BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa Usia Dini sering disebut dengan keemasan atau *golden age* karena pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan yang begitu pesat terjadi dalam kehidupannya. Pada usia ini anak harus diberikan stimulus-stimulus dengan kegiatan untuk mengembangkan perkembangan semua aspek yang sesuai dengan tahap perkembangannya dan usianya. Tujuannya agar anak menjadi manusia yang berkualitas di zaman modern ini.

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Kesadaran akan arti pentingnya generasi penerus yang berkualitas mengharuskan para pendidik serius untuk membekali anak dengan pendidikan yang baik dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian anak akan tumbuh menjadi manusia seutuhnya yang akan menjadi generasi yang baik dari pendahulunya.

Indonesia merupakan negara yang sedang mengalami perkembangan globalisasi yang sangat signifikan. Kondisi tersebut menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan seorang anak usia dini yang kini dihadapkan dengan persoalan dan dinamika zaman yang serba teknologi, dengan ditandainya derasnya arus informasi, komunikasi, serta semakin meluasnya teknologi disegala bidang kehidupan. Konsep ilmu pengetahuan dan teknologi ditemukan dalam Al-Quran pada surah An Nahl ayat 89:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِم مِّنْ أَنفُسِهِمْ ۖ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ ۚ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Maksud ayat di atas secara tidak langsung Allah telah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam mejelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk mejelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Ayat ini juga mejelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan.pada surat An Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al-Qur'an selain berperan untuk mejelaskan, juga merupakan suatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahnat, dan pemberi kabar gembira bagai orang yang menyerahkan diri.

Anak Usia Dini yang kelahirannya dimulai dari tahun 2010 disebut dengan generasi Alfa (Generasi *Glass*). Tahun di mana saat *ipad* pertama dirilis oleh *Apple* dan *Instagram* diluncurkan pertama kali, dan juga pada tahun 2010 merupakan setahun lahirnya *Whatsapp*. Generasi Alfa lahir di zaman yang serba layar kaca dan multi-tugas.[1]

[1] Tatik Widaningsih, dkk, " Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa: Sebutan Telaah", dalam *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayas*, Vol. 2, No.1, 2019, hal. 315-323. https://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/dwonload/5620/4027. 04 Maret 2020. 11.40.

Mereka adalah generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi, bahkan dampak teknologi sudah ada ketika anak di dalam kandungan, seperti menggunakan *ultrasonography* (*USG*) untuk mengetahui perkambangan anak. Kecanggihan teknologi sekarang ini telah menjadi sarana dan sumber belajar bagi anak. Generasi ini diperkirakan akan menjadi generasi yang paling berpengaruh nantinya, keberadaan teknologi yang menemani masa pertumbuhan mereka akan membuat mereka lebih terdidik dan berwawasan luas.

Teknologi yang canggih seperti sekarang ini tentunya memiliki dampak untuk para penggunanya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif terhadap anak. Adapun dari dampak positif teknologi dan media informasi bagi anak sebagai berikut:

1. Sumber informasi dan media belajar bagi anak-anak dan remaja dalam mencari informasi seputar mata pelajaran di sekolah.
2. Menciptakan kekuatan daya imajinasi dan kreatifitas bagi anak.
3. Perubahan pada pola berpikir misalnya anak-anak dan remaja akan semakin aktif dalam memanfaatkan, menciptakan, dan memperdalam kapasitas pengetahuan dalam dirinya untuk menjadi manusia yang berwawasan luas, dan memiliki nilai-nilai manusiawai dan jati diri budayanya.
4. Pemanfaatan teknologi dan media dianggap dapat menghemat biaya dibandingkan dengan metode konvensional, misalkan saja dengan media teknologi tidak perlu lagi ada pemakaian mesin ketik, kertas, penghapus, tipe-x, dan lain sebagainya yang cenderung tidak efisien.

Dilayar monitor sebelum dicetak (paperless) sehingga lebih efisien dalam waktu dan tempat penyimpanan file[2].

Selain memberikan keuntungan, ternyata teknologi dan media informasi juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Dampak negatif muncul akibat dari penggunaan yang salah atau tidak bertanggung jawab dari yang menggunakan. Adapun untuk dampak negatif dari teknologi informasi dan komunikasi, antara lain:

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu menonton TV ketimbang melakukan hal lainnya (seperti belajar dan olahraga).
2. Anak kehilangan kemampuan berbaur dengan masyarakat dan cenderung nyman dengan kehidupan *online.*
3. Kejahatan di internet. Kejahatan ini tidak mengenal batas negara dan teritorial, kapan pun di manapun bisa muncul.
4. Penyebaran virus komputer. Virus komputer adalah sebuah program yang berukuran relatif kecil dan bersifat sebagai parasit yang mampu hidup dan menggandakan dirinya menyerupai file maupun fplder dan sangat mengganggu pengguaan komputer yang terinfeksi. Virus komputer menyebar melalui berbagai media termasuk media internet dan penyimpanan (*file storge)* seperti *CD-ROM, Disket, Flash Disk,* dan *Memory Card.*
5. Ponografi, perjudian, penipuan, tayangan kekerasan. Berbagai peralatan TIK seperti TV, internet, banyak menayangkan dan

[2] https://www.academia.edu/36558318/Dampak-_Teknologi_Bagi_Anak_dan_Remaja_di_Era_Digital. Rabu, 26 Februari 2020, 16.57.

menampilkan tindakan-tindakan pornografi, perjudian, penipuan dan tayangan kekerasan yang dengan cepat ditiru para penikmatnya.

6. Kecanduan bermain *game*, hal yang paling sering kita temui sekkarang ini, anak-anak senang bermain *game* baik di Warnet maupun dari *laptop* atau *smartphone.*[3]

Beberapa dampak positif maupun negatif dari teknologi yang disebutkan di atas sangat memengaruhi kehidupan para penggunanya. Perkembangan teknologi saat ini juga berdampak terhadap dunia pendidikan. Salah satunya yaitu mengalami perkembangan dalam bidang media pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan. Media pembelajaran umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan juga media pembelajaran membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik.

Media yang sering digunakan di era globalisai yaitu media komputer. Awalnya komputer ini hanya digunakan untuk alat menghitung. Dengan perkembangan zaman maka komputer yang paling terkenal dikalangan pendidikan sebagai alat bantu atau media pembelajaran secara elektronik.

Guru dan pendidik perlu menyiapkan sejak usia dini agar mengenal penggunaan teknologi komputer. Hal ini akan mendorong anak untuk berani menggunakannya di masa akan mendatang dan mampu menguasai teknologi yang akan diperlukan untuk mendukung penyelesaian tugas dan pekerjaan. Agar mencapai tujuan ini maka guru atau pendidik perlu memiliki *computer literacy*

[3] I Gede Ratnaya, "Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika dan Komunkasi dan Cara Antisifasinya", dalam *Jurnal Teknik Elektronika, FTK, UNDIKSHA,* Vol. 8 No. 1 Januari, 2011, h.17-28. https://www.researchgate.net/publication/315593183_DAMPAK_NEGATIF_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_INFORMATIKA_DAN_KOMUNIKASI_DAN_CARA_ANTISIFASINYA. 04 Maret 2020. 11.50.

yaitu pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer dan juga kemampuan dalam mengerjakan teknologi tersebut kepada peserta didik.

Tidak semua lembaga PAUD menggunakan media komputer ini untuk pembelajaran. Salah satu sekolah yang menggunakan komputer sebagai media yaitu TK Kristen Kanaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Wakil Kepala Sekolah dan observasi di TK Kristen Kanaan Banjarmasin, setiap siswa sejak KB B samapai TK B wajib mengikuti ekstrakurikuler komputer. Pembelajarannya dilaksanakan seminggu sekali untuk setiap kelas yang dimulai dari jam 09.00 pagi. Dalam pembelajaran dengan media komputer, guru sudah membuat rancangan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Saat anak menggunakan komputer anak sudah langsung ke materi yang akan dikenalkan oleh guru. Anak-anak TK B sudah bisa membuka *microsoft word* sendiri dan juga mereka mampu mengetik dengan beberapa kalimat menggunkan titik, koma, huruf besar dan mereka bisa menggunakan ukuran huruf saat mengetik. Sebelum mereka masuk ruang komputer terlebih dahulu guru memberikan sebuah instruksi kepada anak tentang bersikap di dalam ruang komputer. guru membagi 2 kelompok perkelasnya saat berada di dalam ruang komputer**.** Satu guru bertugas untuk mengenalkan komputer kepada anak dan setiap anak mempunyai satu komputer di depan mereka tanpa bergantian.

Atas dasar pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam lagi tentang penerapan media komputer dalam sebuah pembelajaran, maka Penelitian ini akan menjelaskan mengenai “penggunaan

media komputer dalam pembelajaran Anak Usia Dini di TK Kristen Kanaan Banjarmasin".

B. Definisi Operasional

Agar tidak ada kesalahpahaman terhadap judul penelitian, maka penulis memberikan difinisi operasional sebagai berikut :

1. Penggunaan media komputer

   Penggunaan sebagai media untuk memberikan materi pembelajaran sesuai tema pada hari itu, pengenalan komputer, pengenalan fisik atau wujud komputer dan pengenalan keaksaraan awal.

2. Media Komputer

   Media komputer yaitu seperangkat PC sebagai media mengenalkan huruf, warna, angka, bagian-bagian yang ada di komputer. Media komputer ini digunakan saat pembelajaran ekstrakurikuler di TK Kristen Kanaan Banjarmasin.

3. Pembelajaran

   Pembelajaran yang dimaksud disini adalah tentang materi pembelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran dan juga penilaian untuk pembelajaran di TK Kristen Kanaan Banjarmasin.

4. Anak Usia Dini

   Anak Usia Dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berada di KB B , TK A dan TK B.

5. TK Kristen Kanaan

TK Kristen Kanaan merupakan Taman Kanak-Kanak yang terletak di Jl. Kapt Tendean No.50, Gadang, Kec. Banjarmasin Tengah, kota Banjarmasin, Kalimatan Selatan 70231.

C. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah yang menjadi pokok penelitian ini adalah :

Bagaimana penggunaan media komputer dalam pembelajaran Anak Usia Dini di TK Kristen Kanaan Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui penggunaan media komputer dalam pembelajaran anak usia dini di TK Kristen Kanaan Banjarmasin

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih judul karena :

1. Peneliti melakukan penelitian tentang pembelajaran karena peneliti ingin melihat bagaimana cara guru menggunakan media komputer dalam proses belajar anak usia dini.
2. Peneliti melakukan penelitian tentang media komputer karena pada zaman seperti sekrang ini tidak terlepas dengan teknologi yang semakain canggih, maka anak sudah harus dibiasakan untuk mengenal teknologi sejak dini agar mereka terbiasa dan mudah untuk menggunakan teknologi dikemudian hari.
3. Peneliti melakukan penelitian di sekolah TK Kristen Kanaan karena disana mereka menggunakan media komputer kepada anak sejak dini, dan tidak semua sekolahan menggunakan media komputer terhadap anak saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Peneiti melakukan penelitian kepada anak mulai dari KB B sampai TK B, karena ingin mengetahui proses dari awal pembelajaran media komputer.

F. Signifikansi Penelitian

Setelah selesai penelitian ini, diharapkan penelitian ini bisa memberikan referinsi yang berguna antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis
   a. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk bahan kajian lebih mendalam mengenai penggunaan media komputer dalam pembelajaran anak usia dini.
   b. Sebgai bahan informasi dan juga masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
   c. Untuk menambah koleksi penelitian ilmiah, khususnya berkaitan dengan penggunaan media komputer dalam pembelajaran anak usia dini.
2. Manfaat praktis
   a. Bagi Pendidik

      Diharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai landasan dan referensi bagi para pendidik untuk anak usia dini dalam penggunaan media komputer dalam pembelajaran anak usia dini dengan bervariasi.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi upaya awal dalam mengenalkan penggunaan media komputer dalam pembelajaran kepada anak.

c. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan dan diskusi yang dapat memberikan tambahan informasi mengenai penggunaan media komputer dalam pembelajaran kepada anak usia dini.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan sudah ada penelitian sejenis, tetapi dalam hal-hal tertentu penelitian ini memiliki perbedaan. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang sejenis yang dapat didomentasikan oleh peneliti sebagai bahan rujukan atau bahan kajian :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wulanda Aditya Azis pada tahun 2016 yang berjudul " Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini (studi Kasus di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2015/2016)".[4] Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi untuk menggabungkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi

[4] Wulanda Aditya Azis, " Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang kabupaten Subang Tahun pelajaran 2015/2016)", dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Pascasarjana UPI Bandung,* Vol. 2 No. 2 Oktober, 2016. http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/download/332/252. 04 Maret 2020.11.55.

komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bukan hanya terletak di pendidik saja akan tetapi juga kepada pemimpin sekolah. Peranan pemimpin sangat penting dalam membentuk budaya teknologi informasi di sekolah, satu dokumen tertulis seharusnya disediakan. Kebijakan ini membantu mendesain program teknologi informasi untuk kemampuan pendidik menguasai komputer secara teratur dan progresif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi Asdani Mutia dan Syahrul Ismet pada tahun 2019 yang berjudul " Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang".[5] Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran komputer kepada anak bukan hanya mengenalkan bagaian-bagaian komputer maupun *games* saja, melainkan anak juga dapat belajar mengenal huruf, angka, dan namanya sendiri dengan cara menuliskannya mengguanakn program aplikasi yang digunakan oleh guru serta pembelajaran komputer dapat mengembangkan motorik halus anak didalam menggunkan *mouse* untuk mengerjakan tugas yang diberikan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Aprilia Pangestu Putri, dkk, dengan judul " Pembelajaran Pengenalan Komputer Di Taman Kanak-

[5] Pratiwi Asdani Mutia, Syahrul Ismet, " Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang", dalam *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Vol. 2 No. 2 Mei, 2019. https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/download/3294/1760/. 04 Maret 2020. 12.06.

Kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara".[6] Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran pengenalan komputer kepada anak menggunakan bentuk *Computer Assisted Instruction* (*CAI*), berarti hanya digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan anak tentang nama dan fungsi komputer secara sederhana tentunya yang dimengerti anak.

Adapun materi pembelajaran pengenalan komputer disana meliputi menggambar dan mewarnai, mengenal huruf dan angka, pengenalan simbol-simbol dikomputer maupun aplikasi (*software*) pembelajaran, melatih konsentarsi maupun daya ingat anak dengan aplikasi *purble place*.

Menurut penelitian terdahulu di atas menyebutkan bahwa kepala sekolah sangat berperan penting dalam penggunaan teknologi informasi komputer dalam proses pembelajaran. hal ini akan membentuk budaya teknologi informasi di sekolah. Untuk pembelajaran komputer kepada anak guru bisa memberi arahan kepada anak untuk menuliskan namanya sendiri di komputer dan juga anak bisa menggunakan *mouse* untuk mengasah motorik halus. Penggunaan komputer juga bisa sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *purble place* dan pengenalan simbol-simbol komputer maupun aplikasi (*software*).

[6] Ayu Aprilia Pangestu Putri, M. Sukri Lukmanulhakim, " Pembelajaran Pengenalan Komputer Di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara", dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* FKIP Untan Pontianak, Vol. 6 No. 8 2017. http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/21218. 04 Maret 2020. 12.23

Adapun dari tiga penelitian di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dari tempat penelitian, tidak menggunakan aplikasi *purble place* dan aplikasi *sofiware,* juga cara bagaimana guru menggunakan media komputer saat proses pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum pembahasan dan untuk mempermudah untuk pembuatan skripsi ini, maka peneliti menggambarkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I berisi pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penilitian, Tujuan Penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, Penelitian Terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II membahas tentang literasi digital, anak usia dini, karakteristik anak usia dini, penilaian untuk anak usia dini, pembelajaran anak usia dini, media komputer dan pembelajaran media kompuer untuk anak usia dini.

BAB III membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV yaitu laporan hasil penelitian, memuat tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data yang berupaya mengembangkan berbagai data yang ditemukan dalam penelitian dengan sejumlah teori yang dimuat pada bab II.

BAB V yaitu penutup, meliputi simpulan dan saran-saran.