



URGENSI MEDIA BERBASIS KOMPUTER PADA PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

Luluk Rochanah

Dosen STITNU Alhikmah Mojokerto

E-mail: lulukrochanah31@gmail.com

Abstract

Ability to know the letters in early childhood can not develop optimally if not followed by administration of stimulation (stimulating) motivation in children. If the learning relevant to the world of children, they will be happy child survive in these activities and are motivated to learn. Therefore it is very important for teachers to provide opportunities for children to see how useful it is to read and write before they dibelajarkan form and name the letters. It was supposed to be meaningful to the child means that the letters should be used by children in everyday real life, by giving a stimulus to motivate children to recognize letters to the utilization of computer media. Learning with computer media spawned a pleasant atmosphere for the child to control the pace of learning according to ability, color images and sound that appears to make children do not get bored, and stimulate more diligent, intelligent and creative and independent. Utilization of computer media is one of the alternative media used in making learning more fun so early childhood.

Keywords: *Use of computer-based media, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010:3).

Memperkenalkan huruf pada anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menanamkan lambang bahasa itu sendiri. Betapa pun rumit dan sederhananya lambang, anak tidak begitu bermakna manakala konsep yang dikandung tidak tercerna anak. Guru mungkin dapat mencecar hafalan anak hingga mereka menghafal huruf dari A hingga Z. Meskipun demikian, hal itu tidak otomatis menunjukkan pemahaman anak tentang konsepnya. Bagi anak, memahami sepenuhnya serta mengingat apa-apa yang telah anak pelajari melalui membaca, matematika, atau yang lain, informasi itu haruslah bermakna bagi anak dalam konteks pengalaman dan perkembangan anak (Bredekamp, 1992:53). Mempelajari informasi dalam konteks yang bermakna tidak hanya esensial bagi pemahaman dan



perkembangan konsep anak, tetapi juga penting untuk menstimulasi (merangsang) motivasi pada diri anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf, bilangan, dan kata-kata. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak, artinya, huruf, dan bilangan tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari-hari. Pengenalan huruf untuk persiapan baca tulis huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa anak-anak.

Pada proses kegiatan belajar dikelas kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun masih rendah anak belum maksimal dalam belajar mengenal huruf. Kenyataan yang dialami menunjukkan bahwa kemampuan anak masih rendah terutama dalam hal mengenal huruf kondisi seperti itu disebabkan oleh cara penyampaian pembelajaran yang kurang aktif, media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana, guru mengajarkan mengenal huruf tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembar kerja, media pembelajaran mengenal huruf kurang dapat memenuhi kebutuhan anak, metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Sebagai seorang guru menyadari bahwa cara mengajar guru kepada anak yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak.

Bagaimanakah cara yang paling tepat untuk memperkenalkan lambang bahasa (huruf) pada anak? agar anak belajar mengenal huruf lebih bersemangat Jawab yang pertama menstimulasi melalui percakapan yang disukai anak. Kedua mengintegrasikan ke dalam kegiatan bermain, Ketiga anak belajar dengan melalui media komputer. Pembelajaran yang menyenangkan, gambar dapat bergerak, berwarna yang menarik anak dan bersuara, dapat mendorong anak untuk mengungkapkan kemampuan ide-ide kreatifitasnya anak lebih bersemangat dalam belajar mengenal huruf.

Depdiknas (2010:4) bahwa tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Anak usia 4-6 tahun atau anak TK (pada jalur formal sesuai dengan Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2008 pasal 28 tentang PAUD) merupakan masa peka bagi anak. Masa peka ada masa terjadinya pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, kemandirian, seni, moral agama. Dalam lingkup perkembangan anak usia 4-5 tahun mencakup beberapa perkembangan.



Perkembangan bahasa yang harus dicapai, meliputi, mengenal simbol-simbol, coretan yang bermakna serta mengenal huruf, mengenal huruf merupakan bakal kesiapan untuk menulis pada jenjang pendidikan lebih lanjut. Pembelajaran mengenal huruf saat ini lebih memfokuskan pada bagaimana anak belajar, guru dapat melihat bahwa pembelajaran mengenal huruf di kelas dipandang sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari anak.

Sesuai dengan perkembangan jaman terutama di bidang teknologi pendidikan anak usia dini, Guru menyelesaikan masalah dengan tepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan huruf yang mudah dan menarik minat anak usia 4-5 tahun, dalam pembelajaran yang direncanakan untuk menghasilkan belajar yang efektif perlu didukung media yang sesuai dan pola yang komunikatif. Penggunaan multi media pada anak yang diaplikasikan pada komputer memberikan pengaruh positif yang berhubungan dengan kemampuan membentuk konsep bahasa dan kognisi anak. Komputer adalah salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini tidak ada salahnya sejak kecil anak mulai tahu dan kenal apa itu komputer lewat animasi gambar, bersuara akan lebih jelas bagi anak, Diane Trister (2001:297)

Penggunaan media belajar erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan, media komputer sesuai dengan tahapan pola berpikir untuk anak usia dini dan berusaha mengkongkretkan hal yang abstrak. Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya. Karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Anak usia dini sangat menyukai hal-hal yang kongkret, karena sesuai dengan perkembangannya terutama pola pikirnya. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak dapat lebih mudah menangkap materi pembelajaran sambil bermain sesuai prinsip pendidikan anak usia dini. Pada pelajaran komputer anak berkomunikasi dengan perintah verbal atau tanda yang muncul di layar anak tidak hanya membaca saja atau menerima perintah searah tetapi juga bisa memasukkan data dengan kata, huruf atau tanda-tanda lainnya hubungan 2 arah (interaktif) membuat anak tidak bosan belajar.

Hamalik (2001) mengemukakan bahwa pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktifitas sejati, dimana anak belajar sambil bekerja, sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman ketrampilan, nilai dan perilaku. Media dapat disesuaikan dengan anak didik, guru dapat memilih menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan dan minat anak, sehingga mampu menumbuhkan semangat untuk belajar.

Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal, peranan media dalam proses pengajaran apalagi untuk anak usia dini dimana pembelajarannya dengan suasana bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara



psikologis media komputer ditempatkan sebagai (1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. (2) sumber belajar anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari anak baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu dan menunjang tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Pada saat awal semester ganjil dalam belajar mengenal huruf di komputer anak belajar mengoperasikan komputer, bagaimana cara mengerakkan mouse, mengerakkan anak panah, mencari tombol angka 1 sampai 10, mencari huruf a sampai z dan belajar mencari tombol yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran memudahkan anak untuk belajar mengenal huruf dengan menggunakan media komputer.

Belajar dengan media komputer melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mandiri, mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan, gambar berwarna dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk lebih jauh lagi dengan desain program pembelajaran yang menarik diharapkan anak lebih tekun, cerdas dan kreatif dan mandiri. Suasana menyenangkan seperti ini jarang dinikmati anak ketika berhadapan dengan guru dalam belajar mengapa? Selain bisa jadi karena cara belajar tidak menarik dari cara penjelasan guru, dengan program komputer anak merasa bebas dari amarah dan tekanan guru. Media komputer merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan anak usia dini.

Diharapkan pemanfaatan media berbasis komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, memberikan informasi tentang perbaikan dan peningkatan mengenal huruf, menumbuhkan kembangkan sikap inovatif melalui penerapan media komputer pada kemampuan mengenal huruf, meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis komputer dan dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan maksud mencapai efisien dan efektivitas bagi anak usia dini.

PEMBAHASAN

Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Untuk membantu anak memahami konsep-konsep yang abstrak, sehingga anak dapat memahami materi yang disajikan guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal.

1. Mengetahui Huruf

Perkembangan kemampuan dasar

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu: Bahasa, Kemampuan berbahasa sangatlah perlu di kembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan membaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat,



mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Menurut pendapat Diane Trister (2001:13) Untuk memperoleh awal keterampilan menulis: (a)membuat gambar semakin representasional, (b) meniru huruf dikenali dan angka, (c) mengenali nama tertulis,(d) label gambar, (e) menunjukkan minat dalam menggunakan menulis untuk suatu tujuan.

Kemampuan berbahasa anak usia dini dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu komponen berbahasa adalah mengenal huruf. Anak usia dini pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak media yang digunakan adalah media komputer agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Di samping itu Piaget (dalam Sujiono, 2009:110) mengemukakan tentang konsep dasar yang dapat mendukung perkembangan anak (1) Semua orang membutuhkan belajar bagaimana membaca dan menulis, (2) Anak belajar dengan baik menggunakan panca indranya, (3) Semua anak harus dididik untuk memaksimalkan kemampuannya (4) Pendidikan harus dimulai sejak dini, (5) Anak harus tidak harus dipaksa untuk belajar, (6) Kegiatan belajar harus menarik bagi anak.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 mengenal huruf terdapat pada aspek perkembangan bahasa adapun indikator yang berkaitan dengan pengenalan huruf yang terdapat pada aspek perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun adalah : konsep huruf, ada 5 (lima) tingkat pencapaian perkembangan (TPP) dalam lingkup perkembangan tersebut antara lain:

- a. Menjiplak huruf
- b. Menebalkan warna
- c. Meniru huruf
- d. Membuat huruf
- e. Mengenal lambang huruf

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berpikir individu dalam bertindak atau dalam hal yang berkaitan dengan proses berpikir (Depdiknas, 2010:38). Menurut Gagne (dalam Beny:2011) kemampuan metakognitif yang diperlihatkan dalam bentuk kemampuan berpikir tentang proses berpikir dan belajar bagaimana belajar upaya yang dilakukan seseorang untuk membuat aktifitas belajarnya menjadi efektif dan efisien.

2. Pemanfaatan media

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan



belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2010:19)

Pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan hamalik (dalam Arsyad, 2010:2) bahwa:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- d. Seluk beluk proses belajar
- e. Nilai dan manfaat media pendidikan dalam pembelajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan tehnik media pendidikan

Penggunaan media pembelajaran yang akan dibahas ini mengikuti taksonomi Leshin 1992 (dalam Arsyad, 2013:79) antara lain:

1. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran anak.

Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk mengirimkan informasi, media berbasis manusia ini mengajukan dua rancangan yaitu rancangan berpusat pada masalah dan bertanya, langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah:

- a. Merumuskan masalah yang relevan
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan terkait untuk memecahkan masalah
- c. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahana masalah.
- b. Tuntun eksplorasi anak.
- c. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan.
- d. Nilailah pengetahuan anak dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

2. Media berbasis cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media cetak menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

3. Media berbasis visual

Media pembelajaran berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar



pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna.

4. Media berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan penggabungan media visual dengan menggunakan suara (*audio*). Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan materi pelajaran.

5. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer. Secara umum, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mengikuti proses pembelajaran berikut ini:

- a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
- b. Mengevaluasi anak.
- c. Mengumpulkan data mengenai anak.
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1979) mengartikan media sebagai salah satu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi / pesan. Secara sederhana apa yang dimaksud dengan media dapat dikelompokkan dalam dua pengertian. Pengertian pertama dikatakan bahwa media adalah segala yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau memperjelas pesan pembelajaran dan pengertian yang kedua adalah media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran tertentu. Seorang guru harus pandai memilih media yang nantinya akan digunakan untuk membantunya dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat hambatan atau gangguan yang terjadi dapat dihindari. Terdapat banyak sekali hambatan atau gangguan yang terjadi dalam proses pembelajaran seperti verbalisme, kekacauan penafsiran atau salah tafsir, pusat perhatian yang kurang (bisa terjadi



karena ada gangguan kesehatan atau penyampaian bahan pelajaran yang membosankan), tidak ada tanggapan, keadaan fisik yang mengganggu bisa terjadi karena kurangnya ventilasi, pengaturan tempat duduk yang kurang tepat ataupun penggunaan media yang kurang tepat.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2010:4) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape, televisi, camera, film dan komputer. Sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar, dilain pihak mengatakan bahwa media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selain membangkitkan motivasi dan minat anak media pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan pemahaman.

Sejalan dengan uraian ini Yunus 1942:78 (dalam Arsyad 2010:16) Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indra dan dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat atau melihat dan mendengarnya.

Selain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton,1985 (dalam Daryanto 2013:6) adalah :

1. Pembelajaran dapat menarik
2. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Sikap positif anak terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Peran guru mengalami perubahan kearah positif

Dari beberapa uraian pendapat tentang media diatas bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan khusus disekolah, yang mana pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar proses belajara mengajar mengalami perubahan perubahan kearah positif. Dalam penelitian ini media yang digunakan merupakan media yang sudah tersedia disekolah untuk anak didik agar proses belajar mengajar lebih inovatif dan efektif dalam media pembelajaran, sebagai salah satu upaya guru mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas tempat mengajar peneliti. Dalam situasi kelas (*classroom setting*) dalam tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.

Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran



yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

3. Pemilihan media komputer

Computer Based Information System (CBIS) atau Sistem Informasi Berbasis Komputer merupakan suatu sistem pengolah data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan dipergunakan untuk suatu alat bantu pengambilan keputusan. Sistem Informasi “berbasis komputer” mengandung arti bahwa komputer memainkan peranan penting dalam sebuah sistem pembangkit informasi. Dengan integrasi yang dimiliki antar subsistemnya, sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya. Secara teori, penerapan sebuah Sistem Informasi memang tidak harus menggunakan komputer dalam kegiatannya. Tetapi pada prakteknya tidak mungkin sistem informasi yang sangat kompleks itu dapat berjalan dengan baik jika tanpa adanya komputer. Sistem Informasi yang akurat dan efektif, dalam kenyataannya selalu berhubungan dengan istilah “*computer-based*” atau pengolahan informasi yang berbasis pada komputer. Beberapa istilah yang terkait dengan CBIS antara lain adalah data, informasi, sistem, sistem informasi dan basis computer (Jipurnomo.wordpress.com).

Menurut pendapat Diane Trister (2001:297) Komputer merupakan media yang sangat efektif dengan didukung tampilan gambar yang bisa berjalan dan didukung oleh efek suara atau nyanyian yang riang membuat media komputer sangat disukai anak salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini, anak TK lebih mudah dan lebih mudah bila ingin akses ke komputer dan teknologi pendidikan.

Pemakaian komputer dalam segala bidang telah menyebabkan dunia anak juga dikelilingi oleh beragam sarana yang menyenangkan inovatif dari media yang dibuat dengan bantuan komputer, membuat anak semakin mudah dan menyenangkan untuk belajar dalam mengenal huruf.

Dari uraian kriteria diatas media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer based dengan spesifikasi pada program interaktif diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbol huruf dan bilangan. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan : gambar atau simbol huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.



KESIMPULAN

Kesimpulan dari uraian kriteria diatas media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbol huruf. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan gambar atau simbol huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.

Saran

Adapun saran-saran yang dikemukakan sebelum menggunakan media komputer sebelum menggunakannya anak minta bantuan bimbingan guru atau orang dewasa, dan sebelum menggunakan komputer anak sudah dapat mengoperasikan komputer. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui penerapan media komputer terhadap kemampuan mengenal huruf.

Bagi sekolah, dapat tumbuh menjadi lembaga yang dinamis yang mampu memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arsyad,A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Bambang Y. 2008. *Pengantar teori belajar bahasa*.Surabaya:Unesa Press
- Benny A.Pribadi. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Dina Rakyat
- Cannor,Carol MCDonald,Marrison,Frederick.J and Katch Leslie E.2004. "Beyond The reading wars exploring the effect of child scientific".*Studi of growth in early Reading scientific studies of reading*.V8 N4 P305-336
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media
- Direktorat pendidikan dasar dan menengah. 2010. *Kurikulum TK/RA Standar kompetensi departemen pendidikan nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Diane Trister Dodge,Laura J Colker,2001. *The Creative Curriculum for early childhood*. Woshington DC.Teaching Strategis.inc



- Ervania Yafie dkk. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada bidang Sains tematik binatang untuk anak kelas B di TKN Tlogowaru Malang". Kajian teori dan Pratek pendidikan anak usia dini. Vol 1 no 1. Juni 2013. pp1-7
- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman kanak-kanak pedoman pengembangan silabus*. Jakarta: Depdikbud
- Lydia Plawman and Christino Stephen. 2005 "Children play and computer in Preschool Educations" *British Journal of Educational*. vol 36 no 2. 2005. pp.145-157
- Ratna Dwi Ade. 2014. "Pengembangan media video pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan Bilangan pada anak usia dini". Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Syahrul Ismet. 2013. "Urgensi permainan komputer stimulasi perkembangan anak usia dini". Studi Kualitatif di Kelompok B TK Islam Al-Azhar 13 Rawamangun Jakarta Timur Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang
- Suhardjono. 2013. *Penelitian tindakan kelas sebagai kegiatan pengembangan profesi Guru*. Bumi aksara 979-526-259-9
- Suyanto, Slamet. 2005, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdiknas
- Yuliani Nurani Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks