

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

**Pengenalan Komputer bagi Anak Usia Dini
di Taman Kanak-Kanak bagi Pengembangan
Kompetensi Berbahasa Indonesia**

MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
DATE/NO. TOL.	: 15 Juni 2009.
SUMBER/ASAS	: H/d.
KOLEKSI	: K1
NO. INVENTARIS	: 180/H/d/2009 - P1 ^{CE}
NO. KLASIFIKASI	: 372.218/ TAM P.1

Oleh

Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd

**SEMINAR NASIONAL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DALAM
PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU DALAM RANGKA
PERINGATAN HARI PENDIDIKAN NASIONAL 2009**

Pengenalan Komputer bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak bagi Pengembangan Kompetensi Berbahasa Indonesia

Andria C. Tamsin, FBSS UNP

A. Pengantar

"All children are born geniuses, and we spend the first six years of their lives degeniusing them; human mind is not like a vessel to be filled, but like a fire to be ignited", (Dryden and Voss, 1999: 1). Jika diterjemahkan, Dryden dan Voss menyatakan, "Seluruh anak pada dasarnya dilahirkan jenius, namun kita (orangtua, orang dewasa) pada enam tahun pertama kehidupan anak-anak tersebut membuat mereka menjadi tidak jenius; otak manusia bukanlah ibarat sebuah kapal yang harus dipenuhi dengan berbagai muatan, tetapi seperti sepercik api yang perlu dikobarkan". Kutipan tadi mengisyaratkan betapa pentingnya pelayanan dan pendidikan bagi anak usia dini, paling tidak pada periode enam tahun pertama kehidupan anak. Ketidaktepatan pemberian layanan dan pendidikan pada anak periode ini akan berdampak terhadap rendahnya kualitas pendidikan dasar, bahkan dalam cakupan yang lebih jauh lagi akan berdampak negatif bagi produktivitas, kemandirian, dan kehandalan sumber daya manusia suatu bangsa.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sains (IPTEKS), perkembangan media massa, teknologi komunikasi, dan arus informasi, realitas menunjukkan bahwa produktivitas, kemandirian, dan kehandalan sumber daya manusia suatu bangsa juga tidak terlepas dari pendayagunaan komputer. Penggunaan komputer tidak hanya terbatas pada kantor dan instansi pemerintah tertentu, tetapi sudah merebak di setiap lapisan kegiatan dan kehidupan masyarakat luas. Di

bank, swalayan, bahkan di sarana umum tempat anak-anak bermain pun tidak terlepas dari penggunaan komputer. Lebih dari itu, di rumah-rumah pun sudah merebak penggunaan komputer, baik berbentuk *personal computer* atau PC maupun *note book* atau laptop.

Relevan dengan dua tuntutan di atas, urgensi pemberian layanan pendidikan bagi anak usia dini dan merebaknya penggunaan komputer, patut dipertanyakan apakah pengenalan komputer pada usia dini dalam konteks pendidikan dapat dipertanggungjawabkan secara pedagogis, ilmiah, dan etis? Pertanyaan ini bukan pertanyaan sederhana karena untuk menjawabnya diperlukan data empiris dan rasional.

Salah satu institusi pendidikan anak yang mengembangkan upaya mengenalkan komputer bagi anak usia dini adalah salah satu TK Negeri Pembina di wilayah Sumatera Barat (untuk memelihara etika publikasi, selanjutnya disebut TK X).

- 1) Apa kompetensi anak yang dikembangkan di TK X?
- 2) Apa relevansi pengembangan kompetensi anak dengan pengenalan komputer di TK X?

B. Pembahasan

1. Kompetensi yang Dikembangkan di TK

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bagian dari pendidikan prasekolah yang penyelenggaraannya diatur oleh Undang-undang RI No 20 tahun 2003 (sisdiknas) tentang pendidikan prasekolah. Secara khusus, keberadaan TK diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0486/U/1992. Jadi, TK didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan

sekolah. Menurut Depdiknas (2001: v), "TK merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan".

Sama halnya dengan TK Negeri dan swasta lainnya, TK X mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dengan mengacu pada Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (PKBTK) 1994. Dalam program tersebut dijelaskan bahwa TK merupakan lembaga pengembangan lima kemampuan dasar anak yang mencakup: (1) daya cipta, (2) bahasa, (3) daya pikir, (4) kete-rampilan, (5) dan jasmani (Depdiknas, 2001: 29-35). Pengembangan kelima kemampuan dasar anak tersebut memiliki keterkaitan yang erat antara yang satu dengan yang lainnya.

Sejalan dengan perkembangan kurikulum, pelaksanaan pendidikan di TK X juga mengimplementasikan Kurikulum 2004. Dalam kurikulum tersebut, dijelaskan bahwa pengembangan kemampuan pembiasaan adalah: (1) moral dan nilai-nilai agama, (2) sosial, emosional, dan kemandirian, (3) berbahasa, (4) kognitif, (5) fisik/motorik, dan (6) seni (Depdiknas, 2004: 3). Sama dengan dalam kurikulum sebelumnya, diyakini bahwa keenam aspek tersebut memiliki hubungan erat antara yang satu dengan yang lain.

Untuk mengembangkan hal-hal tersebut, dirumuskan bahwa pelaksanaan pendidikan di TK X didasarkan atas tujuh orientasi pembelajaran. *Pertama*, berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak bahwa (a) anak belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tenteram secara psikologis, (b) siklus belajar anak selalu berulang, (c) anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, (d) minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya, dan (e) perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu. **Kedua**, berorientasi pada kebutuhan anak. **Ketiga**, bermain sambil belajar atau

belajar seraya bermain. **Keempat**, menggunakan pendekatan tematik. **Kelima**, kreatif dan inovatif. **Keenam**, lingkungan yang kondusif. **Ketujuh**, mengembangkan kecakapan hidup (Depdiknas, 2004: 8–10).

2. Relevansi Pengenalan Komputer dengan Pengembangan Kompetensi Berbahasa Anak

Yang dimaksudkan dengan *pengenalan komputer* dalam konteks pendidikan di TK X adalah *mengenalkan* komputer sebagai salah satu media pembelajaran. Jadi, bukan mengenalkan komputer sebagai suatu perangkat elektronik produk iptek atau bagaimana cara kerja komputer. Oleh sebab itu, perlu dikemukakan terlebih dahulu apa jenis program yang akan dikenalkan, kemudian dianalisis kesesuaiannya dengan pengembangan kompetensi anak di TK X.

Program komputer yang diperkenalkan kepada anak TK X adalah *Play and Learning* yang dikemas dalam satu *cassete disk* (cd). Program atau perangkat lunak ini dapat diinstal dan dikopi ke *hardisk* atau langsung digunakan. Program ini dioperasikan menggunakan program Microsoft (*Windows*), baik versi 1998 maupun versi 2007, dan 2008 (*Windows Professional* dan *Windows Vista*). Jadi, relatif mudah dioperasikan.

Sub-subprogram atau fasilitas yang ada dalam program *Play and Learning* ada delapan, yaitu: (1) pengenalan bentuk-bentuk dasar (*basic shape*) seperti empat persegi panjang, bintang, segitiga, dan lain-lain, (2) pengenalan warna (*colors*), (3) pengenalan suara (*sounds*), (4) pengenalan angka (*numbers*) dari 1 s.d. 10, (5) pengenalan huruf (*letters*), (6) menyusun gambar (*puzzle*), (7) pengenalan jalur (*maze*), dan (8) pengenalan kosakata baru (*words*). Sesuai dengan nama dan pembuat program, seluruh fasilitas dalam *Play and Learning* disajikan dalam bahasa Inggris. Gambar-gambar sebagai contoh fasilitas yang ada dalam program *Play and Learning* dicantumkan pada lampiran artikel ini.

Sesuai dengan latar belakang TK, termasuk anak dan guru-guru serta masyarakat sekitar TK X, tidak seluruh fasilitas dalam program *Play and Learning* diperkenalkan kepada anak. Dari delapan fasilitas, didayagunakan tujuh fasilitas, yaitu: (1) pengenalan bentuk-bentuk dasar (*basic shape*) seperti empat persegi panjang, bintang, segitiga, dan lain-lain, (2) pengenalan warna (*colors*), (3) pengenalan suara (*sounds*), (4) pengenalan angka (*numbers*) dari 1 s.d. 10, (5) pengenalan huruf (*letters*), (6) menyusun gambar (*puzzle*), dan (7) pengenalan jalur (*maze*). Fasilitas pengenalan kosakata baru (*words*) tidak didayagunakan karena kosakata tersebut berbahasa Inggris.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognisi individu dibagi atas empat, yakni: (1) masa sensori motor (0;0 - 2;0 tahun), (2) masa praoperasi (2;0 - 7;0 tahun), (3) masa operasi konkret (7;0 - 12;0 tahun), dan (4) masa operasi formal (12;0 - dewasa). Sesuai dengan permasalahan dalam artikel, uraian difokuskan pada masa praoperasi, sesuai dengan rentang usia anak TK.

Piaget meyakini bahwa pada tahap praoperasi, kognisi individu memiliki tujuh karakteristik (Dimiyati Mahmud dan Mudjiono. 1999: 22-4). Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut ini.

Pertama, persepsi fisiognomik. Individu cenderung memproyeksikan kemarahan atau kecemasannya dengan benda-benda mati. Misalnya, ketika anak marah ia membanting mainan atau bonekanya sambil berteriak bahwa boneka atau mainan itu jelek atau bodoh. Dengan kata lain, individu sudah memiliki kemampuan memberi atribusi kualitas benda-benda hidup terhadap benda-benda mati.

Kedua, kausalitas fenomenalistik. Individu memiliki kecenderungan kuat untuk memaknai hal-hal yang datangnya bersamaan sebagai sesuatu yang memiliki hubungan sebab akibat. Misalnya, jika individu mendengar suara kokok ayam disertai dengan munculnya gambar ayam

di komputer, maka individu itu akan menyatakan bahwa bunyi kokok ayam itu memang bunyi ayam, bukan binatang lain.

Ketiga, nominal realisme. Individu memiliki kecenderungan memahami bahasa dan kata-kata dengan mengabaikan keabstrakan makna. Sebagai contoh, individu akan menamai benda-benda yang mengeluarkan cahaya dengan *bulan* karena sudah memiliki gambaran objek tentang bulan dan benda itu mengeluarkan cahaya seperti bulan. Oleh sebab itu, individu juga sudah mampu mengembangkan kemampuan memasang gambar potongan roda ke gambar mobil seperti yang ada dalam program *Play and Learning*.

Keempat, perkembangan kemampuan kognitif direfleksikan dengan pertumbuhan kemampuan persepsi, bahasa, penalaran, dan pemecahan masalah. Secara berangsur-angsur, individu terbebas dari keterbatasan penampakan fisik dan mulai memahami konsep tentang karakteristik objek-objek yang dijumpainya. Sebagai contoh, individu mulai mampu menandai ciri-ciri khusus suatu objek, misalnya ayam itu unggas yang bisa berkokok, gambar segitiga dikelompokkan dengan gambar segitiga lainnya, gambar berwarna kuning dikelompokkan dengan gambar lain yang juga berwarna kuning. Latihan seperti itu juga terdapat dalam program *Play and Learning*.

Kelima, secara berangsur-angsur individu mulai mampu memahami konsep tentang ruang dan jarak. Sebagai contoh, anak akan mampu membuat jalur (*maze*) dan menyusun gambar (*puzzle*). Fasilitas jalur (*maze*) dan menyusun gambar (*puzzle*) terdapat dalam program *Play and Learning*.

Keenam, individu mulai memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan objek, meskipun belum mampu membuat klasifikasi atas sub-subklas. Sebagai contoh, individu mampu mengklasifikasikan benda atas benda yang berwarna terang dan berwarna gelap, tetapi belum mampu

membuat subklasifikasi misalnya benda yang berwarna biru termasuk subklas benda berwarna gelap. Fasilitas ini, yaitu tentang bentuk-bentuk dasar dan warna (*shape and colors*) juga terdapat dalam program *Play and Learning*.

Ketujuh, individu belum mampu membuat diskriminasi tentang kuantitas secara akurat. Sebagai contoh, jika kepada individu diperlihatkan dua buah gelas besar berisi air yang sama banyak, kemudian dari satu gelas besar dituangkan ke dalam dua gelas yang agak kecil sementara air dari gelas besar lainnya dituangkan ke dalam enam gelas kecil. Jika individu itu ditanya, "Mana yang lebih banyak air dalam dua gelas ini atau air dalam enam gelas itu?" maka individu itu akan menyatakan bahwa air dari enam gelas kecil itu lebih banyak dibandingkan dengan air dari dua gelas yang agak besar itu. Padahal jumlah volume air dari dua gelas itu sama dengan jumlah volume dari enam gelas lainnya. Tetapi, individu mampu menghubungkan secara sederhana antara objek dengan kuantitas sederhana, misalnya memasang gambar angka 3 pada objek yang berjumlah 3. Fasilitas permainan angka (*numbers*) ini juga terdapat dalam program *Play and Learning*.

Berdasarkan analisis teoretis tentang perkembangan kognitif anak masa praoperasi (2;0 - 7;0 tahun) disimpulkan bahwa pengenalan komputer melalui program *Play and Learning* itu relevan dengan perkembangan kognisi anak sekaligus relevan dengan tujuan pembelajaran di tingkat TK. Hal inilah yang melandasi program pengenalan komputer terhadap anak di TK X.

Jika pengenalan komputer di TK atau dalam konteks informal pendidikan anak usia dini (rentang usia 0;0 - 6;0 tahun) diprogram secara cermat, hal itu akan memacu perkembangan berbahasa anak. Memang, anak pada usia itu belum mampu berpikir secara abstrak. Namun, dengan pengenalan objek-objek konkret melalui komputer yang terkait dengan

tata warna, tata ruang, tata bunyi, dan tata gerak, maka anak akan terpacu mengembangkan kemampuan berbahasanya. Kemampuan berbahasa, dalam konteks ini, lebih diarahkan pada pengenalan dunia eksternal di luar anak, bukan untuk mengembangkan abstraksi internal. Meskipun demikian, guru atau orangtua hendaknya berhati-hati dalam mengenalkan komputer karena *dunia* komputer, jika disalahgunakan, justru akan membuat perkembangan persepsi anak terhadap komputer akan salah, misalnya menganggap bahwa komputer sebagai sarana bermain termasuk aneka *games* yang ada dalam program *soft-ware* komputer.

Implikasi lain, tentunya bagi guru dan orangtua. Guru (di satuan atau jenjang pendidikan mana pun) dan orangtua kini atau masa depan sudah selayaknya memahami komputer, termasuk pengoperasionalannya. Dengan memahami komputer, maka guru dan orangtua mampu memberikan rambu-rambu guna menangkal efek negatif penggunaan komputer tersebut.

C. Penutup

Tentu saja, permasalahan yang disajikan dalam makalah ini akan mengundang diskusi hangat. Dapat dipastikan, diskusi itu akan mengakibatkan adanya dua kelompok: pro dan kontra terhadap pendayagunaan komputer bagi pendidikan, terutama pendidikan keterampilan berbahasa. Namun, hal itu akan lebih baik. Tidak ada yang tetap di dunia ini, yang tetap adalah *perubahan* itu sendiri. Dunia komputer, dunia maya, adalah dunia realitas yang hidup dan berkembang, bahkan yakinlah semakin subur perkembangannya pada masa-masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2001. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (PKBTK) Kurikulum 1994*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK dan RA: Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan SD, Dirjen Dikdasmen, Depdiknas.
- Depdiknas. 2006a. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Dirjen PLS Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Depdiknas.
- Depdiknas. 2006b. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PLS Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Dimiyati Mahmud dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dryden, Gordon & Jeannete S. Voss. 1999. *The Learning Revolution: To Change the Way the World Learns*. Washington DC: The Learning Web.
- Familu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas & Kecerdasan Anak*. Jakarta: Citra Media.

SERTIFIKAT

Diberikan kepada

Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd.

sebagai



Pemakalah
SEMINAR NASIONAL
PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA DALAM PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU
DALAM RANGKA PERINGATAN HARI PENDIDIKAN NASIONAL 2009

yang diselenggarakan oleh

ILUNI JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH (ILUNI BIND)
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Tanggal 31 Mei 2009

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

Padang, 31 Mei 2009
PANITIA SEMINAR NASIONAL
ALUMNI JURUSAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA
FBSS UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Hasanuddin WS., M.Hum.
Pelaksana,

Prof. Dr. Hasanuddin WS., M.Hum.
NIP 131668324