

LAPORAN
PENELITIAN KEILMUAN MADYA



KESESUAIAN PEMANFAATAN KOMPUTER
DI TAMAN KANAK-KANAK
DENGAN KURIKULUM YANG BERLAKU

Drs. Muman Hendra Budimam, MPd. NIP.

Drs. Edy Sjarif, M.Pd NIP.

Drs. Denny Setiawan M.Ed NIP. 196112031987031001

UNIVERSITAS TERBUKA
MARET 2014

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN MADYA

Judul Penelitian:

Kesesuaian Pemanfaatan Komputer di Taman Kanak-kanak dengan Kurikulum yang Berlaku

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap: Drs. Muman Hendra Budiman, M.Pd
b. NIP 19580812 1985111001
c. Jabatan Fungsional Asisten Ahli
d. Program Studi S1 PGPAUD
e. Nomor HP 08159263880
f. Alamat surel (e-mail) muman@ut.ac.id

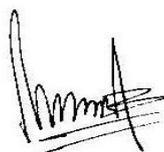
Anggota Peneliti :

- a. Nama Lengkap: Drs. Edy Sjarif, M.Pd
b. NIP 196011161987031002
c. Perguruan Tinggi Universitas Terbuka

Anggota Peneliti

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

Tangerang, 15 Desember 2014
Ketua Peneliti



Drs. Muman Hendra Budiman, MPd
NIP 19580812 1985111001

Mengetahui, Dekan	Menyetujui Ketua Lembaga LPPM
Udan Kusmawan, Drs., M.A., Ph.D NIP. 196904051994031002	Kristanti Ambar Puspitasari, Ir.,M.Ed.,Ph.D NIP. 196102121986032001

SURAT PERNYATAAN REVIEWER-1

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : R. Benny Agus Pribadi, Drs. M.A., Dr.
Jabatan : Lektor Kepala

Telah menelaah laporan penelitian

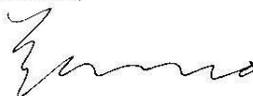
Judul : "Kesesuaian Pemanfaatan Komputer Di Taman Kanak-kanak Dengan Kurikulum Yang Berlaku"

Peneliti : Muman Hendra Budiman, Drs. M. Pd

Menyatakan bahwa laporan tersebut layak diterima sebagai laporan Penelitian.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tangerang Selatan, 03 Desember 2014
Penelaah,



R. Benny Agus Pribadi, Drs. M.A. Dr.
NIP.196105091987031001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN KEILMUAN MADYA		1
DAFTAR ISI		2
BAB I PENDAHULUAN		3
A.	Latar Belakang Masalah	3
B.	Rumusan Penelitian	6
C.	Tujuan Penelitian	7
D.	Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		
A.	Komputer Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif di Usia Dini	8
B.	Kurikulum PAUD 2013	11
C.	Hakekat/Inti Kurikulum PAUD	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Pendekatan Penelitian	18
B.	Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data	18
C.	Subyek Penelitian	18
D.	Vailiditas Data	18
E.	Analisis Data	18
BAB IV JADWAL DAN BIAYA PENELITIAN		21
A.	Jadwal Penelitian	21
B.	Biaya Penelitian	23
BIBLIOGRAFI		

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan mengembangkan potensi anak seoptimal mungkin melalui kegiatan-kegiatan yang dapat memelihara kebahagiaan anak yang sedang dalam masa bermain dan meningkatkan motivasi anak untuk mengetahui dan mengeksplorasi hal-hal yang ada di sekitarnya yang belum diketahuinya. Salah satu potensi terpenting yang harus dikembangkan dari anak adalah kemampuan anak bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Dengan bersosialisasi anak akan banyak belajar dari lingkungannya sehingga pada gilirannya apa yang ditemukan anak dalam pergaulannya akan meningkatkan potensi anak lainnya, seperti kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni dan motoriknya. Mengingat pentingnya anak bermain dan bersosialisasi maka program-program kegiatan di TK dan lembaga PAUD dipenuhi oleh kegiatan-kegiatan bermain bersama baik dengan bimbingan guru maupun antar anak yang terjadi secara alami. Di beberapa TK khususnya di kota-kota besar seringkali terjadi anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan di atas meja dan mereka menyebutnya “belajar”. Kegiatan seperti ini banyak menuai kritik karena gerak anak untuk bersosialisasi menjadi berkurang dan anak lebih banyak menghabiskan waktu bekerja secara individual.

Sementara itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara masif mempengaruhi semua sektor kehidupan termasuk sektor pendidikan. Di tingkat anak usia dini, komputer mulai diperkenalkan pada anak bahkan telah digunakan sebagai salah satu bagian dari kegiatan pengembangan potensi anak. Sri Nilowati, (2014) mengatakan bahwa komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya program-program komputer dalam bentuk CD, contohnya: Bobby Bola, Kiki Kelinci dan lain-lain. Dengan pembelajaran komputer di Taman Kanak-kanak, anak dapat belajar mengenai huruf, angka, warna, bentuk geometri dan sebagainya. <http://www.bpkpenabur.or.id/node/8007>

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan ini telah mendapatkan perhatian pemerintah bahkan pengadaan komputer di sekolah-sekolah di pedesaan telah dilakukan secara besar-besaran dalam rangka memanfaatkan internet untuk pendidikan. Salah satu buktinya adalah fakta bahwa seluruh sekolah yang tergabung dalam rintisan SMA bertaraf

internasional sebanyak 320 yang tersebar di 33 provinsi telah terintegrasi seluruhnya pada jaringan internet.

(<http://gurupembaharu.com/home/perkembangan-internet-sekolah-indonesia>)

Hal ini bukan hanya terjadi di Indonesia, di berbagai Negara di dunia pun pemerintah setempat telah mendorong pemanfaatan komputer ini.

“Sekarang ada pemusatan perhatian yang sangat kuat pada pengembangan kebijakan ICT dan pengintegrasian ICT dalam kurikulum dan pelaksanaan pendidikan lintas sektor pendidikan. ICT dan e-learning telah menjadi konsep penting dalam pendidikan SD, SMP dan SMA”.

Pelin Yuksel (2011)

Pemanfaatan komputer secara luas di tingkat pendidikan anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak, disebabkan oleh berbagai anggapan para pendidik tentang kemudahan dan keuntungan menggunakannya. Salah seorang pendidik yang menyatakan pendapatnya mengenai keuntungan dan kemudahan menggunakan komputer di TK adalah Rini Nurhayati (2013). Menurutnya kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu untuk mendapatkan informasi materi yang diperlukan sehingga mempermudah pemahaman pada peserta didik TK. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik di TK, tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi anak dalam memahami suatu konsep yang lebih cepat (fast learner). Di samping itu, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguatan (reinforcement) terhadap kemampuan anak.

<http://www.formulasi.or.id/2013/02/senangnya-bermain-sambil-belajar-di-tk.html>

Tentang manfaat komputer dalam pendidikan anak usia dini Clements & Nastasi menyampaikan pendapat para ahli sebagai berikut:

“Komputers and writing programs can be used with preschool-aged children to explore written language, and their use can be successfully integrated into process-oriented writing programs as early as first grade or kindergarten”

(Clements & Nastasi, 1993 in Judi Van Scoter, Debbie Ellis, 2001)

Namun demikian, pemanfaatan komputer yang lebih bersifat individual tersebut mengundang perdebatan di kalangan ahli dan pendidik yaitu dari pihak yang mendukung pemanfaatan komputer di dalam pendidikan anak usia dini dan mereka yang tidak setuju.

“The role of technology in early childhood education, birth to age eight, is a controversial topic. Parents and educators have concerns about potential benefits or harm to young children. Critics contend that technology in schools wastes time, money, and childhood itself by speeding up the pace and cutting down on essential learning experiences”

(Cordes & Miller, 2000; Healy, 1998 in Judi Van Scoter, Debbie Ellis, 2001)

Di samping perdebatan mengenai perlu tidaknya komputer digunakan dalam pendidikan anak usia dini, para ahli yang menyetujui menggunakannya sependapat bahwa meskipun komputer dapat digunakan namun pemanfaatannya harus terintegrasi dengan tujuan, kurikulum yang digunakan lembaga pendidikan tersebut, pelaksanaannya dan konteks sosial di lembaga pendidikan tersebut.

Dalam hal ini para ahli pendidikan mengatakan bahwa sebagian besar literatur tentang ICT dalam pendidikan anak usia dini sangat mendukung pandangan bahwa teknologi itu sendiri tidak akan pernah bisa mengendalikan proses pengembangan. Akan tetapi, seluruh perencanaan untuk pengenalan dan penggunaan ICT oleh anak dan orang dewasa dalam pendidikan anak usia dini harus berasal dari pemahaman yang jelas dari tujuan, pelaksanaan dan konteks sosial pendidikan anak usia dini (O'Hara, 2004; O'Rourke & Harrison, 2004; Sheridan & Pramling Samuelsson, 2003 in Judi Van Scoter, Debbie Ellis, 2001)

Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan Higgins sebagai berikut :

“The evidence is clear that simply providing ICT equipment to schools or teachers will not necessarily make a difference; what makes the difference is the way in which this equipment and other resources are used” (Higgins, 2003).

Oleh karena itu para ahli mengkhawatirkan bagaimana pemanfaatan komputer dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Menurut para ahli efektifitas penggunaan komputer pada pendidikan anak usia dini tergantung bagaimana guru menggunakannya dan bagaimana pengintegrasian kepada kurikulum yang digunakan. Dalam hal ini Pelin Yuksel (2011) mengatakan :

“It has become a great concern about how children may be affected and how teachers should use computers in their classroom activities effectively with the increased role of computers in early childhood’s learning. It is important to consider how it can be used more effectively integrated into early childhood curriculum since technological devices are widely used to maximize learning activity”.

Dalam kasus yang sama, komputer pembelajaran untuk digunakan dalam belajar di kelas-kelas pra sekolah sering kurang isi yang dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. (Littrell, Zagumny, & Zagumny, 2005; Landerholm, Gehrie, Hao, 2004; Kabadayi, 2006 dalam Judi Van Scoter, Debbie Ellis, 2001)

B. Rumusan Masalah

Pemanfaatan teknologi dalam segala aspek harus memperhatikan ketepatan konteks dan cara pemanfaatan sehingga akan menjadi teknologi tepat guna. Demikian juga penggunaan komputer dalam pendidikan anak usia dini, harus memperhatikan cara pemanfaatannya dan konteksnya yang meliputi kurikulum, pelaksanaan kurikulum dan konteks sosial. Oleh karena itu penelitian ini akan menjawab pertanyaan berikut ini :

1. apakah penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak digunakan untuk mengembangkan potensi anak atau hanya digunakan melatih cara mengoperasikannya saja ?
2. apakah penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak telah sesuai dengan kurikulum yang digunakan di TK tersebut ?
3. bagaimana hubungan/interaksi penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak dengan kurikulum yang digunakan di TK tersebut ?
4. bagaimana cara guru membimbing anak menggunakan komputer ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui:

1. tujuan digunakannya komputer di Taman Kanak-kanak
2. kesesuaian penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak dengan kurikulum yang digunakan
3. hubungan/interaksi penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak dengan kurikulum yang digunakan
4. cara guru membimbing anak menggunakan komputer

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai :

1. masukan bagi perbaikan pembelajaran berbasis komputer di Taman Kanak-kanak
2. sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pemanfaatan komputer dalam pendidikan anak usia dini.

BAB II KERANGKA TEORI

A. KOMPUTER SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN EFEKTIF DI USIA DINI

Komputer merupakan perangkat teknologi canggih yang termasuk dalam ICT (Information Communication Technology). ICT dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang memungkinkan kita mendapatkan informasi untuk berkomunikasi satu sama lain, atau untuk mendapatkan pengaruh pada lingkungan dengan menggunakan peralatan elektronik atau digital. Dalam pendidikan anak usia dini, istilah ICT dapat meliputi perangkat keras dan lunak komputer, kamera digital dan kamera video, internet, perangkat komunikasi, mainan yang dapat diprogram, dan berbagai peralatan serta sumber lainnya (Siraj-Blatchford & Siraj-Blatchford, 2003, p.4 in New Zealand, Ministry of Education, 2004).

Sedikitnya ada tiga alasan mengapa ICT bermanfaat dalam pendidikan anak usia dini. Pertama, ICT telah mempunyai pengaruh pada manusia dan lingkungannya yang ada di sekitar 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 sector pendidikan untuk pengembangan dan pengintegrasian ICT ke dalam kebijakan, kurikulum, dan pelaksanaan pendidikan (New Zealand, Ministry of Education, 2004)

Komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya program-program komputer dalam bentuk CD, contohnya: Bobby Bola, Kiki Kelinci dan lain-lain. Dengan pembelajaran komputer di Taman Kanak-kanak, anak dapat belajar mengenai huruf, angka, warna, bentuk geometri dan sebagainya.

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

Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menyebabkan proses belajar terjadi secara lebih individual (individual learning). Pengguna komputer dapat langsung mendapatkan informasi dari sumbernya. Namun seiring perkembangan teknologi, para pengguna

komputer kini dapat melakukan interaksi antar mereka dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan.

Terdapat perkembangan pemahaman dari berbagai cara bahwa ICT dapat bermanfaat pada (untuk mentransformasi) kegiatan, aturan, dan pengalaman bersosialisasi anak dan orang dewasa dalam kancah pendidikan anak usia dini.

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

Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (feedback) yang segera kepada pemakainya.

<http://www.formulasi.or.id/2013/02/senangya-bermain-sambil-belajar-di-tk.html>

Keuntungan Penggunaan Komputer di Lembaga PAUD

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

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

5. Menjadikan proses belajar menjadi interaktif, bisa disesuaikan dengan gaya belajar anak

Pujiriyanto, Peranan komputer sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak

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

Pembelajaran melalui komputer pada anak usia dini dapat:

1. menstimulasi kecerdasan kognitif misalnya mengenai pemahaman konsep bilangan
2. menstimulasi kecerdasan bahasa dan mengasah kemampuan untuk berpikir kritis.
3. menstimulasi koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan mouse.
4. secara tidak langsung juga membantu perkembangan motorik halus.

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).

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.

Namun demikian, dalam memanfaatkan komputer para pendidik harus memilih perangkat lunak yang baik dan sesuai dengan kebutuhan.

Pilihlah perangkat lunak yang :

1. bersifat terbuka dan memungkinkan anak belajar aktif
2. membuat keputusan, melibatkan beberapa indera dan suara, musik atau suara manusia.
3. membuat keputusan tanpa takut atau membuat kesalahan
4. merespon eksplorasi anak untuk mencari jalan yang mendorong penyelidikan lebih lanjut.
5. merefleksikan dan membangun apa yang telah diketahui anak
6. diterapkan pada masalah yang sesungguhnya yang berhubungan dengan kehidupan nyata
7. mendatangkan kegembiraan dan mendorong penggunaan bahasa

(Davidson & Wright, 1994; Davis & Shade, 1994; NAEYC, 1996) in Judi Van Scoter, Debbie Ellis, Jennifer Railsback (2001).

B. KURIKULUM PAUD 2013

Kurikulum PAUD 2013 pada hakikatnya merupakan seperangkat rencana yang akan dilakukan selama proses pembelajaran, sehingga mutlak diperlukan oleh setiap satuan pendidikan. Kurikulum PAUD disiapkan oleh satuan PAUD yang bersangkutan sesuai dengan kebutuhan anak dengan mengacu pada dalam Peremendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD. Setiap anak diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai potensi masing-masing. Pendidik bertugas membantu, jika anak membutuhkan.

Kurikulum PAUD terdiri dari seperangkat bahan pembelajaran yang mencakup lingkup perkembangan, yaitu perkembangan moral & agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Setiap Lembaga PAUD dapat mengembangkan kurikulum sendiri-sendiri sesuai dengan ciri lembaga masing-masing dengan memenuhi prinsip dan capaian perkembangan minimal yang tertera dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD, sebagai acuan. Kemampuan anak yang tercantum dalam Permendiknas tersebut adalah

kemampuan anak pada umumnya, sehingga pada kenyataannya capaian anak-anak dapat melampaui atau dibawah usianya. Hal ini harus dianggap wajar.

<http://kurikulumpaod.blogspot.com/2013/05/kurikulum-paud-2013.html>

Komponen-komponen untuk Menyusun Kurikulum PAUD 2013:

1. KTSP

Kurikulum **KTSP PAUD 2013** yaitu kurikulum nasional yang dikembangkan, disusun dan dikelola oleh sebuah lembaga sesuai kebutuhan dan kultur lembaga tersebut. KTSP lembaga yang satu dengan lembaga yang lainnya itu dipastikan berbeda namun mempunyai inti yang sama.

Kurikulum disusun harus memperhatikan seluruh potensi anak agar dapat berkembang optimal dengan memadukan seluruh aspek pengembangan.

Kurikulum bukanlah harga mati pada pelaksanaan kegiatan main dan pembelajaran. Kurikulum merupakan acuan minimal, dengan kata lain, kurikulum dapat dikembangkan sesuai dengan situasi kondisi peserta didik, waktu, dan daerah dimana kurikulum tersebut digunakan.

Kurikulum di lembaga pendidikan anak usia dini terdiri dari dua kategori, yaitu kurikulum untuk pendidikan formal dan kurikulum untuk pendidikan non formal. Kurikulum yang digunakan pun dirancang berbeda sesuai usia anak yang dilayani.

PAUD formal saat ini menggunakan kurikulum 2004 yang sering disebut dengan kurikulum berbasis kompetensi (KBK). Sedangkan PAUD nonformal banyak menggunakan Menu Generik sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran atau pun kegiatan pengembangan lainnya.

2. Kalender Pendidikan

Kalender Pendidikan atau Kalender Akademik PAUD merupakan pengaturan waktu kegiatan pembelajaran peserta didik dalam kurun waktu satu tahun. Kalender akademik digunakan sebagai acuan pembelajaran untuk hari efektif (HE), Minggu Efektif (ME) dan Hari libur (HL) pada tahun yang ditempuh.

Kalender akademik ini berfungsi sebagai acuan kegiatan yang akan dilakukan selama tahun ajaran yang ditempuh. Dari sini dapat terlihat jumlah Minggu Efektif, Hari

Efektif dan perkiraan libur. Sehingga kita mudah dalam penyusunan program-program sekolah yang lain.

Fungsi kalender pendidikan :

- Mendorong efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di sekolah
- Menyerasikan ketentuan mengenai hari efektif dan hari libur sekolah
- Pedoman dalam menyusun program kegiatan pembelajaran sekolah
- Pedoman bagi guru untuk menyusun program tahunan, program semester serta membuat silabus dan satuan acara pembelajaran

Dalam kalender akademik terdapat beberapa komponen, diantaranya :

a. Tahun Ajaran

Tahun ajaran merupakan awal dari dimulainya kegiatan pembelajaran di sekolah. Tahun ajaran baru ditetapkan oleh Dinas yaitu pada Bulan Juli setiap tahun dan berakhir di Bulan Juni tahun berikutnya.

b. Minggu Efektif

Minggu efektif adalah jumlah minggu kegiatan pembelajaran untuk setiap tahun pelajaran. Minggu efektif untuk PAUD adalah 34 Minggu dalam satu tahun. Tapi setiap sekolah bisa menyesuaikannya sesuai kondisi dan kebutuhan sekolah.

c. Hari Libur

Hari libur adalah waktu yang ditetapkan untuk tidak diadakannya kegiatan belajar mengajar terjadwal. Hari libur sekolah ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional atau Menteri Agama dalam hal yang terkait dengan hari raya keagamaan dan libur nasional.

Setiap Kota/Kabupaten juga lembaga dapat menetapkan hari libur khusus diluar hari libur yang ditetapkan. Hal tersebut disesuaikan dengan rencana yang dibuat oleh lembaga tersebut.

Hari libur tersebut mencakup :

- Libur Semester
- Libur hari-hari besar keagamaan
- Libur nasional
- Cuti bersama
- dan Libur khusus yang ditetapkan lembaga

3. Program Tahunan

4. Program Semester

Program Semester atau Perencanaan Semester PAUD merupakan program pembelajaran yang berisi jaringan-jaringan tema yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap jaringan tema dan sebarannya ke dalam semester 1 dan semester 2.

Langkah-langkah penyusunan program semester sebagai berikut :

- a. Pelajari dokumen kurikulum , yakni kerangka dasar dan standar kompetensi.
- b. Pilih tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelompok dalam satu semester.
- c. Buat “Matrik Hubungan Kompetensi Dasar dengan Tema. Dalam langkah ini yang harus dilakukan adalah memasukkan hasil belajar dan/atau indikator ke dalam jaringan tema.
- d. Tetapkan alokasi waktu untuk setiap jaringan tema dengan memperhatikan keluaan cakupan pembahasan tema dan minggu efektif lembaga.

5. Rencana Kerja Mingguan

Pada perencanaan mingguan guru menyusun Satuan Kegiatan Mingguan (SKM). SKM ini berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah direncanakan dalam minggu sesuai dengan keluasaan pembahasan tema dan sub tema yang telah direncanakan pada program semester.

Bentuk Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) model pembelajaran kelompok

Komponen SKM model pembelajaran kelompok adalah sebagai berikut :

- Tema dan Sub Tema
- Alokasi Waktu
- Aspek Pengembangan
- Kegiatan per aspek pengembangan

6. Rencana Kerja Harian

Satuan kegiatan harian (SKH) juga disebut Rencana Kegiatan Harian (RKH) merupakan penjabaran dari satuan kegiatan mingguan (SKM) yang memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan individu, kelompok, maupun klasikal dalam satu hari.

Dengan menyusun SKH maka pemberian pembelajaran tidak akan melenceng dari rencana, jika dianalogikan kita belanja ke pasar maka RKH adalah daftar belanjaan.

Dengan adanya daftar belanjaan kita tidak akan bingung harus membeli apa saja, juga kita dapat memperhitungkan besaran biaya yang akan dikeluarkan. Sama dengan SKH juga, dengan SKH pembelajaran akan lebih terencana.

Mau belajar apa dan berapa lama semua akan terlihat jelas dalam RKH sehingga kita tidak bingung dalam memberikan materi.

Satuan kegiatan harian (SKH) terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir.

Bentuk satuan kegiatan harian (SKH) model pembelajaran kelompok.

Komponen SKH model pembelajaran kelompok sebagai berikut :

- Hari, tanggal, waktu
- Indikator
- Kegiatan Pembelajaran
- Alat/sumber belajar
- Penilaian perkembangan anak didik.

7. Komponen-komponen penilaian

Untuk semua nilai yang telah kita dapatkan untuk mempermudah kita untuk pengisian di raport bisa di rangkum dengan menggunakan format rangkuman penilaian sebagai berikut : ...

lisan menyediakan bagi anak alat untuk berinteraksi dengan yang lainnya, dan untuk mewakili pemikiran, perasaan dan pengalamannya.

3. *Perkembangan Fisik dan Motorik yang Sehat.* Kesehatan anak berhubungan dengan kesiapan dan kinerja dalam kegiatan belajar. Anak yang sehat dapat terfokus pada dan terlibat dalam pengalaman penting dalam proses belajar.

4. *Pengetahuan Umum dan Kognisi.* Anak memerlukan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang dan benda dalam lingkungan mereka, dan belajar dari sekeliling mereka. Pengalaman dan interaksi dengan teman dan orang dewasa memungkinkan anak membangun pengetahuan mengenai pola, memahami hubungan antara benda dan peristiwa dan mempelajari cara untuk memecahkan masalah.

5. *Pendekatan Terhadap Belajar.* Anak dapat menjadi pebelajar yang berhasil dalam berbagai cara. Dengan memahami predisposisi dan gaya belajar yang mempengaruhi respon seorang anak pada kesempatan belajar, orang dewasa dapat mendorong dan meningkatkan keterlibatan anak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. PENDEKATAN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan dan menganalisis hasil penelitian dalam bentuk kalimat.

B. METODE DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Metode dalam penelitian ini adalah survey, analisis materi (content analysis) dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Kuesioner mengenai cara merancang, memilih dan mengajarkan program komputer kepada anak, ditujukan pada guru-guru lembaga TK/PAUD yang di kelasnya telah menggunakan komputer untuk pembelajaran. Hasilnya akan dianalisis untuk melihat kesesuaiannya dengan kurikulum yang digunakan di lembaga tersebut. Untuk mendalami pemahaman pendapat guru, maka wawancara dilakukan pada beberapa responden terpilih, Metode observasi digunakan untuk melihat apa yang telah dilakukan guru dan siswa di kelas sehubungan dengan kesesuaiannya dengan kurikulum yang digunakan.

C. SUBYEK PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah para guru lembaga TK/PAUD yang di kelasnya sudah menggunakan komputer untuk pembelajaran.

D. VALIDITAS DATA

Data divalidasi melalui triangulasi data yaitu menggunakan triangulasi metode pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

E. ANALISIS DATA

Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu menganalisis, mendeskripsikan dan menginterpretasi tulisan, ucapan dan hasil kerja subyek penelitian dalam merespon pengumpulan data dalam penelitian ini

TAHAPAN	KEGIATAN	JENIS DATA	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	ANALISIS DATA	OUTPUT
Persiapan Penelitian	Kajian konsep literatur mengenai Pemanfaatan Komputer untuk AUD	Data kualitatif konsep Pemanfaatan Komputer untuk AUD	Analisis dokumen literatur mengenai konsep Pemanfaatan Komputer untuk AUD	Deskriptif	Konsep Pemanfaatan Komputer untuk AUD
	Kajian konsep literatur mengenai Kurikulum AUD	Data kualitatif konsep Kurikulum AUD	Analisis dokumen/ literatur mengenai konsep Kurikulum AUD	Deskriptif	Konsep Kurikulum AUD
	Menyusun Instrumen Penelitian	Data kualitatif berupa indikator instrumen penelitian	Uji coba instrumen Penelitian	Deskriptif kualitatif	Perangkat instrumen yang valid dan reliable
Pelaksanaan Penelitian	Menyebarkan kuesioner penelitian kepada responden	Dara kualitatif berupa pendapat guru mengenai pemanfaatan komputer untuk AUD	Pengisian kuesioner penelitian	Deskriptif kualitatif	Kuesioner yang telah diisi
	Mewawancarai responden terpilih untuk memperdalam pemahaman pendapat guru	Dara kualitatif berupa pendapat guru mengenai pemanfaatan komputer untuk AUD	Wawancara dengan responden terpilih	Deskriptif kualitatif	Hasil wawancara
	Menganalisis rencana pelajaran pemanfaatan komputer untuk AUD dan hasil kerja anak	Data kualitatif berupa rencana pelajaran pemanfaatan komputer untuk AUD dan hasil kerja anak	Menganalisis dokumen yang dibuat oleh responden terpilih	Deskriptif kualitatif	Hasil analisis dokumen

	Mengolah dan menganalisis data	Data kualitatif berupa hasil pengisian kuesioner, wawancara dan analisis dokumentasi data	Membandingkan data kuesioner, wawancara, dan dokumentasi dengan inti kurikulum dalam satu table	Data kualitatif	Hasil analisis dan pengolahan data serta kesimpulan penelitian
Laporan Penelitian	Menyusun Laporan	Data Kualitatif berupa laporan penelitian	Melaporkan hasil penelitian secara keseluruhan	Deskriptif kualitatif	Laporan Hasil Penelitian
	Menyampaikan laporan dalam seminar	Data kualitatif	Mendengarkan dan mencatat masukan dari peserta seminar	Memperhatikan masukan berupa kritik dan saran	Masukan perbaikan laporan
	Merevisi laporan penelitian	Data kualitatif	Menggunakan masukan berupa kritik dan saran untuk merevisi laporan	Memeriksa kembali hasil perbaikan laporan	Laporan penelitian hasil revisi
	Menyerahkan laporan hasil penelitian ke LPPM	=	=	=	Laporan penelitian diterima LPPM
Desiminasi	Memuat aerikel jurnal	=	=	=	Artikel termuat dalam jurnal

BAB IV ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Data yang berasal dari jawaban kuesioner, wawancara, dan observasi ditabulasi untuk melihat hubungan ketiganya sehingga dapat dilakukan interpretasi tentang apa yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Tabulasi data ini dikelompokkan berdasarkan topik-topik penelitian untuk memudahkan interpretasinya, yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan penggunaan komputer di Lembaga PAUD/Taman Kanak-kanak

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/ Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
1.	Apakah di sekolah Anda anak-anak sudah melakukan kegiatan belajar atau kegiatan bermain dengan menggunakan komputer sebagai alat belajar/ bermain?	Sudah = 100 %	Apakah di sekolah Anda anak-anak sudah melakukan kegiatan belajar atau kegiatan bermain dengan menggunakan komputer sebagai alat belajar/ bermain? Sudah berapa lama ?	Ya, sudah kurang lebih 5 tahun belakangan ini.	Ruang belajar komputer	Terdapat ruang belajar komputer yang dilengkapi dengan komputer sebanyak 15 buah
2.	Apa yang Anda harapkan dapat dilakukan anak-anak dengan melakukan kegiatan belajar atau kegiatan bermain menggunakan komputer sebagai alat belajar/ bermain ?	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara mengoperasikan komputer • Berfikir luas • Belajar lebih menyenangkan • Tidak ketinggalan teknologi • Mengembangkan kognitif, motorik, bahasa, dll. • Mengetahui komputer sebagai alat komunikasi • Tidak gaptek dan lebih kreatif • Belajar lebih mudah • Mempunyai berbagai sumber • Menggambar, mewarnai, mengenal huruf dan angka 	Apakah penggunaan komputer dalam kegiatan belajar anak bertujuan untuk membekali anak dengan kemampuan mengoperasikan komputer ?	Ya, benar, tetapi yang utama adalah mengembangkan potensi perkembangan anak semaksimal mungkin, sejalan dengan kegiatan yang dilakukan guru di kelas.		
3.	Apakah di sekolah Anda tersedia CD yang berisi game untuk anak ?	Ada = 65 % Tidak = 35 %	Apakah di sekolah Anda tersedia CD yang berisi game untuk anak ? Dari mana Anda mendapatkannya ?	Ya, kami memiliki beberapa buah CD yang kami beli dari toko buku yang cukup besar.	Koleksi CD game yang dimiliki sekolah	Terdapat beberapa CD game berbahasa Indonesia dan Inggris di rak lemari guru
	Jika ya, sebutkanlah game tersebut dan	<ul style="list-style-type: none"> • English time =Bah. Inggris 				

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/ Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
	kemampuan anak yang dilatih	<ul style="list-style-type: none"> • Anak pintar dan Mandiri = Diri sendiri, bentuk, angka, nama, huruf, transportasi, makanan • Mengenal huruf = mengenal huruf abjad • Mengenal angka = mengenal angka/numeric • Mengenal warna = mengenal warna • Bentuk geometri = mengenal bentuk geometri • Bahasa Inggris = Bahasa Inggris • Puzzle = kognitif • Play & Learn Shortcut = sosem, kognitif • TK binatang = kognitif, bahasa • TK tumbuhan = kognitif, bahasa, sosem • Ayo berkreasi = kreatifitas, kognitif • Belajar ABC = bahasa • Ruru = kognitif, bahasa • Berhitung 1-20 = kognitif • Animated Clock = sosem, bahasa, kognitif • Bobby bola = seluruh aspek pengembangan • Sebran -= kognitif, berhitung, mewarnai • Akal = science • Anak mandiri = bahasa dan kognitif • Anak cerdas = bahasa dan kognitif • Cartoon coloring page = 				

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/ Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
		<p>mengenal warna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan gambar = permainan profesi • Fun math = berhitung sederhana • Benda tersembunyi = melatih ketelitian • Persamaan benda = kecepatan dan ketepatan • Belajar membaca = membaca kata • Play and Learn = Mengenal bentuk, melengkapi kata, puzzle • Pipu = penjumlahan, pengurangan • Bebi = Mengenal dan membedakan besar kecil, mewarnai, puzzle • Mengenal alphabet = mengucapkan sesuai huruf • Mengenal konsep angka = mengetahui angka • Permainan warna = konsep warna • Menarik garis menjadi suatu bentuk = mencipta suatu bentuk • Menghiyung kuantitas = korelasi antara kuantitas dan angka • Mewarnai gambar = mencipta sesuatu, mewarnai • Mengenal suara dari suatu benda, binatang = mengenal suara dari 				

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/ Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
		kendaraan, binatang, alat music <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk geometri= geometri • Pesona Edu = berhitung, mewarnai, • Smarty Arts = mengenal huruf, membaca • Anak cerdas = bentuk geometri, mewarnai, huruf, berhitung • Membaca dan menulis = mengetik, membaca, menulis • Puzzle = daya ingat • Any games = kognitif, bahasa, kreatifitas • Paing Coloring Paint = Imajinasi anak, kreatifitas 				
4.	Apakah di sekolah Anda tersedia CD yang berisi program-program pendidikan untuk anak?	Ya = 74 % Tidak = 26 %	Apakah di sekolah Anda tersedia CD yang berisi program-program pendidikan untuk anak? Dari mana Anda mendapatkan Nya ?	Ya, kami memiliki beberapa CD program pendidikan tetapi itutidak banyak jumlahnya. Kami membelinya dari toko buku yang cukup besar	Koleksi CD program yang dimiliki sekolah	Terdapat beberapa CD program berbahasa Indonesia dan Inggris di rak lemari guru
	Jika ya, sebutkanlah program-program pendidikan tersebut dan kemampuan anak yang dilatih	<ul style="list-style-type: none"> • Kisah budi pekerti = sopan santun • Cerita tentang akhlak dan budi pekerti = pembinaan prilaku yang baik • Sains sederhana = pengetahuan terjadinya asal mula sesuatu • Pesona edu = Ilmu pengetahuan • Bentuk dan warnaku = kognitif • Anak cerdas = kognitif, bahasa, sosem 				

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/ Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak Islam = sosem, bahasa • Belajar tata surya = kognitif • Creativity = kreatifitas • Pengenalan tentang alam sekitar, music, lagu, tarian, dll = seluruh aspek perkembangan • Brainy baby = mengenal ABC's • Adibooo Dancow = belajar tentang bumi • Siapa tau = pendidikan budi pekerti • Apa ini apa itu = mengenal kehidupan • Qishash Al Anbiya = mengenal nabi • Harun Yahya Series = Pesona dunia • Alex Kids Software = mengenal budaya Indonesia • Mizan Multimedia = Murottal kreatif • Cerita berseri = mendengarkan, pemahaman konsep/cerita, penanaman karakter, budi pekerti • Alphabet = pendengaran, lafal, pengucapan, intelegensi • Lagu bahasa Inggris, Indonesia, Mandarin = Bahasa • Dora = mewarnai, mengenal angka, mengurutkan angka, memori • Child play = mengenal suara, melatih 				

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/ Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
		menggunakan mouse dan keyboard <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal suara transportasi = kognitif • Bernyanyi sambil berhitung menggunakan bahasa Inggris = dasar-dasar bahasa Inggris • Creative Learning = bahasa Inggris • Picture Dictionary = kata bahasa Inggris sederhana dalam gambar • Anak Islam = huruf hijaiyah • Senam = senam anak • Dongeng = bahasa, sosem, kognitif, moral • Mengenal tubuh kita = keterampilan motorik • Mengenal kata benda = keterampilan motorik • Ready for school = keterampilan motorik • Magic math = keterampilan motorik • Mozaik kreatif = kreatifitas menggambar 				

Data tersebut menunjukkan bahwa menurut para pendidik lembaga PAUD/TK terdapat dua tujuan penggunaan computer untuk anak usia dini yaitu: pertama, mengembangkan potensi perkembangan anak, yaitu kognitif, bahasa, seni, social-emosional, moral dan motorik. Kedua, membekali anak dengan keterampilan menggunakan teknologi computer untuk mengerjakan tugas-tugas belajar pada pendidikan lanjutan (SD, SLTP, SLTA, Perguruan Tinggi).

2. Hubungan/interaksi penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak dengan kurikulum yang digunakan di TK tersebut

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
1.	Berikut adalah kemampuan-kemampuan anak yang menurut para ahli dapat dilatihkan melalui komputer. Identifikasilah kemampuan tersebut menurut pendapat Anda sendiri, apakah dapat melalui komputer atau perlu diajarkan secara langsung oleh guru, atau kedua cara tersebut perlu dilakukan. Kemudian apakah kemampuan tersebut terdapat dalam program/game yang ada di sekolah Anda ?	<ul style="list-style-type: none"> mempertinggi kreativitas: Guru: 9% Komputer: 0% Keduanya: 83% Tersedia : 52% inteligensia: Guru: 4% Komputer: 0% Keduanya: 96% Tersedia : 52% keterampilan nonverbal: Guru: 13 % Komputer: 4 % Keduanya: 78 % Tersedia : 48 % pengetahuan struktural: Guru: 30 % Komputer : 0 % Keduanya: 65 % Tersedia : 43 % ingatan jangka panjang Guru: 13 % Komputer : 0 % Keduanya: 83 % Tersedia : 43 % kecekatan tangan: Guru: 9% Komputer 4 %: Keduanya: 83 % Tersedia : 48 % keterampilan verbal: Guru: 9 % Komputer : 0 % Keduanya: 87 % Tersedia : 43 % penyelesaian masalah abstraksi: Guru: 22 % Komputer : 4 % Keduanya: 65 % Tersedia : 48 % keterampilan konseptual: Guru: 9 % Komputer : 4 % Keduanya: 83 % Tersedia : 48 % harga diri: Guru: 30 % Komputer : 0 % Keduanya: 61 % Tersedia : 43 % meningkatkan keterampilan motorik: 	Apakah program pendidikan atau game yang Ibu gunakan dapat mengakomodasi kegiatan yang dituntut oleh kurikulum ? Apakah program dan game tersebut dapat menggantikan fungsi guru dalam mencapai indicator yang ada dalam kurikulum yang digunakan di sini ?	Sebagaimana dari program tersebut ada yang dapat digunakan untuk mencapai indicator dalam kurikulum, namun tetap memerlukan guru untuk menjelaskan dan member contoh. Tetapi program-program yang bagus masih sedikit. Itupun kami dapat dengan mengunduh program yang sudah jadi dan biasanya berbahasa Inggris. Kalau menggantikan fungsi guru tentu saja tidak. Program computer ini hany bersifat membantu anak melatih untuk lebih memahami apa yang sedang menjadi tema pembicaraan di kelas. Dan itupun masih sangat terbatas.	Apakah program yang digunakan beryujuan menapai indicator belajar tertentu?	Bu guru menggunakan program berbasis power paint untuk melatih anak mengenal warna dan mewarnai gambar dengan cara mudah. Ketika ditanyakan kepada gurunya, ia mengatakan bahwa indicator yang ingin dicapai seduai dengan apa yang ada dalam kurikulum yaitu mengenalkan warna pada anak dan melatih motorik halus anak dalam mewarnai gambar.

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
		<p>Guru: 0 % Komputer : 9 % Keduanya: 78 % Tersedia : 48 %</p> <ul style="list-style-type: none"> mempertinggi berpikir matematis <p>Guru: 9 % Komputer : 9 % Keduanya: 74 % Tersedia : 48 %</p> <ul style="list-style-type: none"> meningkatkan kreativitas <p>Guru: 4 % Komputer : 4 % Keduanya: 83 % Tersedia : 48 %</p> <ul style="list-style-type: none"> skor tes yang tinggi pada berpikir kritis <p>Guru: 22 % Komputer : 4 % Keduanya: 57 % Tersedia : 43 %</p> <ul style="list-style-type: none"> penyelesaian masalah <p>Guru: 22 % Komputer : 0 % Keduanya: 61 % Tersedia : 48 %</p> <ul style="list-style-type: none"> keyakinan bahwa mereka dapat merubah atau mempengaruhi lingkungan mereka <p>Guru: 26 % Komputer : 0 % Keduanya: 61 % Tersedia : 43 %</p> <ul style="list-style-type: none"> meningkatkan skor penilaian bahasa ; <p>Guru: 17 % Komputer : 0 % Keduanya: 61 % Tersedia : 43 %</p>				
2.	Menurut Anda manfaat apakah yang akan didapat anak untuk masa depannya dengan belajar melalui komputer ?	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak ketinggalan teknologi - Memudahkan mengerjakan tugas - Pikiran lebih terbuka - Menumbuhkan minat belajar mandiri - Menambah kreatifitas - Belajar memecahkan masalah - Cepat mendapat informasi - Dapat mengikuti 	Menurut Ibu, manfaat apa yang paling besar bagi anak dengan belajar menggunakan computer ini ?	Sebenarnya ada dua aspek yang ingin dicapai yaitu agar potensi anak berkembang secara maksimal yaitu dengan memberikan program-program yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, mislnya kognitif, bahasa, motorik, seni, sosem, dan sebagainya. Aspek yang kedua adalah		

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
		perkembangan teknologi - Meningkatkan kinerja		agar anak-anak mahir menggunakan teknologi komputer sehingga tidak gaptek dan dapat menggunakan computer sebagai alat bantu dalam mengerjakan tugas-tugasnya kelak jika mereka melanjutkan sekolahnya.		

Data tersebut mengindikasikan bahwa guru menggunakan computer untuk menunjang kurikulum dalam hal pencapaian indicator belajar sesuai dengan tema yang sedang digunakan guru di kelas. Dengan adanya program pendidikan anak usia dini baik yang berbentuk latihan maupun permainan (game) guru terbantu untuk mengembangkan potensi perkembangan anak dengan lebih maksimal. Selain itu anak akan memiliki kemampuan menggunakan computer sebagai alat bantu belajar, sumber belajar dan alat komunikasi meskipun kemampuan-kemampuan tersebut tidak ada dalam kurikulum.

3. Kesesuaian penggunaan komputer di Lembaga PAUD/Taman Kanak-kanak dengan kurikulum yang digunakan di TK tersebut .

No.	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
1.			Apakah penggunaan computer di sekolah Ibu sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sini?	Kalau dikatakan sudah sesuai sih belum sepenuhnya. Sebab kalau kita bicara kurikulum berarti berbicara mengenai pencapaian indikator di dalamnya. Sedangkan program atau game yang tersedia dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak belum banyak. Program atau game yang adapun tidak semuanya cocok untuk digunakan	Apakah program yang digunakan mendukung pencapaian indicator dalam kurikulum	Anak-anak bermain game mencari kata dalam suatu setting tempat. Kata-kata yang dicari sudah terlebih dahulu diajarkan oleh bu guru di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa program yang digunakan mendukung pencapaian indicator meskipun mungkin tidak semua kata yang diajarkan ada dalam program computer

No.	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
				sebagai bahan ajar di sekolah, Jadi kami para guru harus memilih program mana yang sesuai dan tidak berdampak negative pada anak. Kebanyakan program yang kami gunakan menunjang apa yang kami harapkan dikuasai anak, Misalnya kami mengajarkan warna, maka ada program atau game yang dapat kami gunakan untuk mengenalkan warna pada anak sekaligus belajar mewarnai gambar pada layar computer.		tersebut.

Data tersebut menunjukkan bahwa program-program pendidikan yang dimiliki guru ada yang sesuai dengan kurikulum yaitu dapat digunakan untuk mengembangkan potensi perkembangan anak, namun demikian banyak juga program-program pendidikan yang tidak sesuai dengan kurikulum. Hal ini disebabkan terbatasnya program-program pendidikan anak usia dini yang berbentuk software atau CD di pasaran, sehingga guru banyak mengandalkan internet (mengunduh program dari internet). Untuk itu diperlukan ketelitian dan kejelihan guru dalam memilih dan memilih program-program yang sesuai dengan kurikulum yang mereka gunakan.

4. Cara guru membimbing anak menggunakan komputer .

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
1.			Bagaimana cara Ibu membimbing anak-anak menggunakan computer ?	Untuk pertama kali mereka menggunakan computer, guru member contoh dtelebih dahulu bagaimana menghidupkan dan mematikan computer,	Bagaimana guru membimbing anak-anak dalam menggunakan komputer	Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan berlatih mewarnai gambar dengan menggunakan computer. Bu guru akan mempersiapkan program yang akan

No	KUESIONER		WAWANCARA		OBSERVASI	
	Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban	Objek/Peristiwa yg Ingin Dilihat	Peristiwa di Lapangan
				<p>menggunakan mouse dan keyboard. Kemudian anak-anak setahap demi setahap melakukan apa yang dicontohkan guru dan guru tetap mengawasi dan membantu mereka yang masih mengalami kesulitan. Sekarang mereka telah mahir mengoperasikan computer, Tetapi untuk mempersiapkan game atau program CD, masih harus dibantu guru, dan guru menjelaskan cara bermain atau menggunakan program tersebut agar anak-anak paham,</p>		<p>digunakan. Anak-anak diminta menyalakan komputernya, lalu guru berkeliling mempersiapkan programnya. Kemudian anak-anak diberi penjelasan cara menggunakan mouse dan keyboard untuk mewarnai gambar pada layar. Setelah itu anak-anak mulai bekerja sendiri-sendiri. Gur berkeliling untuk melihat perkembangan pengerjaan tugas tersebut. Bu Guru membantu anak yang belum mengerti. Setelah 20 menit kegiatan dihentikan. Hasilnya diperlihatkan kepada bu Guru.</p>

Guru membimbing anak menggunakan computer dengan cara member contoh terlebih dahulu bagaimana menggunakan sebuah software (latihan/permainan) kemudian meminta anak untuk melakukannya sendiri. Sementara itu, guru berkeliling untuk melihat pekerjaan anak. Apabila ada anak yang belum bisa melakukannya atau masih ragu-ragu, maka guru akan memberikan bantuan dengan cara membimbing anak melakukannya langkah demi langkah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan:

1. Penggunaan komputer di Taman Kanak-kanak digunakan untuk mengembangkan potensi anak dan melatih cara mengoperasikan komputer.
2. Rata-rata guru menjawab bahwa kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai anak dalam kurikulum sebaiknya dicapai melalui kegiatan anak yang diselenggarakan oleh guru dan melalui kegiatan anak dengan menggunakan komputer. Alasannya adalah bahwa program komputer dapat digunakan untuk membuat anak lebih memahami apa yang sedang dibicarakan dalam tema yaitu melalui permainan (game) dan program-program pendidikan lainnya yang menyenangkan bagi anak.
3. Sebagian program pendidikan dan game yang terdapat pada komputer yang digunakan di Taman Kanak-kanak telah sesuai dengan kurikulum yang digunakan di TK, tetapi banyak juga yang tidak sesuai.. Program pendidikan yang sesuai dengan kurikulum dapat digunakan untuk membantu anak mencapai kemampuan yang dirumuskan dalam indikator belajar pada kurikulum. Namun demikian program-program seperti itu masih sangat terbatas.
4. Cara guru membimbing anak menggunakan komputer yaitu dengan memberi penjelasan dan contoh terlebih dahulu dalam menggunakan program pendidikan/game pada komputer, setelah itu anak diminta melakukannya sendiri sambil diawasi oleh guru. Jika mereka mengalami kesulitan, guru akan membimbing mereka selangkah demi selangkah untuk melakukannya hingga anak tersebut dapat melakukannya sendiri.

B. Saran

1. Karena terbatasnya ketersediaan program-program pendidikan anak usia dini di pasaran, maka diperlukan upaya guru yang lebih intens dalam mencari dan mengunduh program-program seperti itu di internet. Untuk guru harus lebih teliti

dalam mengunduh program dari internet agar tidak salah yaitu memilih program yang tidak sesuai dengan perkembangan anak atau bahkan dapat merusak moral anak.

2. Organisasi guru seperti IGTKI atau HIMPAUDI dapat difungsikan sebagai sentra pemanfaatan computer untuk lembaga PAUD/TK sehingga guru-guru dapat bertukar informasi dan saling melengkapi program-program pendidikan untuk siswa mereka.
3. Lembaga pendidikan yang menggunakan computer dalam system belajar mereka, hendaknya dapat turut mengembangkan program-program pendidikan untuk anak usioa dini agar pendidikan anak usia dini melalui computer dapat lebih maju dan bermanfaat bagi anak untuk mencapai masa depan mereka.

BIBLIOGRAFI

1. <http://www.bpkpenabur.or.id/node/8007>
2. <http://gurupembaharu.com/home/perkembangan-internet-sekolah-indonesia>
3. <http://www.formulasi.or.id/2013/02/senangnya-bermain-sambil-belajar-di-tk.html>
4. 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
5. New Zealand, Ministry of Education, 2004
6. 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
7. Scoter Judi Van, Ellis Debbie, Railsback Jennifer (2001). **Technology in Early Childhood Education, Finding The Balance**. Northwest Regional Educational Laboratory