLP.3.2) (CLP.3.3) (CLP.3.7) (CLP.3.9) (CLP.4.1) (CLP.4.2) (CLP.4.3) (CLP.4.4) (CLP.4.5) (CLP.4.6) (CLP.4.7) (CLP.4.10) (CLP.5.1) (CLP.5.2) (CLP.5.3) (CLP.5.5) (CLP.5.12) (CLP.6.1) (CLP.6.2) (CLP.6.3) (CLP.6.4) (CLP.6.5) (CLP.6.7) (CLP.6.8) (CLP.6.9)	(CWKS.1.1) (CWKS.1.11) (CWKS.1.12) (CWKS.1.15) (CWGK.1.1) (CWGK.2.17) (CWGK.2.20) (CWGK.2.21) (CWGK.2.22) (CWGK.2.23) (CWGK.3.1) (CWGK.3.2) (CWGK.3.7) (CWGK.3.15) (CWGK.3.16) (CWGK.3.17) (CWGK.3.18)	(CDFAP.1.1) (CDFAP.1.2) (CDFAP.1.3) (CDFAP.1.4) (CDFAP.1.5) (CDFAP.1.6) (CDFAP.1.7) (CDFAP.1.8) (CDFAP.1.9) (CDFAP.1.10) (CDFAP.1.11) (CDFAP.1.12) (CDFAP.1.13) (CDFAP.1.14) (CDFAP.1.15) (CDFLDP.2.1) (CDFLDP.2.2) (CDFLDP.2.3) (CDFLDP.2.4) (CDFLDP.2.5) (CDFLDP.2.6) (CDFBPDE.4.1) (CDFBPDE.4.2) (CDFBPDE.4.3) (CDFBPDE.4.4) (CDFBPDE.4.5) (CDFBPDE.4.6)
2.	Faktor yang penghambat dan pendukung dalam implementasi aplikasi <i>paint</i> pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin	(CLP.1.1) (CLP.1.5) (CLP.6.1) (CLP.2.5)	(CWKS.1.4) (CWKS.3.2) (CWKS.1.5) (CWKS.1.9) (CWKS.3.8) (CWKS.1.11)	(CDFSDP.6.6) (CDFSDP.6.15) (CDFSDP.6.16) (CDFSDP.6.17)

Lampiran 19. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 65 TAHUN 2024
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
 - b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
 3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
 5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
 6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan** :
- KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024
- Pertama** :
- Menunjuk dan menugaskan kepada:
- | | |
|------------------|--|
| Nama | : Dyah Ageng Pramesty Koenarso, S.Pd, M.Pd |
| NIP/NUPI | : 201702003 |
| Pangkat/Golongan | : III/b |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
- Sebagai Pembimbing skripsi untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Najmi Ghina Hasanah |
| NIM | : 210101080388 |
| Jurusan/Prodi | : PIAUD |
| Judul Skripsi | : PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK KELOMPOK B DI PAUD MIRIAM BANJARMASIN |
- Kedua** :
- Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga** :
- Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 15 Februari 2024
DEKAN,

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 19660405199303005

Tembusan:
Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
Ketua Prodi;
Dosen Pembimbing;

Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Desain Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 Website: www.piaud.uin-antasari.ac.id; E-mail: piaud@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 261/Un.14/III.1.k/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Najmi Ghina Hasanah
 NIM : 210101080388
 Jurusan/Program Studi : PIAUD
 Alamat : Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, RT.015, RW.001. Kelurahan
 Pekapuran Raya, Kecamatan Banjarmasin Timur

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin

Pada Hari/ Tanggal : Senin, 18 Maret 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 04 Juli 2024
 Ketua Jurusan PIAUD,



H. Sandani

Lampiran 21. Surat Pengajuan Riset

SURAT PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD
MIRIAM BANJARMASIN

Ditulis oleh : Najmi Ghina Hasanah

NIM : 210101080388

Jurusan : PIAUD

Semester : VI (6)

Alamat : Jl. Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, RT. 015, RW.001.
Kelurahan Pekapuran Raya, Kecamatan Banjarmasin Timur

Setelah di teliti dan di adakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya
untuk dilakukan riset.

Banjarmasin, 07 Mei 2022

Pembimbing Skripsi


Dyah Ageng Pramesty Kocnarso, M. Pd
NIP : 199109182023212042

Lampiran 22. Surat Riset Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 1525 /Un.14/III.1/PP.00.9/09/2024
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

11 September 2024

Yth. Kepala PAUD Miriam Banjarmasin
Kota Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Najmi Ghina Hasanah
NIM : 210101080388
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, RT. 015, RW. 001. Kelurahan
Pekapuran Raya, Kecamatan Banjarmasin Timur
No HP : 089691677433

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-

antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 1525 /Un.14/III.1/PP.00.9/09/2024

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Najmi Ghina Hasanah
 NIM : 210101080388
 Semester : VII (Tujuh)

Alamat : Jl. Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, RT. 015, RW. 001. Kelurahan Pekapuran Raya, Kecamatan Banjarmasin Timur

Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

PENGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK KELOMPOK B DI PAUD MIRIAM BANJARMASIN

Tempat Penelitian : PAUD Miriam Banjarmasin
 Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
 Dari Tanggal : 10 September 2024
 Sampai Tanggal : 10 November 2024

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 11 September 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
 NIP. 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Najmi Ghina Hasanah 210101080388



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 1525 /Un.14/III.1/PP.00.9/09/2024
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

11 September 2024

Yth. Kepala Sekolah.....
PAUD Miriam.....
Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Najmi Ghina Hasanah
NIM : 210101080388
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, RT. 015, RW. 001. Kelurahan
Pekapuran Raya, Kecamatan Banjarmasin Timur
No HP : 089691677433

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 23. Sertifikat Lulus Komprehensif



SERTIFIKAT

KETERANGAN UJIAN KOMPREHENSIF

NO : B-1764/Un.14/III.b/PP.00.9/09/2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, Menerangkan bahwa :

Najmi Ghina Hasanah

NIM 210101080388

*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Yang bersangkutan benar telah mengikuti Ujian Komprehensif Batch III
Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai ujian komprehensif, yang namanya
tersebut di atas dinyatakan **LULUS** dengan nilai 69,50
Demikian sertifikat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya*

Banjarmasin,
1 Oktober 2024

Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.

WAKIL DEKAN BIDANG
AKADEMIK DAN KELEMBAGAAN

NIP 1978 0808 2005 0116 06




Lampiran 24. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian

	<p>Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia TK Miriam Alamat. Jl. Veteran No. 156, Banjarmasin 70232 Telp. (0511) 3255960</p>
<p><u>SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN</u></p> <p>Nomor: 010/PAUDM/XII/2024</p>	
<p>Saya yang bertanda tangan di bawah ini:</p>	
Nama	: Sr. Veronica S, SDP, S.Pd, M.M
Jabatan	: Kepala Sekolah PAUD Miriam
Alamat unit	: Jl. Veteran No. 156 Banjarmasin
<p>Dengan ini menerangkan bahwa:</p>	
Nama	: Najmi Ghina Hasanah
NIM	: 210101080388
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, Rt.015, Rw.001
Semester	: VII
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
<p>Yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka mengerjakan Skripsi yang berjudul "Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin" pada tanggal 6 November-6 Desember 2024 di PAUD Miriam, Banjarmasin.</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Banjarmasin, 19 Desember 2024</p>	
<p>Kepala PAUD Miriam</p>	
	
<p>K.Sr. Veronica S, SDP, S.Pd, M.M</p>	

Lampiran 25. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi

**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : Najmi Ghina Hasanah
NIM : 210101080388
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
TANGGAL SURAT PENETAPAN : 15 Februari 2024
TANGGAL SEMINAR PROPOSAL : 18 Maret 2024
DOSEN PEMBIMBING : Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M. Pd
JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Anak
Kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin

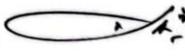


**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI FAKULTAS
TASBIYAH DAN KEGURUAN BANJARMASIN
TAHUN 2024 M/1444 H**

**PETUNJUK PENGISIAN
BUKU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

1. Buku ini harus selalu dibawa setiap konsultasi dengan pembimbing.
2. Setiap konsultasi, mahasiswa mencatat hasil konsultasi pada buku ini, kemudian ditandatangani oleh pembimbing.
3. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi dilampirkan sebagai salah satu persyaratan untuk pendaftaran ujian skripsi.
4. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi ini harus diserahkan ke program studi bersamaan dengan pengumpulan berkas lain sebagai syarat kelulusan mahasiswa.

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Senin, 22 Januari 2024	<ol style="list-style-type: none"> Ubah menjadi format skripsi sesuai dengan pedoman terbaru Judul "Anak Usia Dini" dihilangkan Penulisan footnote yaitu nama penulis tidak menggunakan gelar 	
2.	Selasa, 23 Januari 2024	<ol style="list-style-type: none"> Untuk Bahasa asing hurufnya harus miring, masih banyak Bahasa asing yang belum di miringkan Letakkan gambar bagan model miles dan huberman di sub teknik analisis data 	
3.	Kamis, 25 Januari 2024	<ol style="list-style-type: none"> Lengkapi link DOI pada footnote Buat lampiran terjemah Cek sumber yang digunakan, pastikan dari tahun 2020-2024 	
4.	Sabtu, 27 Januari 2024	<ol style="list-style-type: none"> Pilih menggunakan ICT atau menggunakan literasi teknologi Lampiran wawancara dipilih yang sesuai dengan penelitianmu Sertakan link sumber di daftar pustaka 	
5.	Senin, 29 Januari 2024	<ol style="list-style-type: none"> Penomoran halaman diubah sesuai dengan pedoman terbaru Tambahkan sumber di beberapa paragraf yang belum ada sumber 	
6.	Selasa, 30 Januari 2024	<ol style="list-style-type: none"> Ubah font arab menjadi "traditional arabik" ukuran 18 Arti dari surah diletakkan di lampiran Beri tanda pada surah yang ayat 1 dan ayat 2 	
7.	Selasa, 10 September 2024	<ol style="list-style-type: none"> Konsultasi terkait kelas apa saja yang peneliti ambil datanya Konsultasi Judul skripsi 	
8.	Jum'at 13 September 2024	<ol style="list-style-type: none"> Perbaiki kata yang typo Konsultasi terkait jadwal peneliti melakukan observasi Uraikan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru computer di lampiran 	
9.	Rabu, 18 September 2024	<ol style="list-style-type: none"> Konsultasi terkait penilaian yang digunakan guru komputer Memperbaiki spasi dan tabel wawancara 	

10.	Senin, 9 Desember 2024	<ol style="list-style-type: none">1. Bimbingan lampiran wawancara dari kepala sekolah dan guru komputer2. Ubah tabel wawancara sesuai pedoman yang diberikan3. Masukkan kode dalam wawancara	
11.	Sabtu, 14 Desember 2024	<ol style="list-style-type: none">1. Konsultasi terkait lampiran catatan dokumentasi (foto) kegiatan2. Kosnultasi isi bab 4	
12.	Rabu, 18 Desember 2024	<ol style="list-style-type: none">1. ACC sidang	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI

1. Nama Lengkap : Najmi Ghina Hasanah
2. NIM : 210101080388
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banjarmasin, 5 Juni 2003
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. Pekapuran Raya Gg. Arafah IV, RT.015,
RW.001, Kelurahan Pekapuran Raya, Kec.
Banjarmasin Timur
6. No Hp : 089691677433
7. Alamat Email : aghinaha@gmail.com
8. Orang Tua : AH. Zaini dan Nor Inayati
9. Anak ke- : 1 dari 3 Bersaudara
10. Asal Sekolah : SDN Belitung Selatan 5 (2009-2015)
SMPN 15 Banjarmasin (2015-2018)
SMKN 2 Banjarmasin (2018-2021)
11. Pengalaman Organisasi : -
12. Prestasi Akademik : -
13. Prestasi Non Akademik : -
14. Daftar Karya Ilmiah : -

Banjarmasin, 17 Desember 2024



Penulis