

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Septiani Selly Susanti
sseptianiselly@gmail.com

STAI Darussalam Lampung

Received: 25/07/2020	Revised: 25/09/2020	Aproved: 10/11/2020
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

This study aimed to described the utilization of technology for early childhood both in the family environment and in the school environment. Because technology can not be separated from the lives of children in this increasingly sophisticated era. The existence of technology can not be denied and however children can not be prevented or prohibited from using it, but the right control and assistance can be the right solution for children. Therefore, this study answers the problems often faced by parents and teachers. This study uses qualitative research with observation and interview techniques in the process of collecting data, as well as using literature study methods from various sources of journals, books, and supporting research results. The study was conducted in Talun, Sumberrejo Bojonegoro district with a total of 20 parents who had children in 3-6 years old and at two of early childhood education institution. The results of this study indicate that the average parents has not provided control and assistance in the using of smartphones to their children, so that childrent spend more time with smartphones than playing with their peers. While in the education, technology has not been maximally utilized by teachers. The results of this study were expected to be a material for teachers and parents in the process of utilizing technology and its application.

Keywords : Utilization of technology; parents and teachers role; early childhood education

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi bagi anak usia dini baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekolah. Dikarenakan teknologi tidak terlepas dari kehidupan anak di era yang semakin canggih ini.

Keberadaan teknologi tidak dapat dipungkiri dan bagaimanapun anak tidak dapat di cegah ataupun dilarang menggunakannya, namun kontrol dan pendampingan yang tepat dapat menjadi solusi yang tepat bagi anak. Oleh karena itu, penelitian ini menjawab permasalahan yang sering dihadapi oleh orangtua dan guru. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara dalam proses pengumpulan data, serta menggunakan metode studi literatur dari berbagai sumber jurnal, buku, dan hasil penelitian yang mendukung. Penelitian dilakukan di desa Talun kecamatan Sumberrejo kabupaten Bojonegoro dengan jumlah subjek 20 orangtua wali yang memiliki anak usia 3-6 tahun dan pada dua lembaga PAUD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata orangtua wali belum banyak memberikan kontrol dan pendampingan dalam penggunaan *smartphone* pada anak sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone* dibanding bermain dengan teman sebayanya. Sedangkan dalam bidang pendidikan teknologi belum banyak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi guru dan orangtua dalam proses pemanfaatan teknologi.

Kata Kunci : Pemanfaatan teknologi; peran orangtua dan guru; pendidikan anak usia dini

A. Pendahuluan

Pada era yang semakin canggih dan modern teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari penggunaan teknologi. Semakin lama teknologi semakin dekat dengan kehidupan keseharian manusia untuk mempermudah dan memberikan wawasan baru bagi penggunanya. Penggunaan *gadget*/*smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang, yang didukung data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa hampir 55 persen penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *smartphone* dan itu setengah dari jumlah penduduk Indonesia .¹

Berdasarkan data dari lembaga riset *digital marketing emarketer* yang dikutip dalam katadata bahwa jumlah pengguna *smartphone* terus bertambah dari tahun 2016 dengan jumlah pengguna sebesar 65,2 juta orang dan terus

¹ Khoiri Alfian Nur . (2019). *Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak*. Diambil 04 Mei 2020, dari <https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>

bertambah sampai pada angka 92 juta orang pada tahun 2019 .²

Selain dalam kehidupan sehari-hari teknologi juga banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengenalkan konsep bilangan, dan penalaran pada anak.³ Namun tidak semua guru dapat memaksimalkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi secara tepat. Banyak guru khususnya di desa belum benar-benar memahami cara mengakses informasi melalui internet, dan seringnya fasilitas televisi atau VCD *player* hanya digunakan sebagai media menyalakan video olahraga untuk anak, padahal pemanfaatan media ini dapat lebih dari itu. Sebenarnya, terdapat banyak potensi dari teknologi yang dapat memberikan manfaat atau bahkan bahaya bagi anak Namun semua itu bergantung pada bagaimana lingkungan mengembangkan dan memberikan secara tepat aktifitas apa yang dapat dilakukan anak melalui teknologi, bahkan guru dapat menyediakan berbagai tontonan yang bervariasi dan menjadikan guru memiliki pandangan dan inspirasi dalam melakukan kegiatan yang inovatif.⁴

Namun pada kenyataannya berbeda, guru lebih sering monoton dalam memberikan pembelajaran dan selalu berfokus pada baca dan tulis dan belum menggunakan teknologi sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan laporan penelitian *Programme for International Study Assesment (PISA) 2018* dan dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia mengalami penurunan dalam semua indikator bidang dalam beberapa tahun terakhir dan menempatkan Indonesia berada pada posisi 10 besar terbawah dari 79 negara yang diteliti dalam hal pencapaian mutu pendidikan.⁵

² Kata data. (2016). *Data Pengguna Smartphone dari tahun 2016-2019*. Diambil 01 Mei 2020, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019#>

³ Nisa Lulu Choirun. (2012). *Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk PnegembanganKemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. SAWWA. Vol 7. No. 2. hal 94

⁴ Keengwe, J dan Onchwari, G. (2008). *Constructivism technology, and meaningful learning*. In T. Kids & H. Song (Eds). Handbook of reasearch on instructional systems and technology. Hershey, PA: Information Science Reference

⁵ Kata data. (2016). *Data Pengguna Smartphone dari tahun 2016-2019*. Diambil 01 Mei 2020, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019#>

B. Pembahasan

1. Penggunaan Teknologi di Rumah

Di era revolusi industri 4.0 bahkan telah akan memasuki era 5.0 siapa yang tidak mengenal teknologi. Semua kalangan generasi mulai membiasakan diri dengan adanya teknologi dalam kehidupan keseharian mereka. Teknologi yang pada zaman sebelumnya menjadi suatu kebutuhan tersier, semakin bergeser pada kebutuhan sekunder dan saat ini sebagian orang sudah menempatkan teknologi sebagai kebutuhan primer.

Saat ini anak hidup dalam dua jenis teknologi yang disebut media interaktif dan non interaktif Kedua media ini memiliki perbedaan dan dampak yang berbeda dalam penggunaannya. Media interaktif merupakan perpaduan dari teks, grafik, audio, dan interaktif.⁶ Media interaktif memiliki berbagai keunggulan saat digunakan sebagai media untuk belajar anak, dikarenakan dapat meningkatkan meningkatkan motivasi anak, terdapat komposisi warna, musik, dan grafis animasi didalam video tersebut sehingga menambah kesan realism, Keberadaan media interaktif ini dapat membantu orangtua saat ingin memberikan pembelajaran dirumah dan meningkatkan kedekatan orangtua dan anak melalui kegiatan bersama mengikuti intruksi video yang sedang ditonton.

Kehadiran orangtua dalam setiap aktifitas anak merupakan hal yang penting dilakukan. Kehadiran orangtua dalam hal ini adalah adanya interaksi antara orangtua dan anak, dengan menanyakan aktifitas atau keseharian anak, mengarahkan tontonan atau permainan yang boleh dan belum boleh untuk diakses oleh anak. selain itu, orangtua juga dapat melakukan tindakan preventif dengan mengatur tontotan *youtube* pada menu pengaturan dan dirubah sehingga hanya akan muncul video yang layak untuk ditonton oleh anak.

2. Penggunaan Teknologi di Sekolah

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga sudah selayaknya pembelajaran yang diselenggarakan dapat membawa manfaat bagi peserta didik. Kebermanfaatan dan kebermaknaan pembelajaran dapat dibangun melalui penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memberikan stimulasi pada peserta didik dari berbagai aspek sekaligus membantu menggali potensi yang dimiliki secara optimal.

⁶ Green, TD dan A. Brown. (2002). *Multimedia Project in the Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.

Memasuki abad 21 ini merinci lima kategori keterampilan yang perlu dikuasai oleh pendidik diantaranya:

- a. Pendidik mampu memberikan fasilitas serta menginspirasi anak didik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kreatifitas anak
- b. Pendidik mampu merancang dan mengembangkan pengalaman dan assessmen pembelajaran di era teknologi ini
- c. Pendidik dapat menjadi model bagi anak baik cara belajar dan bekerja pada era digital
- d. Pendidik mampu mendorong serta menjadi model yang bertanggungjawab dan bagaimana menjadi masyarakat digital
- e. Pendidik wajib berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan professional Salah.⁷

Satu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan adalah melalui pemanfaat teknologi sebagai media penyampai materi ajar pada anak. Hal ini dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pembelajaran kepada anak.

Beberapa jenis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PAUD antara lain:

- a. Audio dan Video Player

Media audio berhubungan dengan pendengaran, karena hal ini menyangkut komunikasi melalui pendengaran secara langsung. Sementara media video visual berkaitan dengan pelibatan indra penglihatan. Hal ini sesungguhnya terdapat dua pesan yang dimuat dalam media visual yakni pesan verbal dan nonverbal.

- b. Komputer

Komputer merupakan perangkat yang melibatkan teknologi software dan hardware. Melalui penggunaan komputer ini mempunyai pengaruh secara signifikan dalam proses pembelajaran. komputer dapat membantu guru mengoperasionalkan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi anak didik.

- c. Internet

Internet merupakan layanan teknologi yang menyiapkan seluruh aplikasi dan informasi yang dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran. internet dapat dioptimalkan dengan cepat, nyaman, aman bagi penggunaannya. Penggunaan internet dapat mempermudah guru dalam mencari dan menelusuri informasi berkaitan materi pembelajaran yang diajarkan kepada anak.⁸

⁷ Daryanto dan Saiful, K. (2017). Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media, h.5

⁸ Hardiyana Andri. (2016). *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD*. Artikel

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk melihat dan memahami subjek maupun objek yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah ibu rumah tangga di desa Talun Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro sebanyak 10 ibu rumah tangga yang memiliki anak usia 3-6 tahun, dan juga dua lembaga PAUD di Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro. Dengan menggunakan metode observasi dan wawancara dalam proses pengumpulan data, serta menggunakan metode studi literatur dari berbagai sumber jurnal, buku, dan hasil penelitian yang mendukung.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama proses di lapangan dan sampai selesai. Pengumpulan data dalam proses penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, dengan langkah yang pertama adalah mereduksi data atau memilih hal-hal yang dianggap penting selama penelitian. Langkah yang kedua adalah proses penyajian data dalam penelitian ini dengan membuat teks-teks analisis dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis dilakukan agar peneliti lebih mudah memahami apa yang terjadi dalam proses penelitian. Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan yang bersifat tetap sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

D. Pembahasan

Masyarakat tidak lagi menganggap teknologi suatu barang yang sangat mewah, karena saat ini sudah menjadi kebutuhan semua kalangan. Salah satu teknologi yang sangat familiar dikalangan keluarga adalah televisi dan *smartphone*, dan 9 dari 10 orangtua wali di desa Talun Bojonegoro menyampaikan bahwa masing-masing orangtua memiliki televisi dirumahnya dan memiliki *smartphone* yang sering digunakan dan dibawa pada saat keluar rumah, khususnya ibu-ibu muda dengan kisaran usia 25-35 tahun. Saat ini

anak-anak tumbuh dan berkembang bersama dengan tumbuh dan berkembangnya teknologi. Berbagai macam teknologi diciptakan dan digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi. Saat teknologi tersebut digunakan secara bijak dan tepat dapat memberikan banyak manfaat dan bahkan dapat membantu memberikan stimulasi dan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Namun jika sebaliknya, teknologi tidak dimanfaatkan dengan tepat dapat mengganggu perkembangan anak, dan bijak atau tidaknya dalam menggunakan teknologi ini sangat bergantung pada orangtua.

Orangtua merupakan sekolah pertama dan lingkungan pertama bagi anak dan orangtua yang bertanggungjawab penuh terhadap apapun yang dilakukan dan yang terjadi kepada anak, peran orangtua sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak termasuk dalam mengontrol dan memilih tayangan yang tepat saat anak menonton televisi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Januari 2019 diperoleh informasi bahwa 6 dari 10 orangtua di Desa Talun Kecamatan Sumberrejo Bojonegoro tidak memberikan batasan kepada anak saat menggunakan *gadget*. Batasan yang dimaksudkan adalah adanya pemberian waktu tertentu bagi anak dalam penggunaan *gadget* di waktu senggang, seperti setelah anak pulang sekolah atau di malam hari.

Orangtua yang tidak memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* menjadikan anak menggunakan waktu senggangnya untuk bermain *game*, atau melihat *youtube*, sehingga menjadikan waktu istirahat anak terganggu. Selain itu anak cenderung kurang responsif saat dipanggil atau saat diajak berkomunikasi oleh orangtua, dan anak yang lebih sering menggunakan *gadget* di waktu senggang cenderung kurang mampu dalam hal kecakapan hidup, yaitu seperti tidak mau makan sendiri, mengembalikan tempat makan atau gelas pada tempatnya dan hal-hal yang menyangkut kemandirian anak.⁹

⁹ Chusna Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh Media Gdget pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. IAIN Tulungagung. Vol. 17, No. 2.

E. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang penelitian maupun praktik. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi pola hidup dan tidak bisa dipungkiri keberadaan teknologi memberikan kemudahan dan kebermanfaatannya. Namun teknologi tak lepas dari efek negatif jika tidak digunakan dengan tepat khususnya bagi anak usia dini. Mengacu pada penemuan dan hasil penelitian, bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak buruk pada anak, baik dari aspek sosial emosional, maupun kognitif. Sehingga untuk mengantisipasi dampak negatif tersebut maka peran orangtua dalam memberikan arahan dan pendampingan serta konsistensi dalam mengatur jadwal penggunaan *smartphone* bagi anak adalah salah satu solusi tepat untuk mengontrol penggunaan *smartphone*.

Pengaturan jadwal penggunaan *smartphone* pada anak, perlu adanya komunikasi antara orangtua dan juga anak, yaitu melalui diskusi dari kedua belah pihak baik orangtua dan anak dengan melakukan kesepakatan bersama atas jadwal yang dibuat. Selain itu, sertai dengan pemberian *reinforcement* negatif yang juga telah disampaikan kepada anak yaitu dengan mengurangi kesenangan anak sehingga kesepakatan yang telah dibuat bersama dapat terlaksana dengan lebih baik. Adanya kontrol ini bukan berarti anak tidak diperbolehkan mengakses atau menggunakan *smartphone* sama sekali namun pemberian aturan dan pengawasan adalah solusi yang dapat diberikan untuk mengatur penggunaan *smartphone* pada anak. Pihak orangtua harus mengawasi dan terus mendampingi anak-anaknya dalam berbagai aktivitas digital yang dilakukan (kominfo:2014).

Selain di rumah, teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu dalam proses pembelajaran agar pesan pembelajaran dapat lebih

mudah diterima oleh anak. namun tidak semua pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan dan pendampingan dari pemerintah terkait agar pendidik dapat memaksimalkan pemafaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Sehingga penulis memberikan tawaran solusi dari sisi perencanaan pembelajaran sampai dengan alur regulasi dengan pemerintah terkait

DAFTAR PUSTAKA

- Amitya Kumara, A. Jayanti Wulansari & L. Gayatri Yosef. 2014. Perkembangan Kemampuan Membaca (hlm. 1-26), dalam Amitya Kumara, dkk. *Kesulitan Berbahasa pada Anak*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Anonim. 2015. *Pelatihan Penyegaran EGRA bagi Asesor*. Jakarta: USAID PRIORITAS.
- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Catts, Hugh W., Hogan, Tiffany P., & Adlof, Suzanne M. 2005. Developmental Changes in Reading and Reading Disabilities (hlm. 25-40), dalam Catts, Hugh W. & Kamhi, Alan G. (Eds). 2005. *The Connections Between Language and Reading Disabilities*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cromley, Jennifer G., Hogan, Lindsey E. Snyder, & Dubas, Ulana A. Luciw. 2010. Reading comprehension of scientific text: a domain-specific test of the direct and inferential mediation model of reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, Vol 102, No. 3, Hal. 687-700. American Psychological Association.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darmiyati Zuchdi. 2008. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Komprehensi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Elga Andriana. 2014. Mendampingi Siswa dengan Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar Inklusi (hal. 127-138), dalam Amitya Kumara, dkk. *Kesulitan Berbahasa pada Anak*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Farida Rahim. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gross, Richard. 2010. *Psychology: The Science of Mind Behaviour (Sixth Edition)*. Penerjemah: Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Gullo, Dominic F. 2005. *Understanding assessment and evaluation in early childhood education*. New York: Teachers College Press.

Hartati, Tatat, dkk. 2006. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: Upi Press

HB. Sumardi. 2012. Berbagai Permasalahan Pembelajaran Membaca Permulaan pada Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bantul. *DIDAKTIKA Jurnal Ilmu Pembelajaran Ke-SD-an, Volume 2, Nomor 1, Januari 2012, hal 1-11*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Henry Guntur Tarigan. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Muhammad Idrus. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Erlangga.
Mulyono Abdurrahman. 1996. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rahim, F. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Siti Fatimah, Novita Herawati, and Elly Purwanti. 2019. "Pengenalan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Menggunakan Media Gambar Pada Usia 5-6 Tahun Di Raudlatul Athfal Darul Isitiqomah 2 Karang Anyar". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 53-68.
<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/109>.

Siti Zulaikhakh, Nur Kholis, and Rina Wulandari. 2019. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 69-84.
<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/110>.

Trimayang Anisa, Damanhuri, and Fitriyah. 2019. "Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Ra Ash-Shidiqi Srirejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 19-38.
<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/107>.

