

1. PEMANFAATAN MULTIMEDIA DAN PEMILIHAN KONTEN BAHAN AJAR MULTIMEDIA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Kurniati, Ita Yusnita, Ramdhan Sukrilah

Universitas Ibn Khaldun,
kurniati.doesman@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia dengan karakteristik yang dimiliki, dapat mengembangkan apapun konten pembelajaran. Untuk itu, diasumsikan multimedia pembelajaran mampu memberikan kebermanfaatannya yang sangat tinggi kepada guru sebagai alat bantu pembelajaran, termasuk untuk pembelajaran anak usia dini. Penguasaan guru dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berpengaruh sekali kepada penguasaan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran yang dikembangkan saat ini sudah banyak yang berbasis TIK, oleh sebab itu kemampuan guru dalam menggunakan perangkat TIK ini sangat penting sekali. Efektif tidaknya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD bagi proses tumbuh kembang anak usia dini mutlak menjadi pertimbangan para guru sebelum menentukan untuk memilih jenis perangkat yang tepat. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di PAUD, perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan selalu dievaluasi dari waktu ke waktu, agar pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di PAUD dapat benar-benar optimal. Permasalahan yang terdapat di PAUD sekarang ini adalah bagaimana meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru-guru di PAUD dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dalam menyusun media pembelajaran berbasis multimedia dan bagaimana memilih konten yang sesuai untuk dikembangkan melalui multimedia dalam pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan tentang pemanfaatan multimedia dan pemilihan konten bahan ajar multi media yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan guru, konten multimedia, alat bantu, PAUD

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan bukan hanya suatu proses yang mengarah pada pemahaman saja tetapi lebih mengarah kepada proses penguasaan ilmu pengetahuan yang bersifat fungsional yang mengarah kepada kerangka berpikir ilmiah. Pendidikan yang berlangsung di Indonesia pada saat ini telah mengalami pergeseran tujuan pendidikan bagi peserta didik. Pergeseran tujuan pendidikan dapat dilihat dari standarisasi kompetensi lulusan yang dihasilkan, perubahan dalam kurikulum, perubahan pendekatan pembelajaran dari *Teacher Centre Learning (TCL)* ke *Student Centre Learning (SCL)* dan perubahan dalam strategi pembelajaran. Tujuan pendidikan mengalami perubahan karena diharapkan lulusan dari setiap lembaga pendidikan dapat menjawab kebutuhan masyarakat, dunia kerja, memiliki profesionalitas kerja dan memperbaiki kualitas generasi masa depan. Perubahan tujuan pendidikan nampak dalam Kurikulum Nasional yang digunakan yaitu Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan juga Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum Nasional diharapkan pendidik menggunakan aneka sumber belajar diantaranya menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar, menggunakan pembelajaran berbasis TIK, pemberdayaan narasumber, dan menggunakan multimedia (memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan informasi dan

menjawab perubahan yang sangat cepat sehingga menjadikan masa depan yang lebih baik).

Efektif tidaknya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD bagi proses tumbuh kembang anak usia dini mutlak menjadi pertimbangan para guru sebelum menentukan untuk memilih jenis perangkat yang tepat. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di PAUD, perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan selalu dievaluasi dari waktu ke waktu, agar pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di PAUD dapat benar-benar optimal.

Penguasaan guru dalam penggunaan Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh sekali kepada penguasaan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran yang dikembangkan saat ini sudah banyak yang berbasis TIK, oleh sebab itu kemampuan guru dalam menggunakan perangkat TIK ini sangat penting sekali. Media TIK yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran tentunya banyak sekali, tidak hanya media presentasi saja. Banyak media *online* maupun *offline*, *software* maupun *hardware*, yang dapat guru gunakan sebagai media pembelajaran. Media *online* misalnya guru sudah menggunakan fasilitas email untuk sarana pengumpulan tugas, blog untuk memposting bahan- bahan ajar agar memudahkan siswa mendapatkan materi pembelajaran. Media *offline* seperti *office* dan grafis yang dapat guru gunakan untuk membuat media pembelajaran. *Hardware* seperti perangkat komputer, *projector*, televisi, radio, telepon dan masih banyak lainnya, *software* seperti penggunaan media presentasi, pembelajaran interaktif dan masih banyak lagi.

Multimedia dengan kapabilitas yang dimiliki, sesungguhnya dapat merepresentasikan apapun materi pembelajaran yang dikembangkan. Akan tetapi, agar berdaya guna dan memiliki nilai efektivitas yang tinggi, multimedia pembelajaran pun harus dirancang secara efektif dan efisien. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan hendaknya merepresentasikan kebutuhan pembelajaran anak usia dini dan dilakukan melalui bermain dengan melibatkan interaksi dengan orang dewasa. Berdasarkan fakta yang ada, guru harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana memilih konten bahan ajar multimedia yang tepat untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

II. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pemanfaatan ICT sebagai media pembelajaran merupakan hal yang baru dalam pendidikan. Hal tersebut tentu diiringi oleh perkembangan zaman saat ini. Dikeluarkannya komputer mini (*netbook*) oleh pabrikan komputer di dunia yang niat awalnya didistribusikan untuk konsumsi pelajar, merupakan salah satu jalan bagi dunia pendidikan dalam memanfaatkan ICT tersebut. Walaupun saat ini pemanfaatannya telah berkembang. Clark (2002) mengklasifikasikannya media dalam pembelajaran menjadi 5 perspektif yaitu: Media sebagai teknologi dan

mesin, Media sebagai tutor, Media sebagai alat sosialisasi, Media sebagai motivator dalam belajar, Media sebagai alat mental untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah sebuah informasi Menurut Rudy Bretz (1971) ciri utama media dibagi menjadi 3 unsur pokok, yaitu, suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi, yaitu: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, 8) media cetak. Karakteristik Menurut Munadi media terdiri dari 4 macam yaitu:

1. Media Audio

Pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek pendengaran. Kita lebih banyak menghabiskan waktu untuk mendengarkan dari pada untuk melakukan komunikasi lainnya. Mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur: (1) mendengar, (2) memperhatikan, (3) memahami, dan (4) mengingat. Jadi definisi mendengarkan adalah "Proses selektif untuk memperhatikan, mendengar, memahami, dan mengingat simbol-simbol pendengaran". Karakteristik Media Audio mempunyai ciri utama dituangkan dalam lambang auditorial, baik verbal maupun non verbal. Adapun kelebihan adalah sebagai berikut: Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas, mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar, dan mampu memusatkan perhatian anak pada penggunaan kata-kata, bunyi, serta arti dari kata/bunyi tersebut. Sedangkan kekurangan media audio adalah sifat komunikasinya hanya satu arah. Memiliki kekurangan dari sudut perolehan informasi dalam belajar.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata dalam bentuk tulisan dan pesan non verbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna, dan tekstur. Pentingnya pesan verbal dalam pembelajaran yaitu untuk melakukan pengiriman pesan melalui bahasa verbal untuk menghasilkan makna. Kata-kata merupakan unsur dari bahasa yang dapat digunakan sebagai simbol verbal. "Kata" hanya akan mempunyai "makna" setelah

ia diasosiasikan dengan "referensi/rujukan". Karakteristik Media Visual ialah Pesan visual dapat dituangkan dalam bentuk: gambar, grafik, diagram, bagan, peta. Sedangkan penyaluran pesan visual verbal-nonverbal-grafis dapat dilakukan melalui: buku dan modul, komik, majalah dan jurnal, poster, papan visual. Di samping itu pesan visual juga dapat berupa benda asli atau tiruan (miniatur).

3. Media Audio Visual

Media audiovisual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audiovisual murni, seperti film gerak, video, televisi. Jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran. Salah satu media audiovisual adalah film. Dilihat dari indera yang terlibat, film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang hanya dilihat atau di dengar saja. Manfaat dan karakteristik lainnya dari media film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya: Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, Dapat diulang, untuk memperkuat pengingatan, Mengembangkan pikiran dan pendapat.

4. Multimedia

Media dalam konteks pembelajaran merupakan bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indra pendengaran, penglihatan, peraba dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dalam satu organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini Pemanfaatan Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran dapat berbentuk: Multimedia Presentasi, Program Multimedia Interaktif, Sarana Simulasi, Video pelajaran/edukatif.

Multimedia pembelajaran adalah sebuah program pembelajaran yang berbasis komputer di mana di dalamnya terdapat perpaduan yang serasi antara *visual* (gambar), *audio* (suara) dan *text* (tulisan). Visual juga bisa berupa animasi, grafik, *chart* dan ilustrasi lainnya. Sedangkan *audio* adalah suara. Suara bisa berupa suara orang, suara binatang, suara-suara angin, suara air, suara petir dan suara-suara alam lainnya. Suara juga bisa berupa suara musik, lagu dan suara-suara lain dalam bentuk *sound effect*. Baik visual maupun suara berfungsi untuk memperjelas maupun mempertegas uraian materi, sehingga uraian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, lebih mudah diingat dan lebih menarik bagi peserta didik. Sedangkan *teks* adalah berupa tulisan yang fungsinya lebih memperjelas dan mempertegas uraian materi yang disajikan lewat visual dan suara. Selain memperjelas dan mempertegas teks juga berfungsi untuk

membantu daya ingat peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran baik yang sedang maupun yang telah mereka pelajari.

Program multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang terdiri dari gabungan dua media atau lebih di dalamnya dengan menggunakan komputer sebagai pirantinya. Sebagaimana dikatakan oleh Vaugan (2006) bahwa multimedia merupakan kombinasi *teks*, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau peralatan manipulasi elektronik atau digital yang lain.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diuraikan bahwa sesungguhnya multimedia pembelajaran merupakan sebuah media yang berisi pembelajaran di mana terdapat informasi yang hendak disampaikan oleh *encoder* kepada *decoder* dengan kombinasi beberapa media yang merepresentasikan, dikembangkan dengan menggunakan komputer, sehingga terjadi interaktivitas atau hubungan timbal balik selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, informasi yang merupakan materi pembelajaran dan media yang merepresentasikan materi tersebut merupakan isi muatan atau konten dari multimedia pembelajaran.

III. KONTEN BAHAN AJAR

Konten atau isi merupakan hal terpenting yang terkandung atau termuat dalam sesuatu. Konten atau isi merupakan inti muatan yang akan disampaikan. Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan isi sebagai sesuatu yang ada (termuat, terkandung, dsb) dalam sesuatu (1995). Sebagai inti muatan, konten menjadi penting peranannya dalam sesuatu termasuk dalam multimedia pembelajaran

Herminegari (2012) mengatakan bahwa untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, media seperti multimedia dapat digunakan untuk merepresentasikan materi-materi antara lain sebagai berikut: (1) Benda atau peristiwa yang terdapat atau terjadi pada masa lampau, misalnya peristiwa proklamasi kemerdekaan. Pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih efektif dan efisien apabila peristiwa tersebut disajikan dengan menggunakan video sedang nama-nama tokohnya disajikan dengan menggunakan gambar tokoh proklamasi. (2) Benda, kondisi, atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Materi ini misalnya mengenai letusan gunung berapi. Untuk menjaga keamanan anak, pembelajaran disajikan dengan menggunakan video atau animasi. (3) Benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil. Materi ini misalnya tentang kebersihan lingkungan dimana fokus bahasan mengenai bakteri. Guna mendapatkan pemahaman yang kongkrit, anak dapat belajar dengan menggunakan media animasi. (4) Proses atau gerakan yang berlangsung secara cepat atau lambat. Materi tentang proses metamorfosis kupu-kupu, misalnya, pembelajaran akan lebih efektif jika materi tersebut disampaikan dengan menggunakan video atau animasi. Hal ini karena akan memakan waktu yang cukup lama untuk mengamati proses pertumbuhan tersebut. (5) Benda-benda

yang sukar diamati secara langsung. Materi ini misalnya materi tentang benda-benda langit. Dengan gambar, video, atau bahkan animasi yang disajikan diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. (6) Bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Pembelajaran tentang komponen-komponen dalam televisi misalnya, akan lebih efektif dan efisien jika disajikan dengan gambar komponen-komponen tersebut.

Berdasarkan gambaran di atas, konten pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi. Konten pembelajaran menjadi suatu hal yang dipenuhi karena kondisi riil memperlihatkan adanya kekurangan, kesenjangan, atau keinginan yang dibutuhkan sehingga terjadi perubahan yang lebih baik. Kaufman (1972) mengatakan kebutuhan sebagai kondisi dimana kondisi fakta kurang dari target yang diharapkan. Untuk mengatasi hal ini, pemenuhan dapat dilakukan dengan cara menetapkan target konten yang diharapkan, mengumpulkan informasi, dan mengidentifikasi kebutuhan yang sesuai dengan target. Sedikit berbeda dengan Kaufman, Scriven dan Roth (1978) menyatakan kebutuhan sebagai ketidaktercapaian tingkat kepuasan pada kondisi minimum. Untuk mengatasi hal ini, kebutuhan harus terus ditambah untuk mencapai tingkat kepuasan yang diharapkan.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya pengetahuan tentang pemilihan kebutuhan konten multimedia dilakukan agar kekurangan konten yang telah ada dapat tertutupi, harapan untuk mendapatkan konten yang lebih baik dapat terpenuhi.

IV. PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa 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 (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14).

Menurut Sujiono (2009) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Sumantri (2012) mengatakan bahwa pembelajaran anak usia dini itu dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti kondisi bawaan anak, hubungan dengan orang-orang sekitar, strategi pembelajarannya, konten materinya, atribut budaya, dan penggunaan bahasa. Sebagai individu yang unik, yang memiliki karakter bawaan, anak usia dini pada hakikatnya merupakan pebelajar yang aktif untuk memperoleh informasi guna mencapai kemajuan berdasarkan tahapan perkembangannya. Pemerolehan informasi itu tentu saja didapatkan melalui permainan. Selain itu, anak usia dini merupakan individu yang tergantung dengan orang dewasa. Kemajuan atas perkembangan emosi dan kognitif yang dicapainya tetap dipengaruhi oleh stimulasi saat berinteraksi dengan orang dewasa.

V. PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK ANAK USIA DINI

Teknologi komunikasi merupakan perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware*, *software*, proses dan sistem, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi, yang bertujuan agar komunikasi berhasil. Keterkaitan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi Teknologi Informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Meskipun secara terpisah masing-masing kata pembentuknya memiliki makna sendiri-sendiri, namun secara konsep pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak terpisahkan. Jadi, tik dalam pembelajaran paud mengandung pengertian segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, perekayasa, pengelolaan, dan pemindahan informasi antarmedia untuk PAUD. TIK memiliki tiga fungsi utama dalam pembelajaran, yaitu: (1)Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), mengandung pengertian dalam hal ini perangkat teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, misalnya sebagai alat untuk mengolah kata, mengolah angka, membuat grafik, dll. (2)Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*), mengandung pengertian bahwa teknologi adalah bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai peserta didik, misalnya teknologi komputer menjadi jurusan di sekolah atau adanya mata pelajaran TIK dalam pembelajaran PAUD di sekolah sehingga menuntut peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu dalam TIK. (3)Teknologi sebagai bahan dan alat bantu untuk proses pembelajaran (*literacy*), mengandung makna bahwa teknologi berfungsi sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai kompetensi tertentu melalui bantuan komputer.

Keberadaan TIK tentu tidak pernah terlepas dan segala kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan TIK bisa diartikan sebagai manfaat, antara lain adalah sebagai berikut: (1) Sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan: untuk mewakili gagasan pelajar pemahaman dan kepercayaan, dan untuk organisir produksi, multi media sebagai dasar pengetahuan peserta didik. (2) Sebagai sarana informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung peserta didik: untuk mengakses informasi yang diperlukan dan untuk

perbandingan perspektif, kepercayaan dan pandangan dunia. (3) Sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran: untuk berkolaborasi dengan orang lain dan untuk mendiskusikan, berpendapat serta membangun consensus antara anggota sosial. (4) Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar: untuk membantu peserta didik mengartikulasikan dan mempresentasikan apa yang mereka ketahui. (5) Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan. (6) Sebagai sarana meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. (7) Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

Mengacu pada tiga fungsi TIK dalam pembelajaran, maka khusus untuk pembelajaran anak usia dini, pendidik dapat menentukan salah satu atau setidaknya dua fungsi, yaitu teknologi sebagai alat (*tools*) dan/atau sekaligus sebagai bahan untuk stimulasi dalam pencapaian perkembangan tertentu. Namun untuk pemanfaatan TIK dalam PAUD yang layak bagi anak tentu harus mempertimbangkan prinsip dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran bagi anak usia dini, sekalipun dalam praktiknya dapat dikendalikan oleh atau di bawah pengawasan pendidik. Selain itu, perangkat TIK dalam pembelajaran PAUD yang digunakan pun disesuaikan dengan memperhatikan perkembangan anak. Efektif tidaknya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD bagi proses tumbuh kembang anak usia dini mutlak menjadi pertimbangan para guru sebelum menentukan untuk memilih jenis perangkat yang tepat. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan selalu dievaluasi dari waktu ke waktu. Agar pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD dapat benar-benar optimal dari segi dukungannya pada pelaksanaan fungsi dan tercapainya tujuan dalam rangka menyiapkan generasi bangsa yang cerdas dan ceria, perlu mengoptimalkan kemanfaatannya dan meminimalkan dampak negatifnya.

Munir (2009) dalam bukunya mengatakan tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi, antara Lain: (1) Pada Aspek Kognitif: dapat mengetahui, mengenal, atau memahami teknologi informasi dan komunikasi. (2) Pada Aspek Afektif: dapat bersikap Aktif, Kreatif, Apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. (3) Pada Aspek Psikomotor: dapat terampil memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkungnya meliputi aspek-aspek sebagai berikut perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi dan menyajikan informasi. Di antara perangkat keras dan perangkat lunak terdapat alat bantu telekomunikasi untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Sementara itu tujuan pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah: (1) Menjawab Kebutuhan Informasi: TIK sebagai sumber belajar, memastikan alamat-alamat situs yang akan dikunjungi, mengembangkan LKS berbasis PBK, membuat lembar refleksi diri. (2) Layanan Yang Cepat dan Murah meliputi; meninggalkan kebiasaan satu sumber belajar, menggunakan

aneka sumber belajar, mengefektifkan penggunaan internet. (3) Informasi Terkini: menyediakan informasi terkini/baru, cepat (Terkoneksi ke semua sistem jaringan perpustakaan), terkini (Informasi secara teratur diperbaharui)

Tujuan TIK sebagai media pembelajaran: memberi pengalaman belajar yang berbeda, menumbuhkan sikap dan keterampilan BTI, menciptakan situasi belajar menyenangkan, menjadikan belajar lebih efektif, efisien dan bermakna, membuka peluang belajar dimana saja dan kapan saja, memberikan motivasi belajar kepada siswa, menjadikan belajar sebagai kebutuhan. .

Munir menyatakan manfaat yang harus diambil dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, diantaranya: (1) Cepat, yaitu satu nilai yang relatif. (2) Konsisten, yaitu komputer mampu melakukan pekerjaan yang berulang secara konsisten. (3) Tepat, yaitu berupaya mengesankan perbedaan yang sangat kecil. (4) Kepercayaan, yaitu dengan kecepatan, kekonsistenan dan ketepatan, maka kita dapat memperkirakan bahwa keputusan yang dihasilkannya dapat dipercaya dan hasil yang sama bisa diperoleh berulang kali. (5) Meningkatkan produktifitas. (6) Mencetuskan kreatifitas.

Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK perlu dilandasi oleh prinsip. Suwarsih (2011) mengusulkan kerangka pikir dan lima prinsip dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sebagai berikut. (1) Pemanfaatan TIK dalam pendidikan hendaknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan TIK. (2) Pemanfaatan TIK hendaknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun ragawi. (3) Pemanfaatan TIK hendaknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat-tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. (5) Pemanfaatan TIK hendaknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa TIK karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa secara seimbang. (6) Pemanfaatan TIK hendaknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis TIK .

VI. SIMPULAN

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan untuk terselenggaranya proses pendidikan. Keberadaan guru merupakan pelaku utama sebagai fasilitator penyelenggaraan proses belajar siswa.

Penguasaan guru dalam penggunaan Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh sekali kepada penguasaan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran yang dikembangkan saat ini sudah banyak yang berbasis TIK, oleh sebab itu kemampuan guru dalam menggunakan perangkat TIK ini sangat penting sekali

Efektif tidaknya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD bagi proses tumbuh kembang anak usia dini mutlak menjadi pertimbangan para guru sebelum menentukan untuk memilih jenis perangkat yang tepat. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan selalu dievaluasi dari waktu ke waktu. Agar pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD dapat benar-benar optimal dari segi dukungannya pada pelaksanaan fungsi dan tercapainya tujuan dalam rangka menyiapkan generasi bangsa yang cerdas dan ceria, perlu mengoptimalkan kemanfaatannya dan meminimalkan dampak negatifnya

VII. DAFTAR PUSTAKA

- Clark, J. H. 2002. *Handbook of Green Chemistry and Technology*. Blackwell Science. London.
- Herninegari (2012). Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran. Dilihat kembali di <http://herminegari.wordpress.com/perkuliahahan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/>. Diunduh tanggal 23 July 2013.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1995. Penerbit Balai Pustaka. Jakarta
- Kaufman, R. 1972. *Educational System Planning*. Prentice Hall, Englewood Cliff. New Jersey.
- Madya, Suwarsih. (2011). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Miles, MB dan AM Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE. Beverly Hills
- Munadi, Y, 2008. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Alfabeta
- Patton, MQ. 1990. *Qualitative Evaluation Methods*. SAGE. Beverly Hills
- Bretz, Rudy. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N. J
- Scriven, M. Roth, J. 1978. *Need: Concept and Practice*. Exploring Purposes and Dimensions: New Directions for Program Evaluation.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sumantri. 2012. *Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini*. Presentasi UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Visimedia
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work, Edisi 6*. Yogyakarta: ANDI