

INTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Widyawati

widyasib@yahoo.co.id

Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah IAIN Bone

Abstract

Early childhood is a golden age period. At this age the development period is observed. Learning media will help the effectiveness of the learning process in delivering messages and contents. Sometimes teachers ignore the use of learning media, whereas information technology tools in learning media, especially audio – visual media, can be applied. Utilization of IT aimed to motivate children in learning that can be easily understood by them. The following steps by using audio visual media in teaching are: preparing a notebook, projector, sound system, cable, video presentation, and the important thing is paying attention to the students' sitting position in a comfortable state and allowing them to pay attention to the video. The teacher conveys the learning objectives and learning techniques, then students watch the show. After that, students will be given a follow-up in the form of questions related to the video content.

Keywords: Learning process, IT, and early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang akan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pada (UU.SISDIKNAS No.20 Tahun 2003) tentang upaya memberikan pembinaan kepada anak usia dini dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tidak semudah membalikkan telapak tangan, karena anak adalah makhluk hidup yang mengalami perubahan dan dapat dipengaruhi baik dari faktor internal dan maupun faktor eksternal pada dirinya. Pendidikan bagi anak usia dini memberikan usaha untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Pada proses pemberian stimulus pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini di era teknologi maju, penggunaan teknologi menjadikan alat yang ampuh untuk mendukung

semua pembelajaran di kelas anak usia dini dan harus diintegrasikan ke dalam semua kurikulum kelas dan bukan dimanfaatkan sebagai komponen kurikulum yang terisolasi. Apabila dilihat sebagai alat untuk belajar, penggunaan teknologi yang tepat di kelas anak usia dini memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak-anak. Faktor - faktor yang dapat membantu membentuk keyakinan dan sikap para pendidik anak usia dini serta penggunaan alat teknologi. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan akses tetapi kurang dimanfaatkannya alat teknologi. Pada permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, dijelaskan bahwa undang-undang tersebut mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik, sebagai dasar bagi anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut¹. Hal ini disebabkan karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan, pematangan dan penyempurnaan jasmani dan rohani yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan keseimbangan.

Penggunaan teknologi saat ini bagi kategori anak usia dini merupakan hal yang tidak asing (sebuah survei oleh *Common Sense Media* di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak - anak mulai usia dua tahun sudah punya perangkat gadget sendiri tanpa pengawasan dari orang tua. Mengutip situs *New York Times I*), 70 persen orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat gadget ketika anak sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Survey ini diisi oleh 350 orang tua keturunan Afrika-Amerika yang kebanyakan memiliki pendapatan rendah. Anak tak bisa lepas seperti permen digital. Oleh karena itu, bagaimana program sekolah harus dapat mengarahkan anak dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi tersebut.

Salah satu bentuk pelayanan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan dengan diberikan pengarahan ke arah sikap. Pendidikan anak usia dini jangan dilihat dari bermainnya saja. Hal ini karena bermain merupakan perantara bagi anak untuk mencapai kemampuan tertentu. Sangat mungkin kreativitas anak itu sangat memungkinkan ditumbuhkan dengan cara bermain. Dalam pembelajaran, sarana bermain digunakan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran. Sarana bermain dapat memberikan pengalaman konkret,

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) RI No.146 Tahun 2014.

motivasi, dan meningkatkan kemampuan anak. Kecerdasan anak harus dirangsang oleh orang tua maupun guru.

Proses pembelajaran pada anak usia dini sebaliknya diusahakan agar menjadi variasi aktivitas yang melibatkan semua alat indera anak. Semakin banyak alat indera anak yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar lintasan-lintasan pada otak anak terangsang dan melahirkan pengetahuan baru bagi anak. Pembelajaran anak usia dini bukan atas dasar memahami sesuatu agar dapat diingat, tetapi lebih kepada merangsang anak untuk beraktivitas sosial dengan kemampuan teman-temannya sehingga mereka dapat menemukan dan merasakan sendiri pengalaman belajar.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk mengembangkan potensi anak dalam enam aspek perkembangan, yaitu kognitif, sosial emosional, seni, motoric dan moral. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda dengan anak yang lain, maka disini pentingnya pendidikan anak usia dini. Anak usia dini merupakan masa ketika anak memiliki berbagai ciri khas dalam bertingkah laku dengan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan potensi-potensi seperti berbahasa. Pada umumnya anak usia dini memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh sehingga pembelajaran masih bergantung pada objek konkret, lingkungan dan pengalaman yang dialaminya.

Sebenarnya gadget atau semacamnya tidak hanya menimbulkan dampak yang negatif bagi anak tetapi juga dampak positif. Beberapa adalah pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur ketepatan permainannya, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Namun dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi pada gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman-teman dan orang-orang dilingkungan sosialnya.

Media digital untuk masa kedepannya akan digunakan secara luas oleh anak-anak. Masalah yang penting adalah tentang cara yang memaksimalkan konsekuensi positif dari media baru ini. Sehingga bias memperkaya bukan menghalangi pengalaman bermain anak-

anak. Teknologi ini sangat bermanfaat untuk anak-anak dalam proses belajar jika digunakan secara tepat. Pada dua studi yang berbeda, anak-anak didemonstrasikan tingkat peningkatan komunikasi lisan dan kerjasama selama penggunaan komputer. Selanjutnya, anak-anak bersama peran kepemimpinan di komputer dan memulai interaksi lebih sering. Fokusnya tetap pada cara terbaik untuk memanfaatkan alat tersebut. Namun, untuk membantu anak - anak belajar secara efektif.²

PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah usia kritis dalam arti periode keemasan yang sangat menentukan perkembangan berikutnya sebagai tahap untuk perkembangan di berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya³. Namun apabila tidak maksimal dan tidak optimal dalam stimulasinya, maka anak - anak akan mendapatkan kesulitan mengenai perkembangan dalam kehidupan berikutnya, oleh karena itu sangat berpengaruh dengan pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah merupakan upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan dengan menciptakan lingkungan agar anak dapat melakukan eksplorasi pengalaman yang diberikan. Sehingga kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak suka bermain gadget karena lingkungan di sekitar, seperti ayah dan ibunya yang hampir setiap waktu dilihatnya asyik menggunakan gadget. Hal ini akan membuat anak secara tidak langsung akan terbentuk juga. Oleh karena itu, perlu memberikan stimulus berupa pengalaman dan kesempatan dalam menggunakannya. Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulusi perkembangan anak saat ini yang sudah terbiasa atau dikenal dengan piranti teknologi.

Ada beberapa hal yang harus diketahui dalam mengintegrasikan teknologi informasi terutama dalam pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) sebagai berikut :

² Anderso, Ronald, *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual* (Jakarta : Grafindo, 1994) hal.73

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* , (Jakarta : Kencana Prenaa Media Group. 2011) hal. 35

1. Definisi Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information technology (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, televisi, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel).

Teknologi informasi merupakan segala hal yang berhubungan dengan proses penggunaan, sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sementara teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media⁴.

Teknologi adalah pengaplikasian piranti dan informasi untuk mendukung kehidupan dan pembelajaran. Maksudnya Teknologi Informasi jauh lebih dari sekadar komputer dan *game*. Tetapi juga meliputi aplikasi dan piranti elektronik dan digital. Piranti anak usia dini meliputi komputer genggam, televisi, kamera video, iPhone, iPads, kamera digital, proyektor dan banyak lagi jenis lain teknologi lainnya. Semua akan menjadi menarik apabila alat ini semua dapat di bawa kedalam kelas. Penggunaan laptop dan proyektor dalam menjelaskan pembelajaran kepada anak jauh lebih mudah dipahami karena anak melihat secara kongkrit dan pembelajaran anak usia dini harus kongkrit. Sebagai contoh guru tidak susah untuk menggambar. Guru bisa menggunakan teknologi dengan mencari video di internet tentang berbagai binatang dan diputarkan kepada anak melalui proyektor. Guru juga bisa menggunakan *microsoft office* dalam memberikan penguatan pembelajaran

⁴ Uno Hamzah B.Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2010) hal. 65

dengan gambar - gambar yang lebih menarik dan asli. Penggunaan teknologi yang efektif terjadi ketika aplikasi secara langsung⁵ yaitu :

- a. Mendukung tujuan pembelajaran yang sudah di buat perencanaannya,
- b. Memberikan kesempatan anak untuk melakukan kerja kelompok atau berkolaborasi untuk tugas yang bersikat proyek.
- c. Menyesuaikan kemampuan siswa dan pengalaman sebelumnya dan memberikan umpan balik kepada siswa dan guru tentang kinerja siswa.
- d. Terintegrasi di seluruh pelajaran
- e. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk merancang dan mengimplementasikan proyek yang diberikan untuk menjadi bahan evaluasi konten kurikulum yang mana nanti bisa menjadi masukan untuk perbaikan kurikulum kedepan
- f. Ada di lingkungan di mana kepemimpinan organisasi mendukung inovasi teknologi.

Anak usia dini dapat berpikir secara kreatif dengan mengonstruksi pengetahuan dan mengembangkan produk-produk dan proses-proses inovatif melalui teknologi. Komunikasi dan kalaborasi Anak usia dini di saat menggunakan media digital dan lingkungan untuk berkomunikasi dan bekerjasama dari jarak jauh untuk mendukung pembelajaran individu dan berkontribusi bagi pembelajaran anak-anak lain. Riset dan kefasihan informasi Anak usia dini dapat mengaplikasikan alat digital untuk mengumpulkan, mengevaluasi dan menggunkan informasi.

Berpikir kritis, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan . Anak usia dini dapat menggunakan keterampilan berpikir kritis, untuk merencanakan dan melakukan riset, mengelola proyek, memecahkan masalah dan membuat keputusan berbasis informasi dengan menggunakan alat digital dan sumber daya yang tepat. Tentu semua kegiatan itu dilakukan sesuaikan usia perkembangan anak usia dini. Kewargaan digital Anak usia dini memahami isu-isu kemanusiaan, budaya dan sosial yang berkaitan dengan teknologi baik berupa manfaat dan bahayanya untuk mereka.

Konsep teknologi dan pengoperasiannya, anak usia dini dapat melihat pemahaman yang jelas tentang konsep-konsep, sistem-sistem dan para pengoperasian teknologi secara

⁵ Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*. (Jakarta : PT>Bumi Aksara . 2008) hal. 101

baik. Jadi, ketika anak menggunakan alat teknologi para pendidik kurang mengawasi, akan tetapi dengan cara mengarahkan, membimbing dan mendidik anak-anak.

2. Pemeliharaan Menggunakan Teknologi

Sistem pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat dikatakan tepat dan baik, apabila pelaksanaan program pembelajarannya memenuhi tiga kriteria, yaitu daya tarik, daya guna (efektifitas) dan hasil guna (efisiensi). Dengan tidak terpenuhinya salah satu dari tiga kriteria tersebut, berarti sistem pembelajaran bisa dikategorikan kurang baik. Pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini harus dilihat dari beberapa prinsip, yaitu anak harus memiliki kesiapan secara umur, kemampuan fisik, kematangan mental dan emosional, dikemas dalam bentuk bermain dan permainan, banyak melibatkan anak, menyenangkan, dan ditunjang oleh lingkungan pembelajaran yang banyak memberikan pengalaman serta wawasan yang berkesan.

Media lain yang dapat digunakan untuk mentransformasi pengetahuan atau kemampuan pada anak usia dini adalah melalui teknologi informasi. Dengan teknologi informasi, pembelajaran dapat didesain sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan dengan tujuan yang spesifik. Selain itu, teknologi informasi sangat tepat untuk anak usia dini karena dapat memasukkan unsur warna, musik, atau karikatur yang sesuai dengan kesukaan anak. Sehingga diharapkan minat anak akan meningkat dan tidak bosan untuk mengulangi pembelajaran. Bagi pendidik atau orangtua sendiri, media teknologi informasi sangat menguntungkan karena dibandingkan dengan media fisik yang rentan rusak, media teknologi informasi lebih awet oleh waktu dan mudah penyimpanannya.

Alam teknologi hebat saat ini terutama teknologi informasi, hal ini membuat guru tidak hanya berperan sebagai pengajar saja, tapi juga berfungsi untuk mengelola dan mengembangkan pembelajaran. Guru perlu lebih banyak untuk berperan sebagai fasilitator siswa dalam belajar. Mengintegrasikan alat-alat teknologi ke dalam pembelajaran digunakan sebagai untuk mendukung pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Dimana teknologi digunakan sebagai alat untuk secara aktif mendukung tugas-tugas pengajaran dan pembelajaran. Namun yang menjadi kendala dalam pelaksanaan integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah kemampuan guru dalam pengoperasian alat teknologi. guru memfasilitasi kegiatan belajar di kelas.

Faktor terbesar apakah guru tidak yang menjadi gaya mengajarnya, Apakah itu digunakan atau tidak tergantung pada pikiran dan perasaan guru dan motivasi dan kemauan guru untuk menggunakan alat-alat baru. Selain itu, mereka fokus pada praktek pedagogis. Cara menggunakan teknologi pendidikan di kelas Anak Usia Dini, yaitu :

- a. Memilih peralatan maksudnya bagaimana kita bisa memilih peralatan apa yang akan kita gunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, misalnya kamera, printer, digital layar sentuh (*ipad*), proyektor dan lain-lain.
- b. Belajar menggunakan peralatan tersebut diatas dan hal ini juga menjadi sangat penting, jangan sampai guru sudah membawanya kedalam kelas tapi tidak pandai dalam mengaplikasikannya. Untuk itu perlu guru belajar terlebih dahulu sebelum mengoperasikannya.
- c. Sebelum memilih software guru harus memutuskan terlebih dahulu aktifitas seperti apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran.
- d. Menciptakan aktifitas literasi bagi anak. Ketika anak belajar literasi dengan media elektronik, anak akan banyak belajar konsep, seperti membawa teks dari kiri ke kanan , atas bawah dan memisahkan kata dari kata, menggunakan spasi dan belajar kata-kata yang bermakna.

3. Fungsi Prinsip dan Manfaat Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Anak usia dini sangat cepat dan sangat mudah belajar seraya bermain, yang terkadang kita sebagai orang tua atau juga sebagai pendidik anak usia dini. Tidak boleh melupakan pengawasan dalam pembelajaran menggunakan sumber belajar Teknologi informasi. Agar anak-anak tidak jauh melenceng dari pengenalan pembelajaran yang kita harapkan pada tujuan semula menjadikan Teknologi Informasi sebagai sumber belajar yang cocok dan pantas bagi anak usia dini.

Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar, untuk membantu peserta didik mengartikulasikan dan mempresentasikan apa yang anak ketahui. Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan. Sebagai sarana meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

Keberadaan teknologi informasi tentu tidak pernah terlepas dari segala kelebihan. Kelebihan teknologi informasi bisa diartikan sebagai manfaat, antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan (pembelajaran) : untuk mewakili gagasan pelajar, pemahaman dan kepercayaan, dan untuk mengorganisir produksi, multimedia sebagai dasar pengetahuan peserta didik.
- b. Sebagai sarana informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung peserta didik: untuk mengakses informasi yang diperlukan dan untuk perbandingan perspektif, kepercayaan dan pandangan dunia.
- c. Sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran : untuk berkolaborasi dengan orang lain untuk mendiskusikan, berpendapat serta membangun konsensus antara anggota sosial.
- d. Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar : untuk membantu peserta didik mengartikulasikan dan mempresentasikan apa yang mereka ketahui.
- e. Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan.
- f. Sebagai sarana meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- g. Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

Fungsi teknologi informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD). Fungsi TI dalam pembelajaran PAUD memiliki tiga fungsi utama, yaitu :

- a. Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), mengandung pengertian dalam hal ini perangkat teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajara, misalnya sebagai alat untuk mengolah kata, mengolah angka, membuat grafik dan lain-lain.
- b. Teknologi informasi 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 teknologi informasi di sekolah sehingga menuntut peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu dalam teknologi informasi.

- c. 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.

Jika mengacu pada tiga fungsi teknologi informasi 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 menstimulasi dalam pencapaian perkembangan tertentu. Namun untuk pemanfaatan teknologi informasi 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 dibawah pengawasan pendidik. Selain itu perangkat teknologi informasi yang digunakanpun disesuaikan dengan memperhatikan perkembangan anak.

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

Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi informasi perlu dilandasi oleh prinsip. Lima prinsip dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan hendaknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan teknologi informasi.
- b. Pemanfaatan teknologi informasi hendaknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun ragawi.

- c. Pemanfaatan teknologi informasi hendaknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelahan) agar mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
- d. Pemanfaatan teknologi informasi hendaknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan pembelajaran tanpa teknologi informasi karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa secara seimbang.
- e. Pemanfaatan teknologi informasi hendaknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis teknologi informasi.

Kelima prinsip teknologi informasi dalam pembelajaran ini, sangat bermanfaat demi memudahkan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

4. Mendokumentasikan Pembelajaran

Dokumentasi harian guru mengambil foto-foto digital apakah itu hasil karya anak, gambar-gambar tema pembelajaran, aktifitas anak melakukan kegiatan. Dengan melakukan dialog atau diskusi terhadap gambar tersebut. Tampilan dinding hasil foto-foto yang diambil dari berbagai macam kegiatan kita tempelkan di dinding kelas. Misalnya : papan hasil karya akan, display tema pembelajaran. Portofolio guru mengumpulkan hasil foto digital dipindahkan dalam portofolio elektronik, dimana diakhir tahun filenya dapat dibagikan kepada orang tua siswa dan alangkah baiknya bila dijadikan sebuah film pendek tentang setiap anak, kunci sukses pelaksanaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Pertimbangkan teknologi sebagai salah satu alat di antara banyak yang digunakan untuk meningkatkan belajar, bukan sebagai pengganti interaksi anak dengan masing-masing lainnya dengan orang dewasa atau dengan mode belajar lainnya. Biarkan anak-anak membuat pilihan mereka sendiri kapan dan bagaimana mereka menggunakan teknologi, jangan pernah memaksakannya kepada mereka. Izinkan guru untuk membuat keputusan sendiri tentang kapan dan bagaimana untuk menggunakan teknologi dengan siswanya.

Libatkan staf dalam proses pengambilan keputusan ketika mendefinisikan kebijakan teknologi.

KESIMPULAN

Dari beberapa uraian dan paparan diatas, dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang akan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Salah satu bentuk pelayanan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan dengan diberikan pengarahannya ke arah sikap. Dan adanya pembelajaran yang diberikan kepada anak dengan dukungan teknologi informasi, khususnya dengan aplikasi media visual. Sehingga anak usia dini sangat mudah mencerna dan menerima materi yang disampaikan oleh pengajar. Karena setiap orang memiliki kecerdasan ini cenderung berpikir dalam atau dengan gambar dan cenderung lebih mudah belajar melalui sajian-sajian visual, gambar, video.
2. Alam teknologi hebat saat ini terutama teknologi informasi, hal ini membuat guru tidak hanya berperan sebagai pengajar saja, tapi juga berfungsi untuk mengelola dan mengembangkan pembelajaran. Guru perlu lebih banyak untuk berperan sebagai fasilitator siswa dalam belajar. Mengintegrasikan alat-alat teknologi ke dalam pembelajaran digunakan sebagai untuk mendukung pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. dimana teknologi digunakan sebagai alat untuk secara aktif mendukung tugas-tugas pengajaran dan pembelajaran.
3. Media digital untuk masa kedepannya akan digunakan secara luas oleh anak - anak. Masalah yang penting adalah bagaimana kita dapat memaksimalkan konsekuensi positif dari media baru ini, sehingga mereka memperkaya bukan menghalangi pengalaman bermain anak - anak. Teknologi ini sangat bermanfaat untuk anak - anak belajar, jika digunakan secara tepat. Dalam dua studi yang berbeda, anak - anak didemonstrasikan tingkat peningkatan komunikasi lisan dan kerjasama selama penggunaan komputer. Mengintegrasikan alat-alat teknologi ke dalam pembelajaran digunakan sebagai untuk mendukung pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011) Perkembangan anak usia dini . Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- AH, Hujair. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: UPI Press Sanaky.
- Anderson, Ronald. (2010). Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual. Jakarta: Grafindo Pers Daryanto.
- Asep H, dkk. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media Hermawan.
- Jasmine, Julia, M. A., (2012). Metode Mengajar: Multiple Intelligences. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen. (2003) Yogyakarta: Kaukaba Sistem Pendidikan Nasional.
- Patilima, Hamid. (2015). Resiliensi Anak Usia Dini. Jakarta. ALFABETA.
- Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) RI No 146. (2014).
- Uno, Hamzah B. Nina Lamatenggo. (2010). Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-undang RI No. 20 Th. (2003) tentang sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokusmedia.