

Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini

Netti Herawati

Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Darussalam

Korespondensi penulis, email: nettiherawati.9907@gmail.com

ABSTRACT. *In this study, computer learning for young children in TK Muslimat Nahdatul Ulama Kota Palembang is described. The study takes a qualitative approach while using the descriptive method. The study's informants were computer teachers. In order to collect data for this study, observational methods, interview methods, and documentation methods were used. Data triangulation techniques are utilized for data analysis. Children's computer education at TK Muslimat Nahdatul Ulama Kota Palembang has produced successful results. Children are offered computer learning materials by their teachers, which progress from the easiest to the most challenging. To make it easier for kids to acquire computer information, teachers employ a variety of computer learning techniques, including cooperative ways, tutorial methods, demonstration methods, training methods and practice, and game-based learning. In its implementation, there are still obstacles faced by children's, teachers, and computers used.*

Keywords : *Digital Learning, Early Childhood, Improvement*

ABSTRAK. Dalam penelitian ini, dijelaskan pembelajaran komputer untuk anak-anak TK Muslimat Nahdatul Ulama Kota Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Informan penelitian ini adalah guru komputer. Untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi digunakan. Teknik triangulasi data digunakan untuk analisis data. Pendidikan komputer anak-anak di TK Muslimat Nahdatul Ulama Kota Palembang telah membuahkan hasil yang sukses. Anak-anak ditawarkan materi pembelajaran komputer oleh guru mereka, yang berkembang dari yang termudah hingga yang paling menantang. Untuk memudahkan anak-anak memperoleh informasi komputer, guru menggunakan berbagai teknik pembelajaran komputer, termasuk cara kooperatif, metode tutorial, metode demonstrasi, metode pelatihan dan praktik, dan pembelajaran berbasis permainan. Dalam pelaksanaannya, masih ada kendala yang dihadapi oleh anak-anak, guru, dan komputer yang digunakan.

Kata kunci : Pembelajaran Digital, Anak Usia Dini, Peningkatan

PENDAHULUAN

Seorang anak di masa kanak-kanak berusia antara 0 dan 8 tahun. Anak usia dini adalah orang yang istimewa dengan berbagai sifat dan potensi tergantung pada tahap perkembangannya. Masa kanak-kanak utama adalah sekarang. Sangat penting bagi anak-anak untuk memaksimalkan semua potensi dan pertumbuhan mereka selama waktu itu. Potensi anak-anak dan aspek-aspek tertentu dari perkembangan mereka mungkin tumbuh sebagai respons terhadap rangsangan eksternal atau internal (Purwanto, 2022). Pendidikan anak usia dini adalah salah satu cara untuk dapat menumbuhkan bidang-bidang tertentu dari perkembangan dan potensi anak.

Pendidikan anak usia dini melibatkan mendidik anak-anak muda melalui stimulasi untuk membantu mereka mencapai potensi penuh mereka dan mengembangkan elemen perkembangan tertentu sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dari

pendidikan mereka. (Sufa, 2015) menjelaskan kapasitas anak dalam memanfaatkan komputer sebagai alat belajar merupakan salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak dini.

Pembelajaran berbasis komputer memerlukan penggunaan komputer sebagai sistem penyampaian materi pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Pembelajaran berbasis komputer merupakan metode pengajaran menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, klaim (Sufa & Setiawan, 2017). Pembelajaran berbasis komputer adalah jenis pendidikan yang menggunakan komputer sebagai media untuk menawarkan materi pembelajaran, menurut (Mutia & Ismet, 2019).

Anak-anak harus dapat menggunakan teknologi, khususnya komputer, untuk mengakses materi pembelajaran karena pesatnya perkembangan teknologi, menjadikan pembelajaran berbasis komputer sebagai bagian penting dari pendidikan mereka. Anak-anak diajarkan keterampilan komputer dengan kesulitan menurun. Hanya sejumlah kecil fasilitas pendidikan anak usia dini yang menggunakan pembelajaran komputer untuk anak-anak untuk memberikan sumber belajar (Purwanto, 2023). berdasarkan uraian tersebut di atas dan temuan awal dari kunjungan peneliti ke TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang. Peneliti menemukan bahwa TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang mengajarkan anak-anak dengan komputer.

Belajar komputer di Telkom Padan TK Muslimat Nahdatul Ulama Implementasi dilakukan di TK, kegiatan ekstrakurikuler, selama 30 menit setelah belajar Dhuha. Senin sampai Jumat, kegiatan ekstrakurikuler komputer dilakukan. Seluruh kelas, mulai dari Kelompok Bermain (KB) hingga TK Grup B, terlibat langsung dalam pembelajaran komputer di TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang. Ini termasuk delapan unit komputer, ruang komputer, dan guru komputer. Para peneliti tertarik untuk mempelajari bagaimana anak-anak belajar menggunakan komputer di TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang berdasarkan temuan awal.

Pembelajaran komputer di TK Telkom Padang merupakan kegiatan ekstra kurikuler dimana pelaksanaannya dilaksanakan selama 30 menit setelah belajar Dhuha. Kegiatan ekstra kurikuler komputer dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat. Pembelajaran komputer di TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang memiliki fasilitas yang lengkap seperti 8 unit komputer, ruang komputer, guru komputer, dan semua kelas mulai dari Kelompok Bermain (KB) hingga TK Grup B terlibat langsung dalam pembelajaran komputer. Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran komputer anak usia dini di TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian semacam ini menggunakan strategi kualitatif bersama dengan metodologi deskriptif. Seluruh anak-anak di TK Muslimat Nahdatul Ulama Palembang yang terdiri dari Kelompok Bermain (KB), TK Grup A, dan TK Grup B yang beralamat di Jalan Mayor Salim Batubara No. 34, Kel. 20 Ilir III, Kecamatan Ilir Timur Satu Kota Palembang menjadi subjek penelitian.

Sebagai bukti bahwa peneliti melakukan observasi terhadap topik yang ingin mereka eksplorasi, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi format observasi, format wawancara dengan guru komputer, dan format dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi metode dokumentasi, wawancara, dan observasi. Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data adalah strategi analisis data yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data, yaitu triangulasi data. Menurut (Kesumawati et al., 2017, p. 56) triangulasi data merupakan upaya pengecekan terhadap data yang didapat untuk diuji kebenarannya dengan berbagai cara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk menguji kebenaran data yang peneliti dapatkan.

Menurut (Sudjana, 2005, p. 125) triangulasi sumber merupakan menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Muslimat Nahdatul Ulama Palembang, maka pengumpulan data dilakukan kepadaguru komputer yang mengajar untuk tahun ajaran 2022/2023 dan guru komputer yang mengajar untuk tahun 2022/2023 di Taman Kanak-Kanak Muslimat Nahdatul Ulama Palembang.

Menurut (Arikunto, 2010, p. 110) triangulasi teknik merupakan teknik pengujian data dengan caramenyesuaikan data kepada informanyang sama dengan menggunakan teknikyng berbeda-beda. Untuk menguji kebenaran data mengenai pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang, data yang sudah didapat dari lapangan disesuaikan dengan wawancara bersama guru komputer dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran komputer anak-anak telah disesuaikan dengan kapasitas mereka, menurut penelitian pembelajaran komputer anak usia dini di TK Nahdatul Ulama Muslim Palembang. Untuk memudahkan anak-anak memahami materi pembelajaran yang disediakan, guru

menyediakan sumber belajar yang berkisar dari yang paling sulit hingga yang paling menantang.

Hasil pendidikan komputer anak-anak di TK Muslim Nahdatul Ulama Palembang adalah sebagai berikut: Pertama, program TK di Nahdatul Ulama Palembang Muslimat. Menurut pengamatan yang dilakukan selama kelas komputer, wawancara dengan guru komputer, dan dokumentasi hasil pelaksanaan pembelajaran komputer, guru-guru di TK Muslim Nahdatul Ulama Palembang menggunakan metode kooperatif (kerjasama), metode tutorial, metode demonstrasi, metode latihan dan praktik, serta metode permainan saat mengajar anak menggunakan komputer. Ketika siswa harus berputar menggunakan komputer dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, pendekatan pembelajaran kooperatif sering digunakan. Karena akses anak-anak yang terbatas ke komputer, teknik pembelajaran kooperatif digunakan dalam pendidikan komputer.

Karena terbatasnya ketersediaan komputer, anak-anak harus belajar menggunakan dan Guru menggunakan pendekatan tutorial dan demonstrasi untuk menjelaskan sumber belajar komputer, termasuk mengajar siswa cara bermain game komputer, menyelesaikan tugas yang ditugaskan guru, menggunakan program permainan, dan menggunakan simbol dalam aplikasi. Setelah guru selesai membahas konten dengan siswa, metode latihan dan latihan digunakan. Setelah guru memberikan contoh dan bimbingan dengan kegiatan yang harus diselesaikan, siswa menyelesaikan tugas. 2-3 kali, guru akan menawarkan bimbingan dan ilustrasi. Anak-anak diajarkan cara menggunakan mouse sehingga mereka dapat menyelesaikan pekerjaan mereka melalui metode latihan dan latihan. Setelah anak menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru, pendekatan permainan digunakan. Permainan guru membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik halus mereka untuk mengoperasikan mouse komputer. Ketika anak-anak telah menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka dalam pembelajaran komputer di TK Nahdatul Ulama Muslim Palembang, guru selalu memberi mereka kesempatan untuk bermain game.

Anak-anak didorong untuk menyelesaikan kegiatan mereka seperti yang diharapkan berkat strategi pembelajaran ini, yang berbentuk permainan. Kedua, perangkat lunak pendidikan untuk anak-anak di TK Nahdatul Ulama Muslim Palembang. Berikut ini ditemukan sebagai hasil observasi lapangan, wawancara dengan guru komputer, dan dokumentasi tentang sumber belajar komputer yang digunakan oleh TK Muslim Nahdatul Ulama Palembang. Pada semester pertama, perkenalkan anak-anak pada perangkat keras komputer. Guru mengenalkan perangkat keras komputer kepada siswa di semua tingkatan

kelas mulai dari kelompok bermain (KB), kelompok TK A, dan kelompok TK B pada semester pertama.

Guru menjelaskan kepada siswa komponen komputer dan kegunaannya, seperti monitor untuk menampilkan layar komputer, CPU untuk menjalankan program, keyboard untuk mengetik, mouse untuk menggerakkan kursor, dan speaker untuk membantu komputer mengeluarkan suara dari program yang dijalkannya.

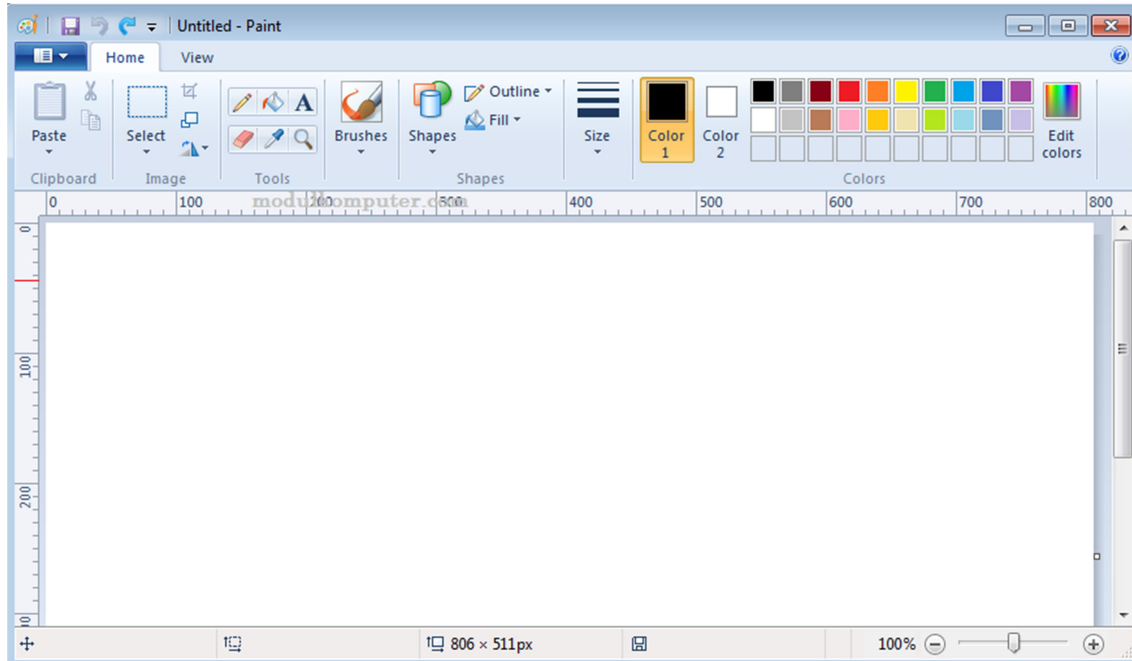


Gambar 1. Contoh Perangkat Keras Komputer

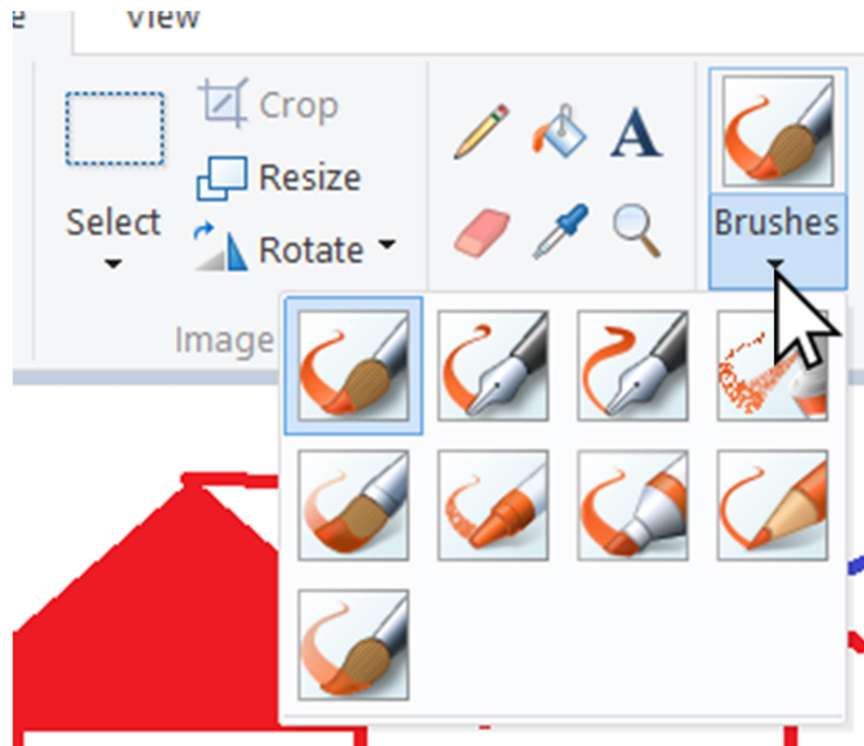
Anak-anak di Playgroup diperkenalkan ke perangkat keras komputer oleh guru, tetapi karena tidak semua dari mereka belum akrab dengan komponen komputer, guru pergi di atas dan di luar untuk menjelaskan komponen komputer dengan cara yang sederhana bagi anak-anak untuk memahami. Ketika guru menanyai anak tentang beberapa komponen komputer di kelompok TK A dan TK B, anak mungkin sudah terbiasa dengan komponen-komponen tersebut dan tujuannya. Anak-anak juga diajarkan cara menghidupkan dan mematikan komputer selama semester pertama. Guru mendemonstrasikan cara menggunakan komputer dan siswa menyalin apa yang dilakukan guru untuk menghidupkan dan mematikannya.

Guru memperkenalkan perangkat keras komputer kepada anak-anak Playgroup, tetapi karena beberapa dari mereka mungkin belum terbiasa dengannya, guru berusaha keras untuk menjelaskannya dengan cara yang mudah dipahami anak-anak. Dalam kelompok TK A dan TK B, siswa mungkin sudah menyadari beberapa bagian komputer dan fungsinya ketika guru bertanya kepada mereka tentang mereka. Selama semester pertama, guru juga mengajar anak-

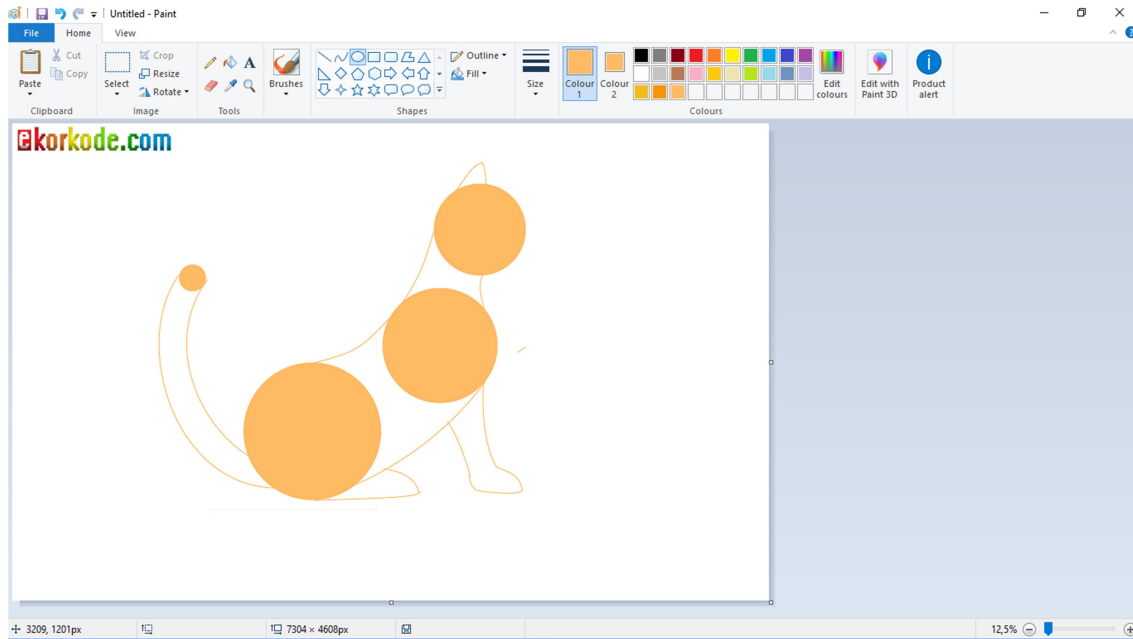
anak cara menghidupkan dan mematikan komputer. Murid-murid meniru tindakan guru untuk menghidupkan dan mematikan komputer sementara guru mengajarkan cara menggunakannya.



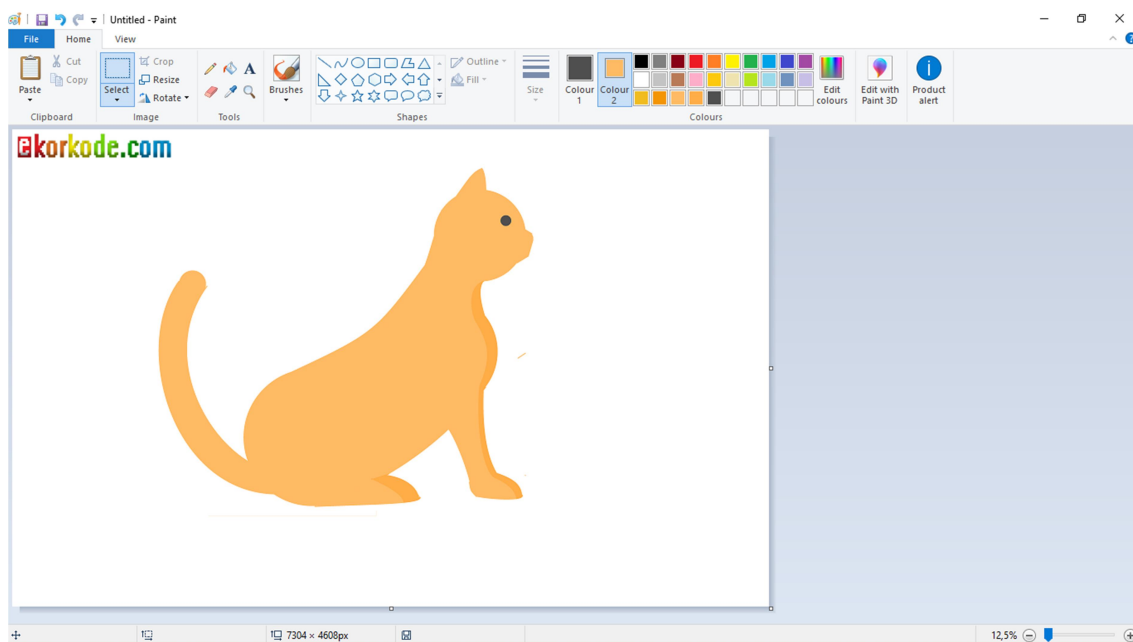
Tampilan Awal Aplikasi *Paint*



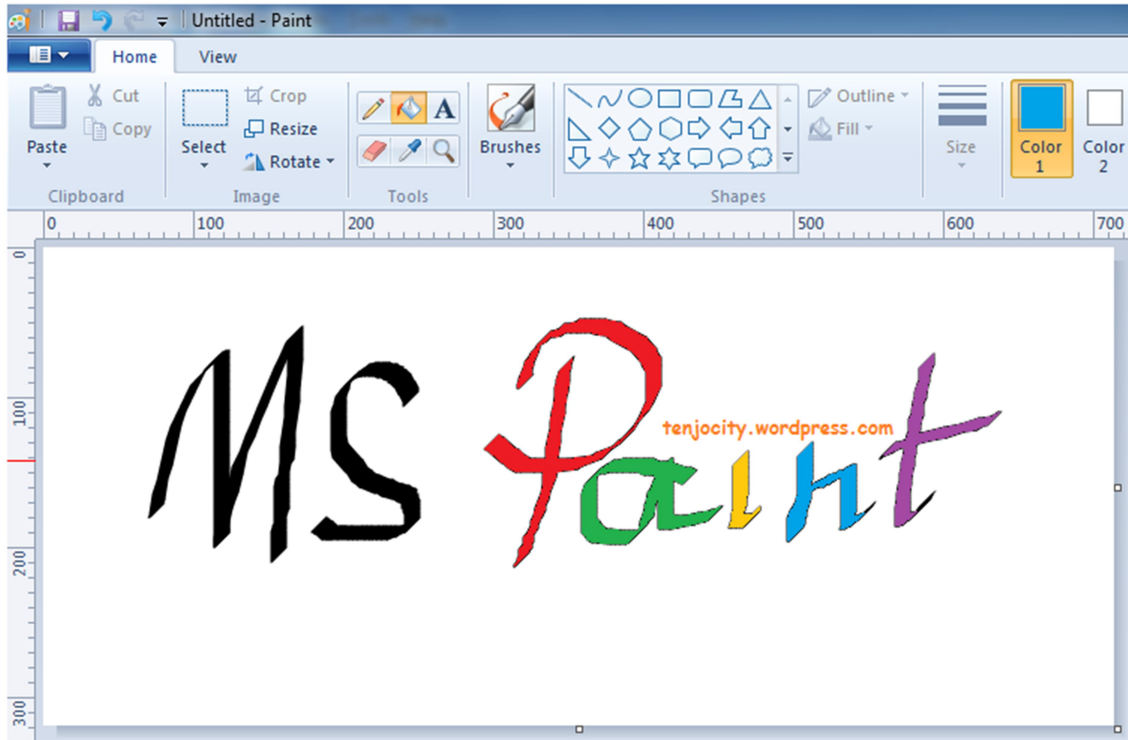
Pensil color untuk membuat angka, huruf dan gambar



Menggambar Pola Dasar



Bentuk Kucing Sempurna



Membuat Tulisan di Aplikasi *Paint*

Setiap pertemuan anak mengerjakan lima huruf disetiap harinya. Dalam mengenal dan membuat huruf dan nama di Kelompok Bermain (KB) anak masih belum mengetahui dan belum bisa mengoperasikan mouse didalam membuat huruf-hurufnya sehingga didalam mengerjakan tugas yang diberikan hasil karya anak masih dalam bentuk coretan. Sedangkan untuk kelompok TK A dan kelompok TK B, anak sudah mulai bisa mengenal dan membuat huruf dan namanya sendiri menggunakan aplikasi paint walaupun terkadang masih ada beberapa anak yang belum bisa membuat huruf dan namanya menggunakan aplikasi paint karena mengalami kesulitan didalam mengoperasikan mouse. Guru juga melakukan kegiatan mewarnai dan menggambar kepada anak menggunakan aplikasi paint. Kegiatan mewarnai dilakukan ketika anak memilih warna yang disukai didalam mengerjakan tugas yang diberikan dalam membuat huruf dan namanya sendiri. Kegiatan mewarnai dan menggambar akan lebih diperbanyak ketika materi mengenal dan membuat huruf, angka, dan namanya sendiri telah selesai.

Guru memperkenalkan simbol-simbol dalam aplikasi *cat* kepada anak. Guru mengenalkan simbol pensil, penghapus, dan warna kepada anak sebagai dasar anak membuat huruf dan nama menggunakan *aplikasi cat*. Pengenalan simbol atau ikon berguna untuk memudahkan anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru memberikan

kesempatan kepada anak untuk bermain *game* ketika anak telah selesai mengerjakan tugas yang diberikan. *Permainan diberikan* oleh guru sebagai *hadiah* agar anak termotivasi untuk dapat mengerjakan tugasnya sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan. Permainan yang dimainkan oleh anak-anak antara lain *Hamsterball*, *Plant vs Zombie*, *Chuzzle*, *Feeding Frenzy*, *Feeding Frenzy 2*, *Farm Frenzy*, *Big Money*, *Insaniquarium Deluxe*, *Bejeweled*, *BejeweledTwist*, *Henice*, *Mummy Maze*, *Pizza Frenzy*, *Water Bugs*, dan *Rocket Mania*.

(Putra et al., 2016) menjelaskan metode pembelajaran berupa permainan bertujuan untuk menyediakan pengalaman belajar bagi anak dalam bentuk permainan yang mendidik. Metode pembelajaran berupa permainan akan membuat anak termotivasi di dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Kedua, materi pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Muslimat Nahdatul Ulama Palembang. Guru memberikan materi pembelajaran komputer kepada anak dimulai dari yang termudah sampai tersulit yaitu mengenalkan perangkat komputer, cara menghidupkan dan mematikan komputer, mengenalkan huruf dan angka menggunakan aplikasi *paint* (Hayati et al., 2018), melakukan kegiatan mewarnai dan menggambar menggunakan aplikasi *paint* (Elminah & Budiarti, 2022), mengenalkan ikon-ikon yang ada di aplikasi komputer, kegiatan permainan bebas (Sari & Andrisyah, 2021).

Sesuai dengan pendapat (Jalil & Batubara, 2022) bahwa materi pembelajaran komputer anak meliputi mewarnai dan menggambar menggunakan aplikasi *paint*, pengenalan angka dan huruf menggunakan aplikasi *word*, pengenalan perangkat komputer, pengenalan simbol-simbol yang ada pada aplikasi komputer yang digunakan, serta permainan bebas. Sejalan dengan (Lestari et al., 2023) materi pembelajaran komputer anak antara lain cara menghidupkan dan mematikan komputer, menggambar, mewarnai, dan berhitung dengan menggunakan program aplikasi.

KESIMPULAN

Anak-anak dapat belajar tentang komponen komputer dan permainan, tetapi mereka juga dapat mengenali huruf, angka, dan nama mereka sendiri dengan menuliskannya menggunakan program aplikasi yang digunakan oleh guru. Pendidikan komputer juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka dengan mengajari mereka cara menggunakan mouse untuk menyelesaikan tugas.

Guru dapat menggunakan pendekatan kooperatif, metode tutorial, metode demonstrasi, metode latihan dan latihan, dan metode permainan ketika mengajar anak-anak untuk menggunakan komputer. Pengenalan perangkat keras komputer, instruksi tentang cara

menghidupkan dan mematikannya, pengenalan huruf dan angka menggunakan aplikasi cat, penyelesaian kegiatan mewarnai dan menggambar menggunakan aplikasi cat, pengenalan simbol dan ikon di komputer, serta kegiatan bermain gratis yang diberikan guru kepada anak-anak ketika mereka menyelesaikan tugas yang diberikan, semua dapat dicapai oleh guru menggunakan metode ini.

Anak-anak mengalami kesulitan menggunakan mouse dan keyboard, mereka masih tidak memahami simbol dan ikon yang digunakan dalam aplikasi cat, seperti penghapus, guru berjuang untuk mengkondisikan anak-anak, hanya beberapa aspek perkembangan yang dikembangkan, kesalahan dan kerusakan yang dialami. Ini hanyalah beberapa tantangan yang dihadapi guru, anak-anak, dan peralatan komputer ketika mengajar anak-anak cara menggunakan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Elminah, E., & Budiarti, E. (2022). Penggunaan Aplikasi Paint Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B di TK Al-Mukhlisin. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 104–112. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v5i2.1484>
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witarsa, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 111–117. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.14>
- Jalil, A., & Batubara, A. R. S. (2022). Strategi Komunikasi Efektif Dalam Pembelajaran Berbasis Tik Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 87–100.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2017). Pengantar Statistika Penelitian. *Depok: Rajawali Pers*.
- Lestari, R. H., Westhisi, S. M., & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>
- Mutia, P. A., & Ismet, S. (2019). Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–12. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3294](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3294)
- Purwanto, M. B. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Skor TOEIC Mahasiswa Politeknik Darussalam. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 142–146. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.658>
- Purwanto, M. B. (2023). The Implementation of English Online Learning in Rural-Area. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 8(1), 11–18. <https://doi.org/10.30599/channing.v8i1>

- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.51213/jimp.v1i1.7>
- Sari, E. U., & Andrisyah, A. (2021). Upaya Meningkatkan Pengembangan Literasi Dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Paint di TK Sumur Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(4), 369–377. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v5i2.1484>
- Sudjana, N. (2005). Metoda Penelitian. In *Tarsito*.
- Sufa, F. F. (2015). Mengembangkan Kognisi Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Komputer (Studi kasus di TK Islam Makarima Kartasura Sukoharjo). *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 10(1).
- Sufa, F. F., & Setiawan, H. Y. (2017). Analisis kebutuhan anak usia dini usia 4-6 tahun pada pembelajaran berbasis komputer anak usia dini. *Research Fair Unisri*, 1(1).