

**LAPORAN  
PENELITIAN KELEMBAGAAN MADYA**



**ANALISIS KEBUTUHAN KOMPETENSI DAN MATERI  
MATA KULIAH KOMPUTER  
DALAM KEGIATAN PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI/PAUD 4408**

**TIM PENGUSUL**

Dra. Marisa, MPd.  
NIP 196303281988032002  
NIDN 00-2803-6312

Drs. Denny Setiawan, M.Ed.  
NIP. 196112031987031001  
NIDN 00-1802-4903

**UNIVERSITAS TERBUKA**

**NOVEMBER 2014**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN  
PENELITIAN KELEMBAGAAN MADYA**

**Judul Penelitian: Analisis Kebutuhan Kompetensi Dan Materi Mata Kuliah Komputer  
Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini/PAUD 4408**

**Ketua Peneliti**

- a. Nama Lengkap: Dra. Marisa, MPd.
- b. NIP 196303281988032002
- c. NIDN 00-2803-6312
- d. Jabatan Fungsional Lektor
- e. Program Studi S1 PGPAUD
- f. Nomor HP
- g. Alamat surel (e-mail): icha@ut.ac.id

**Anggota Peneliti**

- a. Nama Lengkap: Drs. Denny Setiawan, M.Ed
- b. NIP 196112031987031001
- c. NIDN 00-1802-1403
- d. Perguruan Tinggi Universitas Terbuka

Tangerang Selatan, 15 Desember 2014

Mengetahui,  
Dekan

Menyetujui,  
Ketua LPPM

Ketua Peneliti

Dr. Udan Kusmawan,  
NIP. 196904051994031002 NIP.

Ir. Kristanti A. Puspitasari, M.Ed., Ph.D  
NIP. 196102121986032001

Dra. Marisa, MPd.  
NIP. 196303281988032002

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN</b>	
Surat Pernyataan Reviewer	i
A. PENDAHULUAN	3
B. Latar Belakang	6
C. Permasalahan Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
I.    LANDASAN TEORI	11
A. Kontribusi Media dalam Pembelajaran	11
B. Manfaat Komputer bagi Anak Usia Dini	11
C. Bentuk Interaksi Media Komputer	12
D. Kelebihan Media Komputer dalam Kegiatan Pengembangan AUD	13
E. Kelemahan Media Komputer dalam Kegiatan Pengembangan AUD	14
F. Penataan Ruang Komputer yang Baik	16
II.   METODE PENELITIAN	17
A. Pendekatan Penelitian	17
B. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	17
C. Validitas Data	17
D. Analisis Data	18
III.  HASIL DAN PEMBAHASAN	19
IV.   KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	32
A. Kesimpulan	32
B. Rekomendasi	33
V.    DAFTAR PUSTAKA	34
<b>LAMPIRAN</b>	
Instrumen	
Hasil Analisis Pakar	
Triangulasi Analisis Data Penelitian	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1

Tabel 2

Tabel 3

Tabel 4

Tabel 5

Tabel 6

Tabel 7

## **RINGKASAN PENELITIAN**

### **Analisis Kebutuhan Kompetensi Dan Materi Mata Kuliah Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini/PAUD4408**

Penelitian ini utamanya bertujuan menganalisis kompetensi yang perlu dimiliki oleh mahasiswa setelah mempelajari mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini (PAUD4408). Tujuan berikutnya adalah menganalisis kompetensi yang harus diajarkan kepada anak usia dini oleh para guru tersebut dalam mengajarkan komputer pada anak usia dini. Sejumlah guru TK akan diberi kuesioner yang diarahkan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran komputer di lembaga PAUD. Beberapa orang di antara para guru tersebut akan diwawancarai untuk pendalaman pemahaman mengenai kebutuhan tersebut. Sebagai data pelengkap, sejumlah anak TK kelompok B juga akan diamati pada saat mereka menggunakan komputer dalam pembelajaran. Data juga akan dikumpulkan melalui diskusi dengan pakar pendidikan anak usia dini. Hasil pengumpulan data ini akan dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk mendapatkan gambaran kompetensi apa yang dibutuhkan untuk mata kuliah tersebut sehingga selanjutnya materi mata kuliah dapat ditetapkan.

Kata kunci: kompetensi pembelajaran berbantuan komputer, kegiatan pengembangan anak usia dini

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

#### **1. Peranan Komputer dalam Pendidikan Anak Usia Dini**

Usia dini disebut oleh para ahli pendidikan anak sebagai usia keemasan (*golden age*) yaitu masa yang paling berharga untuk menanamkan konsep sehingga jika suatu konsep tertanam dengan benar, maka akan lama bertahan dalam ingatan dan berguna bagi kehidupan anak kelak . Oleh sebab itu, tugas pendidikan anak usia dini adalah menanamkan konsep-konsep yang benar pada anak.

Salah satu karakteristik pada anak usia dini adalah rasa keingintahuan yang sangat besar. Seringkali mereka bertanya untuk mengetahui banyak hal yang menarik bagi mereka. Nampaknya apa saja ingin ia pelajari. Untuk memfasilitasi rasa ingin tahu anak, guru harus menyesuaikan dengan keadaan lingkungan anak, zaman dan teknologi. Saat ini, teknologi sangat potensial mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena teknologi merupakan sarana yang praktis dan mudah untuk membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Salah satu sarana pendidikan di bidang teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan berbagai aspek dalam diri anak usia dini adalah komputer.

Salah satu tugas penting yang harus dilaksanakan oleh pendidik anak usia dini adalah menyiapkan anak didik agar dapat hidup di masa depan dengan lebih baik. Diperkirakan pada masa depan nanti penggunaan teknologi akan semakin mendominasi kehidupan manusia. Untuk itu semenjak dini pendidik perlu mengenalkan teknologi tersebut kepada anak didik, karena penguasaan teknologi di masa depan merupakan salah satu unsur yang menentukan kejayaan suatu bangsa.

Komputer tidak hanya bermanfaat bagi orang dewasa namun sekarang sangat bermanfaat bagi anak usia dini. Selain merupakan tuntutan zaman untuk menguasai teknologi sejak anak berusia

dini, komputer juga dapat membuat proses pembelajaran anak menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Pendidikan anak dirancang untuk memadukan kegiatan belajar dan bermain. Hal itu sesuai dengan sifat alamiah anak yang masih dalam masa bermain. Bagi anak perbedaan antara belajar dan bermain begitu tipis.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain. Pemanfaatan komputer untuk mendukung pendidikan anak usia dini (PAUD) bukanlah langkah tabu, bahkan komputer dapat mendukung kegiatan belajar anak dengan permainan (*game*) yang menarik dan menyenangkan. Di samping pemanfaatan komputer dari segi teknologinya, anak seyogyanya pula dikenalkan dengan aspek sosial dan etika dalam menggunakan berbagai teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak tercerabut dari lingkungan sosialnya karena pada dasarnya komputer merupakan perangkat yang sangat bersifat individual.

Permainan komputer pada anak juga harus disesuaikan karakteristik anak maupun pola perkembangan anak. Permainan komputer khususnya bertujuan agar anak mampu mengoperasikan komputer yang sesuai dengan karakteristik anak, menggerakkan *mouse* dan juga dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan sehingga adanya integrasi antara tangan dan mata sehingga perkembangan anak dapat berjalan dengan optimal. Semakin banyak indra anak yang distimulasi dan dikoordinasikan maka akan semakin berkembanglah aspek-aspek perkembangan anak. Selain mengoperasikan komputer, dalam proses pembelajaran kita juga dapat menggunakan komputer sebagai salah satu media, alat peraga bahkan sebagai sumber belajar untuk anak usia dini itu. Pemanfaatan computer dalam hal ini tetap mengacu pada kebutuhan anak mengembangkan kecakapan hidup.

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, komputer sudah dapat diperkenalkan baik komponen-komponen perangkat kerasnya seperti *monitor, CPU, mouse, keyboard (hardware)*. anak dan guru perlu dikenalkan dengan perangkat lunak (*software*) maupun kegunaannya, seperti menjalankan program permainan untuk menunjang pengembangan aspek-aspek dari anak usia dini.

## **2. Pendidikan Komputer untuk Anak Usia Dini**

Undang-undang Guru dan Dosen no.14 tahun 2005 mengamanatkan peningkatan kemampuan dan kualifikasi para guru dan pendidik anak usia dini melalui jalur pendidikan formal yaitu Diploma 4 (D4) dan Sarjana (S1). Untuk memenuhi amanat tersebut, Universitas Terbuka sejak masa registrasi 2007.2 telah membuka program S1 PGPAUD dengan sistem belajar jarak jauh (Katalog Program Pendas, 2007, hal 1). Program S1 ini merupakan kelanjutan dari program D2 PGTK yang telah lebih dulu diluncurkan.

Program S1 PGPAUD ini diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan kualifikasi guru pendidikan anak usia dini (PAUD) sampai jenjang Strata Satu (S1) yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan anak usia dini. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka kompetensi utama lulusan program S1 tersebut adalah mampu mengasuh, membimbing, dan mendidik anak usia dini. Untuk mencapai kompetensi utama tersebut, telah disusun kurikulum PG PAUD yang terdiri dari kajian anak usia 4-6 tahun dan anak usia 0-4 tahun.

Dalam kurikulum PG PAUD UT tersebut, terdapat salah satu mata kuliah yang bertujuan membekali pendidik PAUD dengan pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan komputer untuk kepentingan pembelajaran komputer di kelas anak usia dini yaitu mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan AUD/PAUD4408 dengan beban sebanyak 4 satuan kredit semester (sks). Kompetensi-kompetensi yang dibahas dalam mata kuliah ini meliputi perangkat keras (*hardware*) yaitu bagian-bagian komputer secara teknis dan cara mengoperasikan komputer. Selain itu, terdapat pula kompetensi pemanfaatan berbagai perangkat lunak (*software*) yang dianggap berguna baik untuk proses pembelajaran anak usia dini maupun untuk membantu guru membuat media pembelajaran anak usia dini. Perangkat lunak yang dikenalkan dalam mata kuliah tersebut adalah *Microsoft Word, Power Point, Power Paint, dan Excel*. Selanjutnya, kompetensi lain yang diajarkan adalah bagaimana mengajarkan komputer pada anak usia dini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan kompetensi yang ada dalam Buku Materi Pokok (BMP), materi mata kuliah tersebut menjadi sangat banyak.

Data awal dari hasil wawancara kepada lulusan program PGPAUD tahun 2009 (Marisa, 2014), terlihat bahwa mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan AUD/PAUD4408 merupakan salah satu mata kuliah dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Kesulitan mahasiswa terletak pada banyaknya istilah perangkat keras komputer dan perangkat lunak yang harus dihafalkan. Kesulitan lain yang dihadapi mahasiswa adalah mata kuliah ini seharusnya banyak memberikan praktek (misalnya pada saat tutorial tatap muka atau tutorial *online*) sehingga mahasiswa terbantu dalam mengaitkan teori dengan pada saat menggunakan komputer itu sendiri. Selain itu, tidaknya panduan dalam bentuk bahan ajar non-cetak untuk mempelajari komputer juga menyulitkan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah ini.

## **B. Permasalahan Penelitian**

Dengan kondisi mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan AUD saat ini, cukup banyak kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam mempelajarinya. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Kompetensi apa yang perlu dikuasai anak usia dini dalam mempelajari komputer di lembaga PAUD yang diharapkan guru?
2. Kompetensi apa saja yang dibutuhkan guru untuk mengajarkan komputer pada anak usia dini dan memanfaatkan komputer menjadi media pembelajaran di lembaga PAUD?
3. Materi apa saja yang dibutuhkan untuk memenuhi kompetensi-kompetensi tersebut di atas dalam konteks yang lebih mutakhir.
4. Strategi pembelajaran apa yang tepat untuk mempelajari BMP mata kuliah ini?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menggali kompetensi yang perlu dikuasai anak usia dini dalam mempelajari komputer di lembaga PAUD dari persepsi guru dan orang tua murid
2. Mengumpulkan informasi kompetensi yang dibutuhkan guru untuk mengajarkan komputer pada anak usia dini dan memanfaatkan komputer menjadi media pembelajaran di lembaga PAUD

3. Mencari informasi kompetensi yang diperlukan guru agar dapat memanfaatkan komputer menjadi media pembelajaran di lembaga PAUD
4. Merekomendasikan strategi pembelajaran apa yang tepat untuk mempelajari BMP mata kuliah ini
5. Mengumpulkan informasi materi yang diperlukan untuk memenuhi kompetensi-kompetensi tersebut di atas.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan mahasiswa dan anak sebagai sumber data utama dalam menggali informasi. Diharapkan hasilnya akan mampu menggambarkan kebutuhan nyata guru dan anak di lapangan dalam memanfaatkan komputer dalam pembelajaran anak usia dini.
2. Bagi Universitas Terbuka, data yang diperoleh dari penelitian ini akan menjadi dasar dalam merevisi mata kuliah ini dan bahan ajar yang digunakan, terutama dalam menyediakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dihasilkan.
3. Bagi pengelola pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini secara umum, agar dapat melaksanakan pembelajaran pemanfaatan komputer dengan tepat sesuai kebutuhan di lapangan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. KONTRIBUSI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN**

Menurut Kemp and Dayton (1985), pemanfaatan komputer dalam pembelajaran berkontribusi agar penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Selain itu, manfaat lain yang diperoleh adalah:

1. Pembelajaran dapat lebih menarik
2. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan
6. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
7. Peran guru berubah ke arah yang positif

Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan berdampak positif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak dan sesuai dengan perkembangan zaman.

### **B. MANFAAT KOMPUTER BAGI ANAK USIA DINI**

Usia tiga dan empat tahun adalah usia yang siap untuk mengeksplorasi komputer (Haugland, 2000). Mereka membutuhkan banyak waktu untuk bereksperimen dan eksplorasi. Pada awalnya anak-anak menggunakan komputer dengan bantuan orang dewasa. Mereka lebih memperhatikan, lebih berminat dan berkurang frustasinya ketika orang dewasa ada bersamanya. Selanjutnya bantuan dan supervisi orang dewasa menjadi minimal karena mereka sudah dapat mengoperasikan komputer sendiri.

Sedikitnya ada tiga alasan mengapa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bermanfaat

dalam pendidikan anak usia dini. Pertama, TIK telah mempunyai pengaruh pada manusia dan lingkungannya, termasuk bagi anak yang sedang belajar. Kedua, teknologi ini menawarkan kesempatan baru untuk mendukung berbagai aspek dari pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Ketiga, ada dukungan dan minat antar sektor pendidikan untuk pengembangan dan pengintegrasian TIK ke dalam kebijakan, kurikulum, dan pelaksanaan pendidikan (*New Zealand Ministry of Education, 2004*).

Penelitian menunjukkan bahwa bagi anak usia 3 dan 4 tahun, komputer memiliki manfaat dalam mempertinggi kreativitas, inteligensia, keterampilan nonverbal, pengetahuan struktural, ingatan jangka panjang, kecekatan tangan, keterampilan verbal, penyelesaian masalah abstraksi, keterampilan konseptual dan harga diri. Sedangkan untuk anak taman kanak-kanak dan SD kelas rendah? awal adalah meningkatkan keterampilan motorik, mempertinggi berpikir matematis, meningkatkan kreativitas, skor tes yang tinggi pada berpikir kritis dan penyelesaian masalah, effectance motivation –keyakinan bahwa mereka dapat mengubah atau mempengaruhi lingkungan mereka, serta meningkatkan skor penilaian bahasa (Haugland, 2000).

Untuk memperkuat anggapan bahwa anak usia dini perlu sekali belajar komputer sejak dini dapat kita lihat dari analisa Dr. Glenn Doman dimana dalam bukunya yang berjudul *How to Multiply Your Child's Intelligence* menyatakan bahwa : “*Semua bayi dalam perkembangan berikutnya akan ditentukan pada usia enam tahun pertama dari hidupnya*” Dalam penelitiannya, Doman menemukan bahwa sebagian besar anak belajar di antara usia 1 sampai 6 tahun dengan menyerap segala sesuatu yang diajarkan kepada mereka. Pengajaran yang diperoleh anak pada usia ini akan menentukan nilai-nilai atau keterampilan yang akan mereka miliki di masa mendatang.

### **C. BENTUK INTERAKSI MEDIA KOMPUTER**

Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam media komputer (Heinich,et.al 1996) antara lain adalah:

- Praktek dan latihan (*drill & practice*), tutorial, permainan, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah.

#### **D. KELEBIHAN MEDIA KOMPUTER DALAM KEGIATAN PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI**

Komputer sebagai alat dan media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan apabila dipergunakan dalam proses pembelajaran:

1. Hanya komputer yang mampu menyajikan pembelajaran secara berulang-ulang tanpa mengeluh, lelah dan menurun kualitasnya. Komputer mampu menyatukan beragam konvergensi format media (Smaldino, 2011) potensial untuk mengembangkan jalur-jalur syaraf baru. Anak dapat mengulangi dan memilih kegiatan yang disenangi dari *software-software* yang ditawarkan. Menurut teori otak, pada masa anak-anak peluang mengembangkan jalur syaraf baru akan lebih maksimal apabila ada rangsangan multisensorik, dan dapat dihadirkan melalui komputer.
2. Komputer dapat melatih kemampuan-kemampuan motorik halus dan koordinasi antara mata, tangan yang melibatkan emosi anak. Beberapa program komputer ”*games kids*” yang lebih interaktif dapat menyediakan beragam pilihan aktifitas untuk kepentingan beragam tujuan pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotorik) tertentu.
3. Komputer juga dapat mengembangkan kreativitas anak karena kemampuannya yang melebihi kemampuan memfasilitasi penuangan ide di atas kertas dan pensil. Misalnya anak dapat berkreasi dengan kombinasi palet warna yang mungkin sangat terbatas apabila menggunakan pastel.
4. Secara bersamaan dapat merangsang otak emosional (kanan) dan otak berpikir (kiri) dengan perpaduan multimedia (suara, animasi, warna, musik, video dan sebagainya).
5. Menjadikan proses belajar menjadi interaktif, dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar anak

Pujiriyanto, memberikan uraian tentang peranan komputer sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak, sebagai berikut:

1. menstimulasi kecerdasan kognitif misalnya mengenai pemahaman konsep bilangan
2. menstimulasi kecerdasan bahasa dan mengasah kemampuan anak untuk berpikir kritis.
3. menstimulasi koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan *mouse*.

4. secara tidak langsung juga membantu perkembangan motorik halus.  
[http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&ved=0CE4QFjAF&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2FPeranan%2520Komputer%2520sebagai%2520Media%2520bagi%2520Anak.doc&ei=iv8OU\\_vHO8GzrgeS64CoAg&usg=AFQjCNHQH5WZvURJm8UPWmcjCueMaAyf6w&bvm=bv.61965928,d.bmk](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&ved=0CE4QFjAF&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2FPeranan%2520Komputer%2520sebagai%2520Media%2520bagi%2520Anak.doc&ei=iv8OU_vHO8GzrgeS64CoAg&usg=AFQjCNHQH5WZvURJm8UPWmcjCueMaAyf6w&bvm=bv.61965928,d.bmk)

Sebagai media belajar, komputer memiliki keunggulan :

1. dalam hal interaksi yang menyenangkan
2. menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak.
3. melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak.
4. gambar-gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan
5. anak dapat menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar berkonsentrasi.

<http://www.bpkpenabur.or.id/node/8007>

Agar anak mendapatkan manfaat terbesar dalam menggunakan teknologi, perangkat lunak harus sesuai dengan perkembangan anak, yaitu konsisten dengan cara anak belajar dan berkembang, dan mendukung atau memperluas kurikulum( NAEYC, 1996) in Judi Van Scoter, Debbie Ellis, Jennifer Railsback (2001). Selanjutnya, Finegan and Austin (2002) dalam Pelin Yuksel (2011) menyarankan bahwa teknologi yang sesuai perkembangan anak untuk pendidikan anak usia dini harus mempertimbangkan perkembangan sosial, kognitif, dan bahasa dalam lingkungan yang kondusif untuk keberhasilan pengintegrasian teknologi. Anak usia dini membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan bahan pelajaran dan kegiatan dalam konteks sosial. Finegan at al menerima komputer sebagai alat sosial dalam komunitas anak usia dini.

Pemakaian Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini:

#### 1. Untuk Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Namun, pada anak usia dini, pengenalan konsep, aturan, prinsip dan proses tersebut dapat dilakukan secara sederhana, misalnya dengan penggabungan visual dan

audio yang dianimasikan, sehingga konsep dan prinsip dapat dicerna lebih mudah oleh anak. Sebagai contoh: anak dapat berhitung, mengenal berbagai benda melalui permainan komputer.

## 2. Untuk Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *games* & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak usia dini. Contohnya antara lain; simulasi dalam menggambar, mewarnai dan sebagainya.

## 3. Untuk Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan klip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

## 4. Pengembangan Kreativitas dan Bakat Anak

Melalui komputer dapat melatih bakat anak dan berkreasi melalui program – program yang ada pada komputer.

## **E. KELEMAHAN MEDIA KOMPUTER DALAM KEGIATAN PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI**

Pengenalan komputer sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini juga memiliki kelemahan. Kelemahan media komputer antara lain:

1. Saat sekarang komputer sedikit mahal dan teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan komputer yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
2. Jika anak diberi permainan, anak akan selalu bermain sehingga anak cenderung akan malas melakukan kegiatan lainnya.
3. Radiasi yang terjadi ketika anak melihat komputer, dapat mengakibatkan anak sakit mata dengan cepat.
4. Adanya beberapa program yang tidak cocok dengan usia anak yang dikhawatirkan akan memberikan dampak negatif.

## **F. PENATAAN KOMPUTER YANG BAIK**

Penempatan di ruang tersendiri tersebut secara efektif meminimalkan potensi dampak komputer pada pembelajaran anak (Davis, 1994). Penataan komputer berada di tengah-tengah ruangan, berjajar ke belakang –tidak berkeliling di pinggir. Penataan ini berpengaruh pada pengawasan dan bimbingan individual dari guru.

Davis (1994) juga menyebutkan ciri-ciri penataan ruang yang baik yaitu:

- (1) Anak dapat berputar di kursi mereka dan jarak pandang cukup baik,
- (2) Guru dapat memantau kegiatan semua anak selama belajar,
- (3) Pemasangan kabel sangat mudah dan mudah dimodifikasi,
- (4) Anak tidak berhubungan dengan kabel yang terdapat pada komputer.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. PENDEKATAN PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan survey di mana data yang terkumpul kemudian dideskripsikan dan dianalisis dalam bentuk uraian dan penjelasan naratif.

### **B. METODE DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Metode dalam penelitian ini adalah survey dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner, wawancara, dan observasi. Kuesioner ditujukan untuk guru-guru PAUD yang di kelasnya telah menggunakan komputer untuk pembelajaran anak usia dini. Wawancara dilakukan pada beberapa orang guru TK terkait dengan pemanfaatan komputer. Metode observasi digunakan untuk melihat apa saja yang telah dilakukan guru dan para murid dengan komputer yang ada di kelasnya. Selain itu, dilakukan pula diskusi dengan 1 (satu) pakar pendidikan AUD terkait dengan perkembangan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan AUD. Pakar melakukan telaah kompetensi dan materi dalam Buku Materi Pokok (BMP) dan memberikan rekomendasinya.

### **C. SUBYEK PENELITIAN**

Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 PG PAUD Universitas Terbuka yang di kelasnya sudah menggunakan komputer untuk pembelajaran anak usia dini yaitu sebanyak 24 orang, guru TK/PAUD yang diobservasi 2 orang, dan mengamati beberapa anak yang sudah cukup besar (TK B) selama mereka belajar dengan menggunakan komputer.

### **D. VALIDITAS DATA**

Data divalidasi melalui triangulasi data yaitu menggunakan triangulasi data yang diperoleh dari kuesioner, wawancara, dan observasi.

## **E. ANALISIS DATA**

Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan dan menginterpretasi data dari kuesioner, tulisan, ucapan dan hasil kerja subyek penelitian dalam merespon pengumpulan data dalam penelitian ini.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil penelitian ini dibagi dalam 4 (empat) kelompok, sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu:

1. **Kompetensi yang perlu dikuasai anak usia dini dalam mempelajari komputer di lembaga PAUD.** Seperti terlihat pada tabel 1, dari hasil kuesioner, wawancara maupun observasi, terlihat bahwa perangkat komputer sudah digunakan dalam membantu proses belajar anak. Hal ini menunjukkan bahwa para praktisi pendidikan anak usia dini sudah menyadari bahwa guru dan anak sudah selayaknya mengikuti perkembangan teknologi. Anak dapat diajarkan untuk mengoperasikan perangkat lunak sederhana. Lebih jauh lagi, harapan yang disampaikan guru dengan penggunaan komputer dalam pembelajaran anak usia dini, antara lain adalah agar anak belajar dengan lebih menyenangkan. Pada dasarnya, semua aspek pengembangan anak usia dini telah dilakukan dalam pembelajaran, misalnya pengembangan aspek kognitif dan kreativitas (mengenal bentuk geometri, huruf/angka/warna), motorik dan sikap. Dengan menggunakan komputer, sebagian tugas guru dalam mengembangkan berbagai aspek di atas, dilengkapi/ditambah oleh adanya perangkat lunak yang digunakan melalui pemanfaatan komputer. Guru juga berpendapat, dengan memanfaatkan komputer, anak lebih senang dan bersemangat dalam belajar .

Lebih lanjut, para praktisi pendidikan anak usia dini juga mengharapkan pemanfaatan komputer yang diawali sejak di bangku pendidikan usia dini, akan memfasilitasi anak untuk tidak gagap teknologi dan dapat belajar lebih lanjut di sekolah dasar (tabel 2). Anak didorong untuk menggunakan komputer agar mampu mencari informasi untuk kebutuhan belajarnya. Di pendidikan anak usia dini, anak diajarkan oleh guru cara mengoperasikan perangkat keras komputer (menyalakan dan mematikan komputer, layar/monitor). Selain itu, anak juga dibimbing untuk menggunakan berbagai perangkat lunak (*compact disc*) yang ada (Mengenal Kata Benda, Mengenal Tubuh Kita, *Ready for School*, Mozaik Kreatif, dll).

Dari berbagai *games* dan program edukasi berbentuk CD yang dibeli untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran anak, para guru telah memilih program-program yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Program-program tersebut dipandang oleh guru cocok untuk

meningkatkan kreativitas anak (Mozaik Kreatif, Ayo Berkreasi). Ada pula program yang sesuai digunakan untuk mendorong kecerdasan/inteligensi (*Magic Math, Brainy Baby, Berhitung 1-20, Mengenal Bilangan*), kemampuan berbahasa (belajar ABC, Mengenal Huruf), menyelesaikan masalah (*Dora, Creative Learning*) atau membentuk sikap (Kisah Nabi, Budi Pekerti, Dongeng) dan pengembangan motorik (Senam).

Sementara itu, para praktisi pendidikan anak usia dini berpendapat bahwa penggunaan cara berkomunikasi, *browsing* dan mengunduh melalui internet, belum saatnya diajarkan pada anak usia dini. Hal ini dapat diasumsikan karena anak usia dini belum mampu membaca dengan baik dan belum mampu menyaring informasi.

Dari kajian dengan melakukan perbandingan masukan praktisi PAUD dan pendapat pakar, terdapat beberapa kompetensi yang belum tercakup dalam rekomendasi pakar untuk mata kuliah ini yaitu materi untuk mengajarkan anak mengoperasikan komputer (menghidupkan dan mematikan komputer/monitor), menggunakan *mouse* dan *keyboard*). Selain itu, anak juga perlu dikenalkan dengan cara menggunakan *software* sederhana (*paint*) untuk membuat dan mewarnai gambar.

Tabel 1: Penggunaan komputer di lembaga PAUD

Kuesioner	Wawancara		Observasi	
	Hasil	Pertanyaan	Jawaban	Fokus
Ya: 100 % Tidak : 0 %	Apakah di sekolah Ibu anak-anak belajar mengoperasikan komputer mematikan komputer?	Ya, mereka telah mahir menghidupkan dan mematikan komputer, menggunakan mouse dan keyboard. Tetapi untuk software atau game, masih dipikirkan dan dibantu guru	Melihat anak belajar mengoperasikan komputer	Anak-anak sudah mahir menyalakan dan mengoperasikan komputer tetapi untuk menggunakan software masih dibantu guru

Tabel 2: Harapan Guru terhadap penggunaan komputer oleh anak

Kuesioner	Wawancara	Observasi	Kuesioner	Wawancara
Hasil	Pertanyaan	Jawaban	Hasil	Pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar menjadi lebih menyenangkan</li> <li>- Supaya tidak ketinggalan ketika masuk SD</li> <li>- Mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dll</li> <li>- Mengenal komputer sebagai alat komunikasi</li> <li>- Supaya tidak gagap teknologi</li> <li>- Mengembangkan kreatifitas</li> <li>- Lebih mudah menerima pelajaran</li> <li>- Belajar sambil bermain</li> <li>- Melatih daya ingat</li> <li>- Mengenal bentuk geometri, menggambar, mewarnai, mengenal huruf dan angka, membaca</li> </ul>	Setelah anak-anak mahir menggunakan komputer, apa harapan Ibu pada mereka ?	<p>Saya berharap nanti ketika masuk SD mereka dapat menggunakan komputer untuk menunjang tugas-tugas mereka karena sekarang banyak anak SD yang harus mencari sumber dari komputer</p> <p><i>(Mahmudah, TK Hanifa, Pamulang, Tangerang Selatan)</i></p>	Bagaimana anak mencari informasi dalam komputer	Anak-anak belajar mencari informasi melalui permainan ( <i>game</i> )

Terkait dengan jumlah alokasi waktu pembelajaran melalui komputer, para praktisi pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa rentangan waktu antara 30 menit, 60 menit dan 90 menit sudah mencukupi bagi anak (tabel 3). Alasan yang dikemukakan oleh para guru antara lain adalah karena pembelajaran melalui komputer bersifat penunjang. Di luar waktu tersebut, anak belajar melalui interaksi langsung antara anak dengan guru dan antara anak dengan anak lainnya.

Tabel 3: Jumlah Jam Belajar Dengan Komputer/minggu

Kuesioner	Wawancara	Observasi	Kuesioner	Wawancara
Hasil	Pertanyaan	Jawaban	Hasil	Pertanyaan
<p>30 menit =39%</p> <p>60 menit = 57%</p> <p>90 menit = 4%</p>	Apakah jam belajar komputer bagi anak saat ini sudah mencukupi ? Berapa jam idealnya dalam seminggu ?	Saya kira 30 menit dua kali seminggu sudah mencukupi bagi anak karena penggunaan komputer sifatnya hanya menunjang kegiatan lainnya	Mengetahui berapa lama anak belajar komputer dalam satu kalipertemuan dan apakah mereka kelihatan puas	Dalam satu kali pertemuan, mereka belajar komputer 30 menit dan kelihatannya mereka cukup puas (tidak ada yang protes ketika guru menghentikan kegiatan)

**2. Kompetensi yang diperlukan guru agar dapat memanfaatkan komputer menjadi media pembelajaran di lembaga PAUD.**

Dari segi kompetensi yang dibutuhkan guru untuk mengajarkan komputer pada anak usia dini, dari hasil kuesioner dan wawancara (Tabel 4) terlihat bahwa guru membutuhkan kompetensi yang terkait dengan perangkat keras seperti menyalakan dan mematikan komputer, menggunakan *keyboard*, *mouse* dan menggunakan *compact disc*. Selain itu, guru juga memerlukan kompetensi untuk mengoperasikan perangkat lunak seperti aplikasi *MS Office (Word, Power point, Paint)*. Selanjutnya, guru juga memerlukan informasi tentang keterkaitan kurikulum PAUD yang memuat tentang pembelajaran berbantuan komputer, agar dapat diintegrasikan dengan pembelajaran yang ada di sekolah.

Selain untuk menunjang kurikulum dalam mengembangkan potensi perkembangan anak, guru juga memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas secara klasikal. Gurupun ingin memanfaatkan komputer sebagai sumber belajar dan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran.

Dari data yang diperoleh, diketahui bahwa guru juga berpendapat penting memiliki kompetensi menggunakan komputer sebagai alat pencari informasi dan sarana komunikasi (menggunakan internet 52% dan menggunakan email 61%). Guru juga sudah memanfaatkan teknologi komputer untuk digunakan sebagai sumber belajar, dengan mengunduh materi dan gambar-gambar yang kemudian difotocopy untuk digunakan dalam proses belajar anak. Meskipun demikian, guru masih memerlukan ketrampilan untuk mengunduh film dari internet.

Tabel 4: Kompetensi yang Diperlukan Guru

Kuesioner	Wawancara	
Hasil	Pertanyaan	Jawaban
Mengenal bagian-bagian komputer 87%	Selain mampu mengoperasikan komputer dan menggunakan berbagai software, kemampuan apa lagi yang Ibu harapkan dapat Ibu kuasai dalam rangka	Sebenarnya saya ingin mengetahui apakah ada kurikulum pelajaran komputer untuk anak usia dini. Kalau ada saya ingin belajar bagaimana mensinkronkan kegiatan komputer yang dilakukan anak atau

	<p>menggunakan komputer untuk kegiatan belajar anak.</p> <p>Apakah Ibu tidak ingin mengetahui bagaimana memanfaatkan komputer ini secara maksimal untuk menunjang kurikulum yang berlaku sekarang ?</p>	<p>guru dengan kurikulum yang khusus untuk pelajaran komputer.</p> <p>Ya, itu juga kami perlukan. Kalau ada contoh konkrit bagaimana memanfaatkan komputer untuk mengembangkan, misalnya: bahasa anak, secara maksimal sesuai indikator yang ada di kurikulum. Tetapi biasanya gamenya juga terbatas</p>
Menyalakan dan mematikan komputer 87%	<p>Bagaimana pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada anak di kelas, apakah Ibu sudah menguasainya ataukah masih memerlukan keahlian lainnya?</p>	<p>Kalau menggunakan komputer untuk menyampaikan pelajaran, sudah kami lakukan yaitu dengan mendownload gambar dan memrintnya untuk dibesarkan dengan mesin photocopy. Tetapi untuk memanfaatkan film-film pendek yang berisi program anak-anak, kami belum mengetahui cara mendownloadnya.</p>
Menggunakan keyboard 87 %		
Menyalakan dan mematikan monitor 91 %		
Menggunakan mouse 83 %		
Menggunakan flash disc 61 %		
Menggunakan compact disc 65%		
Mengeksplorasi Microsoft Windows 57 %		
Menggunakan aplikasi MS Word 61%		
Menggunakan aplikasi MS Power Point 59 %		
Menggunakan aplikasi MS Paint 58 %		
Menggunakan internet 52 %		
Menggunakan e-mail 61 %		

Secara keseluruhan, Tabel 5 di bawah ini memperlihatkan hasil kajian kompetensi yang terdapat dalam BMP Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini/PAUD4408 edisi 1, dibandingkan dengan pendapat mahasiswa dan pendapat pakar anak usia dini.

Tabel 5: Perbandingan antara Pendapat Guru dengan Pakar Pendidikan mengenai Kompetensi yang Dibutuhkan Guru dalam Memanfaatkan Komputer Untuk Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini

Kompetensi saat ini	Kompetensi yang diperlukan guru	Kompetensi Rekomendasi pakar AUD	Keterangan
<i>Menjelaskan pembelajaran komputer bagi anak usia dini</i>	Tidak diperlukan	Tidak diperlukan	
• Era teknologi informasi	Tidak diperlukan		
• Mengenal teknologi komputer pada anak usia dini	Tidak diperlukan		
<i>Menjelaskan komputer sebagai sebuah sistem</i>	Tidak diperlukan	Tidak diperlukan	

• Sistem komputer	Tidak diperlukan		
• Komputer dan kemampuan multimedia	Tidak diperlukan		
<i>Menjelaskan komputer sebagai suatu sistem</i>	Tidak diperlukan	Tidak diperlukan	
• Perangkat keras dan perangkat komputer	Tidak diperlukan		
• Sistem operasi dan program aplikasi	Tidak diperlukan		
<i>Menjelaskan prosedur pengoperasian komputer</i>	<b>Diperlukan</b>	Tidak diperlukan	Cara menyalakan, mematikan komputer, menggunakan <i>mouse</i> , <i>flashdisc/CD</i>
• Mengenal Windows XP	Tidak diperlukan		
• Mengenal lebih jauh Windows Explorer	Tidak diperlukan		
<i>Menggunakan aplikasi MS Office</i>	<b>Diperlukan</b>	Tidak diperlukan	<i>MS Office (Gabungan Word, Power Point dan Paint)</i>
• Mengenal dan cara mengoperasikan <i>MS Word</i>	<b>Diperlukan</b>		
• Pengoperasian <i>MS Word</i>	<b>Diperlukan</b>		
<i>Mengoperasikan MS Word 2</i>	Tidak diperlukan	Tidak diperlukan	
• Pemanfaatan gambar dalam <i>MS Word</i>	Tidak diperlukan		
• Bekerja dengan tabel	Tidak diperlukan		
<i>Mengoperasikan MS Powerpoint 2</i>	Tidak diperlukan	Tidak diperlukan	
• Prosedur menjalankan presentasi otomatis	Tidak diperlukan		
• Mencetak presentasi	Tidak diperlukan		
<i>Mengoperasikan software Power Point 2003 (power point 1)</i>	<b>Diperlukan</b>	Tidak diperlukan	
• Menjalankan program powerpoint 2003	<b>Diperlukan</b>		
• Mengolah teks dan objek gambar	Tidak diperlukan		
<i>Menggunakan MS Power Paint</i>	Tidak diperlukan	Tidak diperlukan	
• Pengertian menggambar dan memanfaatkan aplikasi power paint	Tidak diperlukan		
• Latihan menggambar dengan power paint	<b>Diperlukan</b>		
<i>Menjelaskan prinsip-prinsip kegiatan pengenalan komputer untuk anak usia dini</i>	<b>Diperlukan</b>	<b>Diperlukan</b>	Pemilihan metode pembelajaran dalam memanfaatkan komputer
• Motivasi belajar pada anak usia dini	<b>Diperlukan</b>	<b>Diperlukan</b>	

• Penggunaan metode demonstrasi dalam pengenalan komputer pada AUD	<b>Diperlukan</b>	<b>Diperlukan</b>	
<i>Melaksanakan pembelajaran pengenalan komputer pada AUD</i>	<b>Diperlukan</b>	<b>Diperlukan</b> Menyimpulkan hakikat dan urgensi penggunaan teknologi komputer dalam kurikulum dan pembelajaran anak usia dini	
• Tujuan pembelajaran komputer pada AUD	<b>Diperlukan</b>	<b>Diperlukan</b> Menelaah kedudukan teknologi Komputer dalam kurikulum dan pembelajaran anak usia dini	
• Desain pembelajaran pengenalan komputer pada AUD	<b>Diperlukan</b>	<b>Diperlukan</b>	
<i>Memanfaatkan internet sebagai sumber belajar</i>	<b>Diperlukan</b>	Tidak Diperlukan	
• Mengenal internet sebagai sumber belajar	<b>Diperlukan</b>	Tidak Diperlukan	
• Cara membuka dan mencari informasi melalui internet	<b>Diperlukan</b>	Tidak Diperlukan	
<i>Menggunakan asesmen anak usia dini dalam pembelajaran berbasis teknologi komputer</i>		<b>Diperlukan</b>	Bentuk-bentuk penilaian anak usia dini, terkait dengan pemanfaatan komputer oleh anak

Melalui data yang terkumpul terlihat bahwa pendapat mahasiswa (dalam hal ini guru yang sedang menempuh pendidikan di Program S1 PAUD), praktisi dan pakar PAUD bersifat saling melengkapi. Sebagai contoh, meskipun pakar PAUD menyatakan kompetensi mengoperasikan komputer tidak perlu dimasukkan dalam mata kuliah ini, mahasiswa berpendapat sebaliknya bahwa kompetensi tersebut perlu untuk dipelajari oleh guru karena hal itu merupakan kompetensi awal dari kemampuan menggunakan komputer dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat mahasiswa, praktisi PAUD juga menyatakan kompetensi tersebut perlu untuk dikuasai oleh mahasiswa.

Demikian pula dengan kompetensi penggunaan MS Office (*MS Word, MS Power Point dan MS Paint*) yang dinyatakan tidak perlu dipelajari oleh mahasiswa/guru PAUD, hal yang sebaliknya dinyatakan oleh mahasiswa. Mahasiswa menyatakan mereka tetap memerlukan

kompetensi tersebut karena kompetensi itu akan menunjang guru dalam membuat persiapan mengajar, membuat bahan presentasi dan membuat media pembelajaran.

Terkait dengan urgensi memasukkan kompetensi kurikulum PAUD dalam mata kuliah ini, pakar berpendapat bahwa kompetensi ini penting untuk dikuasai oleh mahasiswa/guru karena mereka harus memahami kedudukan teknologi komputer dalam kurikulum PAUD. Penggunaan teknologi komputer dalam PAUD hendaknya dipandang sebagai bagian yang utuh dalam mengembangkan aspek-aspek kognitif, psikomotor, afektif anak usia dini. Dalam hal ini, guru dibekali kemampuan memanfaatkan komputer dalam pembelajarannya, agar mampu mendorong perkembangan berbagai aspek tersebut.

Selanjutnya, hasil diskusi dan telaah dengan pakar AUD, diperoleh masukan yang sangat penting dan signifikan untuk mata kuliah ini yaitu tentang kompetensi memanfaatkan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran sains, bahasa, studi sosial, seni dan nilai moral dan nilai agama kepada anak usia dini. Kompetensi ini tidak tercantum dalam kompetensi pada mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini/PAUD4408 saat ini. Dengan memasukkan kompetensi ini, maka diperoleh arah yang jelas untuk mata kuliah ini bahwa teknologi komputer secara proporsional difokuskan untuk membantu guru untuk mengembangkan aspek-aspek pengembangan pada anak usia dini. Temuan ini diharapkan akan membantu guru/mahasiswa dan praktisi PAUD untuk secara arif menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam mendidik anak usia dini, bukan sebagai tujuan utama dalam pembelajaran.

Kompetensi lain yang juga direkomendasi pakar untuk dikuasai oleh guru adalah cara melakukan asesmen (penilaian) terhadap proses bermain anak dalam pembelajaran berbasis teknologi komputer. Kompetensi ini akan membantu guru untuk mampu menilai sejauh mana teknologi komputer memberikan kontribusi dalam pengembangan anak usia dini. `

Secara umum, dapat dikatakan bahwa temuan dalam penelitian ini memberikan masukan dari berbagai aspek untuk perbaikan mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini/PAUD4408. Rekomendasi yang dihasilkan diarahkan untuk memudahkan

guru dalam melaksanakan kurikulum dan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak serta perkembangan teknologi dan informasi bidang PAUD.

**3. Materi yang dibutuhkan untuk memenuhi kompetensi-kompetensi tersebut di atas dalam konteks yang lebih mutakhir.**

Dari kajian yang dilakukan terhadap hasil analisis data melalui kuesioner, wawancara, observasi dan kajian oleh pakar pendidikan anak usia dini (Tabel 6), diperoleh gambaran tentang materi yang diperlukan untuk mata kuliah Analisis Kebutuhan Kompetensi Dan Materi Mata Kuliah Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini/PAUD 4408. Materi tersebut merupakan kombinasi yang dibutuhkan oleh anak dan praktisi pendidikan anak usia dini di lapangan serta rekomendasi dari pakar. Dengan demikian akan terjadi perubahan kompetensi yang cukup signifikan dalam Buku Materi Pokok mata kuliah tersebut, antara lain adalah menambahkan materi Pemanfaatan Teknologi Komputer dalam pembelajaran sains, bahasa, studi sosial, matematika dan moral agama, kurikulum PAUD terkait dengan pemanfaatan teknologi komputer serta asesmen anak usia dini dalam memanfaatkan teknologi komputer dalam pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini menggambarkan bahwa materi mata kuliah yang berasal dari kompetensi yang diusulkan, pada dasarnya memuat komponen persiapan, pelaksanaan dan penilaian yang perlu dilakukan guru dalam proses belajar anak usia dini. Secara lebih rinci, dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Persiapan mengajar untuk guru; meliputi materi tentang telaah kurikulum tentang arah pengembangan anak usia dini, pemilihan topik/tema, pemilihan metode mengajar)
2. Pelaksanaan pembelajaran; meliputi pemanfaatan teknologi komputer terkait dengan aspek-aspek pengembangan anak, penggunaan metode pembelajaran, pengembangan kegiatan belajar anak, penggunaan waktu belajar, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan kelas
3. Penilaian proses pembelajaran; penilaian kemajuan hasil belajar anak dan rekomendasi untuk guru dan orang tua murid.

NO.	Kompetensi Kuesioner	Rekomendasi Pakar AUD	
		Kompetensi Dasar	Sub Kompetensi Dasar
1.	Dengan menguasai keterampilan menggunakan komputer, anak mempunyai masa depan yang lebih cerah karena dapat mengikuti perkembangan teknologi dan menggunakan teknologi untuk belajar dan mengerjakan tugas	Menyimpulkan urgensi penggunaan teknologi komputer dalam kurikulum dan pembelajaran anak usia dini.	1.1 <b>Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam pendidikan anak usia dini.</b>
			1.2 <b>Menjelaskan hubungan antara perkembangan anak usia dini dan teknologi komputer</b>
2.	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	Menelaah kedudukan teknologi Komputer dalam kurikulum dan pembelajaran anak usia dini.	2.1 Mendeskripsikan konten kurikulum PAUD
			2.2 Menyimpulkan kedudukan teknologi komputer dalam Kurikulum PAUD
			2.3 Menggambarkan prinsip PAUD yang berkaitan dengan penggunaan teknologi komputer
3.	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan :  a. mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap) b. membekali anak dengan kompetensi mengoperasikan komputer dengan benar c. membekali anak dengan kompetensi menggunakan software sederhana (paint, power point, MS word) d. membekali anak dengan keterampilan menggunakan game sebagai wahana belajar sambil bermain	Menyimpulkan hakikat teknologi dalam pendidikan anak usia dini.	3.1 <b>Mendeskripsikan pengertian Komputer sebagai Teknologi</b>
			3.2 <b>Menggambarkan arah tujuan penggunaan teknologi komputer dalam PAUD</b>
			3.3 Menjelaskan prinsip-prinsip penggunaan teknologi komputer dalam PAUD
			3.4 Mengoperasikan komputer dalam PAUD
			3.5 Mendeskripsikan lingkup penggunaan teknologi komputer dalam kurikulum dan Pembelajaran anak usia dini
4.	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran sains	4.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Sains Anak Usia Dini.
			4.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran Sains AUD
5	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran bahasa	5.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini.
			5.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi Komputer dalam pembelajaran bahasa AUD
6	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran studi sosial.	6.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Studi sosial Anak Usia Dini.
			6.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi Komputer dalam pembelajaran Studi Sosial AUD
7	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan	Menganalisis penggunaan	7.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran

	mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	teknologi komputer dalam pembelajaran matematika	Matematika Anak Usia Dini. 7.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi Komputer dalam pembelajaran Matematika AUD
8	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran seni	8.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Seni Anak Usia Dini. 8.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran Seni AUD
9	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran moral agama.	9.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. 9.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran Nilai Agama dan Moral AUD
10	Guru menggunakan komputer selain untuk menunjang kurikulum dalam mengembangkan potensi perkembangan anak, juga untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas secara klasikal	Menganalisa variasi metode dan Media Pembelajaran yang berbasis teknologi komputer	10.1 Memilih jenis metode pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dalam PAUD. 10.2 Menggunakan pilihan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer.
11	Guru menggunakan komputer selain untuk menunjang kurikulum dalam mengembangkan potensi perkembangan anak, juga untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas secara klasikal	Mendeskripsikan pengembangan pembelajaran tematis berbasis teknologi komputer	11.1 Menjelaskan pengembangan tema yang berbasis teknologi komputer 11.2 Menjelaskan prosedur pengembangan pembelajaran berbasis teknologi komputer
12	Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan :  a. mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap) b. membekali anak dengan kompetensi mengoperasikan komputer dengan benar c. membekali anak dengan kompetensi menggunakan software sederhana (paint, power point, MS word) d. membekali anak dengan keterampilan menggunakan game sebagai wahana belajar sambil bermain	Mendeskripsikan asesmen anak usia dini dalam pembelajaran berbasis teknologi komputer	12.1 Menjelaskan asesmen proses bermain anak dalam pembelajaran berbasis teknologi komputer 12.2 Menggambarkan asesmen perkembangan anak dalam pembelajaran berbasis komputer

Tabel 6: Hubungan antara Kompetensi dengan Materi Pembelajaran Mata Kuliah Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini

#### **4. Strategi pembelajaran yang tepat untuk mempelajari BMP mata kuliah ini.**

Dalam Buku Materi Pokok yang ada saat ini, terlihat bahwa strategi pembelajaran yang digunakan dalam BMP sudah cukup interaktif. Mahasiswa dipandu dengan rinci untuk menggunakan aplikasi yang sedang dibahas. Sebagai contoh, pada uraian kompetensi-kompetensi mengaplikasikan *MS Word 2 (halaman 6.6)*, terdapat perintah-perintah sebagai berikut “*pilih dan klik salah satu gambar Shape yang diinginkan. Misalnya Anda memilih Block Arrow kemudian memilih bentuk Chevron, dst*”. Perintah-perintah semacam ini banyak dapat ditemukan dalam uraian tentang pengoperasian aplikasi lain.

Salah satu kesulitan mahasiswa dalam mempelajari materi dalam BMP saat ini adalah mereka tidak dapat mempraktekkan secara langsung aplikasi yang sedang dibahas. Untuk itu, agar mahasiswa mampu mencapai kompetensi yang direkomendasikan, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih melibatkan mahasiswa secara langsung pada saat mempelajari mata kuliah ini. Dari hasil wawancara, diperoleh masukan sebagai berikut (Wawancara dengan Ibu Mahmudah dari TK. Hanifa, Pamulang, Tangerang Selatan)....

*“Sebenarnya sih perlu praktek yang lebih banyak, misalnya bagaimana membimbing anak menggunakan program dalam komputer, mencari informasi melalui internet, membuat disain gambar dengan software yang sederhana, dan sebagainya”*

Bila merujuk kepada kompetensi yang dihasilkan dari penelitian ini, maka pengembang bahan ajar dalam versi revisi dapat melakukan eksplorasi terkait dengan kompetensi yang akan digunakan. Rowntree (1988) menyatakan bahwa mahasiswa dalam pendidikan jarak jauh yang belajar melalui media cetak, seharusnya mendapatkan pengalaman belajar seperti layaknya mahasiswa dalam pendidikan tatap muka. Lebih jauh dapat dikatakan bahwa apabila mahasiswa dalam pendidikan tatap muka dapat belajar langsung dari komputer, maka mahasiswa dalam pendidikan jarak jauh pun seharusnya diberikan berbagai aktivitas yang mendorong interaksi antara mahasiswa dengan BMP yang dipelajari.

Dari masukan mahasiswa dan kajian teori tentang strategi pembelajaran, untuk mata kuliah ini dapat dikembangkan strategi pembelajaran yang berorientasi kepada mahasiswa, misalnya melalui pengintegrasian multimedia yaitu bahan ajar cetak dengan bahan ajar non-

cetak (dalam bentuk CD) dalam setiap BMP mata kuliah ini. Mahasiswa seyogyanya dapat menggunakan bahan ajar non-cetak untuk praktek penggunaan aplikasi yang sedang dibahas. Selain itu, kegiatan praktek bagi mahasiswa juga dapat dilakukan pada sesi tutorial tatap muka melalui penggunaan komputer/laptop di bawah bimbingan tutor. Selain melalui tutorial tatap muka, bimbingan juga dapat dilakukan dalam tutorial online dalam bentuk panduan praktek. Untuk itu, uraian materi dalam BMP mata kuliah ini nanti, seharusnya disebutkan secara jelas keterkaitan antara bahan ajar cetak, dengan bahan ajar non-cetak dan tutorial tatap muka/tutorial online.

Tabel 7: Hubungan Kompetensi dengan Strategi Pembelajaran

No.	Pendapat/Saran Ahli		Strategi Pembelajaran
	Kompetensi Dasar	Sub Kompetensi Dasar	
1	Menyimpulkan urgensi penggunaan teknologi komputer dalam kurikulum dan pembelajaran anak usia dini	1.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam pendidikan anak usia dini	Bahan ajar cetak interaktif
		1.2 Menjelaskan hubungan antara perkembangan anak usia dini dan teknologi komputer	
2	Menelaah kedudukan teknologi Komputer dalam kurikulum dan pembelajaran anak usia dini	2.1 Mendeskripsikan konten kurikulum PAUD	Bahan ajar cetak interaktif
		2.2 Menyimpulkan kedudukan teknologi komputer dalam Kurikulum PAUD	
		2.3 Menggambarkan prinsip PAUD yang berkaitan dengan penggunaan teknologi komputer	
3	Menyimpulkan hakikat teknologi dalam pendidikan anak usia dini	3.1 Mendeskripsikan pengertian Komputer sebagai Teknologi	Bahan ajar cetak interaktif
		3.2 Menggambarkan arah tujuan penggunaan teknologi komputer dalam PAUD	
		3.3 Menjelaskan prinsip-prinsip penggunaan teknologi komputer dalam PAUD	
		3.4 Menggambarkan manfaat penggunaan teknologi komputer dalam PAUD	
		3.5 Mendeskripsikan lingkup penggunaan teknologi komputer dalam kurikulum dan Pembelajaran anak usia dini.	
4	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran sains	4.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran sains, Anak Usia Dini.	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		4.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran Sains AUD	
5	Menganalisis	5.1 Menjelaskan penggunaan teknologi	Bahan ajar cetak

No.	Pendapat/Saran Ahli		Strategi Pembelajaran
	Kompetensi Dasar	Sub Kompetensi Dasar	
	penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran bahasa	komputer dalam konten pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini.	interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		5.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi Komputer dalam pembelajaran bahasa AUD	
6	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran studi sosial	6.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Studi sosial Anak Usia Dini.	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		6.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi Komputer dalam pembelajaran Studi Sosial AUD	
7	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran matematika	7.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Matematika Anak Usia Dini.	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		7.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi Komputer dalam pembelajaran Matematika AUD	
8	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran seni	8.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Seni Anak Usia Dini.	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		8.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran Seni AUD	
9	Menganalisis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran moral agama	9.1 Menjelaskan penggunaan teknologi komputer dalam konten pembelajaran Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini.	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		9.2 Menggambarkan jenis penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran Nilai Agama dan Moral AUD	
10	Menganalisa variasi metode dan Media Pembelajaran yang berbasis teknologi komputer	10.1 Memilih jenis metode pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dalam PAUD.	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		10.2 Menggunakan pilihan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer.	
11	Mendeskripsikan pengembangan pembelajaran tematis berbasis teknologi komputer	11.1 Menjelaskan pengembangan tema yang berbasis teknologi komputer	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		11.2 Menjelaskan prosedur pengembangan pembelajaran berbasis teknologi komputer	
12	Mendeskripsikan asesmen anak usia dini dalam pembelajaran berbasis teknologi komputer	12.1 Menjelaskan asesmen proses bermain anak dalam pembelajaran berbasis teknologi komputer	Bahan ajar cetak interaktif, panduan praktek dalam tutorial tata muka/online
		12.2 Menggambarkan asesmen perkembangan anak dalam pembelajaran berbasis komputer	

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### **Kesimpulan**

Dari pembahasan di BAB IV, dapat disimpulkan bahwa Mata Kuliah Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini perlu diperbaiki/direvisi, terutama terkait dengan kompetensi-kompetensi yang diperlukan anak dan guru untuk memanfaatkan teknologi komputer dalam mengembangkan berbagai aspek pengembangan anak usia dini. Berikut adalah kesimpulan dari hasil penelitian ini:

1. Penggunaan komputer di TK/PAUD bertujuan :
  - a. mengembangkan potensi perkembangan anak (kognitif, bahasa, motorik, sikap)
  - b. membekali anak dengan kompetensi mengoperasikan komputer dengan benar
  - c. membekali anak dengan kompetensi menggunakan *software* sederhana (*paint, power point, MS word*)
  - d. membekali anak dengan keterampilan menggunakan *game* sebagai wahana belajar sambil bermain
3. Jam kegiatan menggunakan komputer antara 30-90 menit,
4. Keterampilan komputer yang dibutuhkan anak adalah mengoperasikan komputer (menghidup-matikan, menggunakan *mouse*, menggunakan *keyboard*), menggunakan *game* untuk belajar sambil bermain serta menggambar dan mewarnai dengan memakai *software* sederhana (*paint, power point*)
5. Dengan menguasai keterampilan menggunakan komputer, anak diharapkan lebih adaptif dengan perkembangan masa depan karena dapat mengikuti perkembangan teknologi. Guru menggunakan komputer selain untuk menunjang kurikulum dalam mengembangkan potensi perkembangan anak, juga untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas secara klasikal
6. Guru yang mengajarkan keterampilan komputer harus menguasai cara mengoperasikan komputer, cara menggunakan *software* tertentu seperti *paint, power point, MS word*, menguasai cara mengembangkan berbagai potensi perkembangan anak melalui komputer, dan memahami sejauh mana penggunaan komputer dapat menunjang kurikulum.

7. Strategi mempelajari BMP “komputer dalam pendidikan anak usia dini” adalah dengan memperbanyak praktek yang dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar non-cetak dan tutorial (tatap muka dan online).

### **Rekomendasi**

1. Penelitian ini dilakukan dengan fokus pada pengumpulan pendapat subyek penelitian tentang kompetensi mata kuliah Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini sehingga belum dilakukan ujicoba untuk mendapatkan prototipe bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan pengembangan strategi dalam bahan ajar cetak.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap sampel di Kota Tangerang Selatan, dengan kondisi status sosial ekonomi masyarakat yang cukup baik. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengambil sampel pada lembaga PAUD yang terletak di kecamatan-kecamatan dengan status sosial ekonomi yang lebih rendah. Hal ini perlu dilakukan agar terdapat keseimbangan masukan antara lembaga PAUD di kota dengan non-perkotaan, sehingga bahan ajar yang dihasilkan dapat mengakomodasikan kepentingan sasaran yang cukup luas.

## DAFTAR PUSTAKA

[http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&ved=0CE4QFjAF&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2FPeranan%2520Komputer%2520sebagai%2520Media%2520bagi%2520Anak.doc&ei=iv8OU\\_vHO8GzrgeS64CoAg&usg=AFQjCNHQH5WZvURJm8UPWmcjCueMaAyf6w&bvm=bv.61965928,d.bmk](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&ved=0CE4QFjAF&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2FPeranan%2520Komputer%2520sebagai%2520Media%2520bagi%2520Anak.doc&ei=iv8OU_vHO8GzrgeS64CoAg&usg=AFQjCNHQH5WZvURJm8UPWmcjCueMaAyf6w&bvm=bv.61965928,d.bmk)

<http://www.bpkpenabur.or.id/node/8007>

Davis, B.C. & Shade, Daniel D., (1994). *Integrate, Don't Isolate! Computer in Early Childhood Curriculum*. Eric Digest. Tersedia: <http://www.ericfacility.net/ericdigest/ed376991>. (8 Oktober 2004)

Haugland, Susan W. (2000). *Computers and Young Children*. Eric Digest. Tersedia: <http://www.ericfacility.net/ericdigest/ed438926>. (8 Oktober 2004)

Heinich, Robert (1996), *Instructional media and technologies for learning*, Englewood Cliffs, NJ : Merrill

Kemp, J.E. & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5<sup>th</sup> ed.) Newyork: Harpercollins, College Div.

Marisa (2104), Data Hasil Wawancara Lulusan PGPAUD tahun 2009 di Kota Cirebon

New Zealand, Ministry of Education, 2004

Pelin Yuksel (2011), *Using Digital Story Telling in Early Childhood Education: A Phenomenological Study of Teacher's Experiences*, A thesis Submitted to The Graduate School of Natural and Applied Sciences of The Middle East Technical Industry

Rowntree, Derek (1988). *Teaching Through Self-Instruction: How To Develop Open Learning Materials* (revised ed), Kogan Page, London/Nichols Publishing, New York

Scoter Judi Van, Ellis Debbie, Railsback Jennifer (2001). *Technology in Early Childhood Education, Finding The Balance*. Northwest Regional Educational Laboratory

Lampiran 1

**JADWAL DAN BIAYA PENELITIAN**

**A. JADWAL PENELITIAN**

No	Kegiatan	Bulan																								
		Maret				April				Juli				Agt				Okt				Nov				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pembuatan Proposal Penelitian		x	x																						
2	Penyusunan instrument penelitian			x	x	x	x	x	x																	
3	Uji coba instrumen								x																	
4	Penggandaan instrumen									x																
5	Pengumpulan data										x	x	x													
6	Pengolahan data														x	x	x	x								
7	Penyusunan Laporan Penelitian																					x	x			
8	Finalisasi Laporan Penelitian																					x	x	x		
9	Penjilidan																								x	

## B. BIAAYA PENELITIAN

Biaya yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian ini sebesar Rp 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah), dengan rincian sbb:

No	Jenis Kegiatan	Satuan Biaya	Jumlah Biaya (Rp)
<b>I</b>	<b>Tahapan Persiapan</b>		
1.	Penyusunan Proposal	3 orang x 5 hari x Rp 100.000	1.500.000
2.	Pembuatan instrumen	3 orang x 5 hari x Rp 100.000	1.500.000
3.	Ujicoba instrumen	15 orang X Rp 100.000	1.500.000
4.	Penggandaan Instrumen	100 eksp x 3 hal x Rp 200	600.000
5.	Bahan dan Alat (perangko, amplop, atk)		1.000.000
<b>II</b>	<b>Tahapan pengumpulan data</b>		
1.	Pengampu	1 orang x Rp 500.000	500.000
2.	Penelaah	1 orang x Rp 500.000	500.000
3.	Pakar Materi	2 orang x Rp 1.000.000	2.000.000
4.	Mahasiswa	20 orang x Rp 100.000	2.000.000
<b>III</b>	<b>Pengolahan Data</b>		
1.	Coding data	2 org x 3 hari x Rp 100.000	600.000
2.	Entry data	2 org x 3 hari x Rp 100.000	600.000
3.	Analisis data	3 org x 6 hari x Rp 100.000	1.800.000
4.	Kajian dokumentasi	2 orang x 6 hari x Rp 100.000	1.200.000
<b>IV</b>	<b>Penyusunan Laporan</b>		
1.	Draft laporan	3 org x 4 hari x Rp 100.000	1.200.000
2.	Reviu laporan	3 org x 2 hari x Rp 100.000	600.000
3.	Finalisasi laporan	3 org x 3 hari x Rp 100.000	900.000
4.	Penyusunan Laporan	3 orang x 5 hari x Rp. 100.000	1.500.000
5.	Penggandaan laporan	10 expl x Rp. 50.000	500.000
	<b>JUMLAH</b>		<b>20.000.000</b>

## Biodata Ketua Tim Peneliti/Pelaksana

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap dengan gelar	Dra. Marisa, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	196303281988032002
5	NIDN	00-2803-6312
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 28 Maret 1963
7	E-mail	<a href="mailto:icha@ut.ac.id">icha@ut.ac.id</a>
8	No. Telepon/HP	08174825201
9	Alamat Kantor	Jln. Cabe Raya, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten. Kode. Pos 15418
10	No Telepon/Faks	021.7490941. Ext. 2427
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S1 PAUD
12	Mata Kuliah Ampuan	1. Pengembangan Sosial Emosional Anak
		2. Pengembangan Kecerdasan Majemuk

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Jakarta	Universitas Negeri Jakarta	-
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	
Tahun Masuk-Lulus	1981-1986	1999-2004	
Judul Skripsi/Tesis	Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar: Studi Kasus di SMAN 28, Jakarta Selatan	Kecepatan Adopsi Program PEKERTI oleh Dosen Muda	

### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2011	Kajian Substansi tentang Perkembangan dan Pengembangan Motorik Halus pada anak usia Taman Kanak-kanak dalam BMP Metode Pengembangan Fisik (PAUD4202)	UT	20.000.000
	2009	Kajian Substansi Tentang Pengembangan Karakter Pada Mata Kuliah Pengembangan Sosial Emosional (PAUD 4103)	UT	20.000.000

**D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2012	Penjualan dan Pembagian Barang Bekas Berkualitas dalam Rangka Dies Natalis UT ke 28		UT
2	2011	Melakukan Pendampingan Pemberantasan Nyamuk di lingkungan Kelurahan Pondok Cabe		UT

**E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol/No/Tahun
1	-		
2	-		

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	<i>International Conference on Distance Education, October 26-28<sup>th</sup>, 2010</i>	<i>“Open Distance Learning Towards Building Sustainable Global Learning Communities”</i>	2010, Hanoi Vietnam
2	<i>Association of Asian Open University</i>	<i>“Factors Influence Knowledge Creation In Developing Academic Products And Service System In Universitas Terbuka (Indonesian Open University)”</i>	2014, Hongkong
3	<i>International Seminar and Conference on Learning Organization</i>	<i>The Effect of Information System, Organizational Structure, Human Resource Development, and Organizational Cultures to Universitas Terbuka’s Learning Organization (LO)</i>	2014, Jakarta

**G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Hal	Penerbit
1	BMP Komputer dan Media Pembelajaran	2011	156	Universitas Terbuka

**H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir**

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-				
-				

**I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial lainnya dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul/Tema/Jenis yang Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-				
-				

**J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	Satya Lencana 20 Tahun	Presiden RI	2009

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian Fundamental

Tangerang Selatan, 12 Desember 2014

Peneliti,

Tanda tangan

Dra. Marisa, M.Pd.

## Biodata Anggota Tim Peneliti/Pelaksana

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap dengan gelar	Drs. Denny Setiawan, M.Ed.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	196112031987031001
5	NIDN	00-1802-4903
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Tasikmalaya, 3 Desember 1961
7	E-mail	<a href="mailto:dennys@ut.ac.id">dennys@ut.ac.id</a>
8	No. Telepon/HP	081310454255
9	Alamat Kantor	Jln. Cabe Raya, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten. Kode. Pos 15418
10	No Telepon/Faks	021.7490941. Ext. 2010
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 PAUD
12	Mata Kuliah Ampuan	1. PKP
		2. Analisis Kegiatan PAUD

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Jakarta	Deakin University	
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Language and Literacy	
Tahun Masuk-Lulus	1981	1993	
Judul Skripsi/Tesis	Penyusunan Desain Instruksional	The Value of Drawing in teaching Writing	

### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2012	Pengembangan Alat Permainan Konstruktif untuk meningkatkan Kemampuan kognitif Anak TK	UT	30
	2012	Pengembangan Model pembelajaran Sains yang Efektif di TK	UT	30

	<b>2010</b>	Penggunaan Jurnal Belajar untuk Memonitor Kemmapuan mahasisiwa PG PAUD dalam TTM	UT	30
	<b>2009</b>	Penggunaan Tutorial berbasis Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa terhadap BMP	UT	30
	<b>2008</b>	Evaluasi Terhadap mata kuliah Metode pengembangan Bahasa (PAUD 4106)	UT	20
	<b>2008</b>	Kualitas Video BMP Metode Pengembangan Fisik	UT	20

#### **D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2009			
2	2010			
3	2011		UT	Rp. 3.500.000,-
4	2012	Pulau Pramuka	UT	Rp. 3.500.000,-
5	2013	Transfer Pengetahuan Alam Kepada Anak Berbasis Kearifan Lokal	Mandiri	Rp. 10.000.000,-

#### **E. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	<b>2012</b>	Pengembangan Alat Permainan Konstruktif untuk meningkatkan Kemmpuan kognitif Anak TK	UT	30
2	<b>2012</b>	Pengembangan Model pembelajaran Sains yang Efektif di TK	UT	30
3	<b>2010</b>	Penggunaan Jurnal Belajar untuk Memonitor Kemmapuan mahasisiwa PG PAUD dalam TTM	UT	30
4	<b>2009</b>	Penggunaan Tutorial berbasis Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa terhadap	UT	30

		BMP		
5	2008	Evaluasi Terhadap mata kuliah Metode pengembangan Bahasa (PAUD 4106)	UT	20
6	2008	Kualitas Video BMP Metode Pengembanagan Fisik	UT	20

#### F. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2009			
2	2010			
3	2011		UT	Rp. 3.500.000,-
4	2012	Pulau Pramuka	UT	Rp. 3.500.000,-
5	2013	Transfer Pengetahuan Alam Kepada Anak Berbasis Kearifan Lokal	Mandiri	Rp. 10.000.000,-

#### G. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol/No/Tahun
1	Meningkatkan Pemahaman anak terhadap pendidikan moral melalui peningkatan kemampuan kognitif	Cendikia	7/4/2009
2	<i>The Use of high order thinking skills in a story telling method in order to improve children's critical</i>	<i>Journal of English and</i>	3/1/2009
3	Potensi audio dan radio interaktif dalam memberikan layanan PAUD di Indonesia	Jurnal UT	

#### H. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference Education and Language	Science Learning Model for Kindergarten	18-30 Januari 2013. Bandar Lampung
2	UKM Alumni Malaysia Indonesia	Potensi aaudio dan radio interaktif dalam memberikan pelayanan	4-5 April 2009, Parklane Hotel

**I. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Hal	Penerbit

**J. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir**

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

**K. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial lainnya dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul/Tema/Jenis yang Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

**L. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian kelembagaan madya.

Tangerang Selatan, 12 Desember 2014

Peneliti,

Drs. Denny Setiawan, M.Ed.