

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum PAUD 2013 pada hakikatnya merupakan seperangkat rencana yang akan dilakukan selama proses pembelajaran, sehingga mutlak diperlukan oleh setiap satuan pendidikan. Kurikulum PAUD disiapkan oleh satuan PAUD yang bersangkutan sesuai dengan kebutuhan anak dengan mengacu pada Permen No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD. Setiap anak diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai potensi masing-masing. Pendidik bertugas membantu, jika anak membutuhkan.

Kurikulum PAUD terdiri dari seperangkat bahan pembelajaran yang mencakup lingkup perkembangan, yaitu perkembangan moral & agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional dan seni. Setiap Lembaga PAUD dapat mengembangkan kurikulum sendiri-sendiri sesuai dengan ciri lembaga masing-masing dengan memenuhi prinsip dan capaian perkembangan minimal yang tertera dalam Permen No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD, sebagai acuan. Kemampuan anak yang tercantum dalam Permendiknas tersebut adalah kemampuan anak pada umumnya, sehingga pada kenyataannya capaian anak-anak dapat melampaui atau dibawah usianya.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa kemasakan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan.

Berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif). Perkembangan pada tahun-tahun pertama sangat penting menentukan kualitas anak di masa depan. Perkembangan intelektual anak usia 4 tahun telah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80% dan pada saat mencapai sekitar 18 tahun perkembangan telah mencapai 100%.

Teknologi informasi dan komunikasi tampaknya sudah menjadi sesuatu hal yang tidak asing lagi dan sudah menjadi kebutuhan yang pokok bagi kalangan masyarakat umum. Baik itu kalangan pelajar, pegawai, karyawan, pengusaha, petani, pedagang, dan segala profesi lainnya sudah paham mengenai apa itu TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan hampir semua aktivitas mereka, mereka lakukan dengan memanfaatkan jasa TIK. Semua bidang yang ada juga tak mau kalah untuk memanfaatkan jasa TIK ini, bahkan mereka menjadikan dirinya ketergantungan dan tidak dapat lepas dari TIK.

Dunia pendidikan kini sudah semakin maju dan modern. Fasilitas-fasilitas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang sekiranya masih bersifat tradisional, papan tulis misalnya sudah dialihfungsikan menjadi barang penghuni gudang. Fenomena tersebut terjadi karena adanya teknologi - teknologi yang semakin canggih seperti internet, gadget, LCD, dan lain-lain. Internet merupakan salah satu macam dari teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi tren baru bagi dunia pendidikan. Universitas-universitas, tempat kursus, sekolah Formal (SMA, SMP, SD) bahkan di satuan PAUD pun tak mau ketinggalan untuk mengenalkan TIK kepada anak didiknya.

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa anak usia dini (0-6 tahun) adalah masa yang paling potensial untuk membangun dan menumbuhkembangkan potensi dalam diri anak. Pada usia dini ini juga anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat peka. Hal ini menjadi penting untuk dibahas oleh kita semua terutama pemerintah untuk menciptakan PAUD yang bermutu dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, menciptakan generasi yang unggul, berdaya saing tinggi dan tak melupakan nilai-nilai moral dan kebangsaan, juga dalam rangka mempersiapkan anak Indonesia yang sehat, mandiri, dan mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran berbasis TIK ini merupakan model pembelajaran yang inovatif. Telah kita ketahui bahwa anak-anak usia dini cenderung memiliki sifat yang jenuh dan mudah bosan, sehingga dengan adanya pembelajaran yang berbasis pada TIK ini anak mungkin tidak akan merasa jenuh dan bosan lagi, karena banyak sekali tampilan-tampilan multimedia dan aplikasi-aplikasi lainnya yang membuat belajar anak menjadi menyenangkan. Sudah pasti ini akan membuat anak merasa tidak terbebani, akan tetapi malah membuat anak merasa tertantang untuk mencoba lagi dan tidak mudah menyerah untuk mengerjakan tugas apabila tugas yang diberikan dikemas dalam bentuk permainan. Anak juga akan merasa lebih percaya diri dan bersemangat jika ia berhasil membuat proyek atau membuat sesuatu menggunakan media komputer maupun media elektronik lainnya seperti gadget.

Anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan ego yang luar biasa. Pembelajaran berbasis TIK ini sangat efektif untuk membangkitkan motivasi dan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Akan tetapi, banyak orangtua yang ketakutan apabila rasa keingintahuan anaknya itu malah menjerumuskan

anaknya ke jalan yang tidak benar sehingga ketakutan itu akan membuat orangtua lebih bersifat protektif terhadap anaknya bahkan sampai ada yang mengekang anaknya. Padahal sikap seperti ini justru bukan merupakan sikap yang efektif, karena kebanyakan anak-anak akan kehilangan kepercayaan dirinya dan menjadi minder terhadap dunia luar. Rasa keingintahuan anak yang tinggi itu memang harus dikontrol dengan ekstra tinggi, tetapi bukan dengan cara itu untuk membuat anak tidak terjerumus. Seharusnya para orangtua juga bersedia terlibat untuk belajar teknologi informasi, agar dapat membantu anak-anak mereka bersiap menggunakan teknologi informasi yang sesuai dengan usia mereka.

Banyak orang berpendapat bahwa pembelajaran yang berbasis pada TIK ini kurang baik bagi pelajar, apalagi pelajar yang masih dibawah umur. Namun, banyak yang membuktikan bahwa pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi semua pihak, baik itu para pendidik, maupun peserta didiknya. Perlu kita ketahui bahwa tujuan pembelajaran TIK pada anak usia dini adalah mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi termasuk didalamnya pengenalan terhadap gadget. Pada tahap PAUD, anak masih dalam batas mengenalkan gadget, bagian dan fungsi gadget itu sendiri, menggunakan gadget dengan benar; seperti cara menghidupkan dan mematikan gadget, tertib menggunakan gadget.

Pembelajaran berbasis pada TIK sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini seperti perkembangan kognitif, afektif, maupun sosial emosional.

1. Perkembangan kognitif. Dengan adanya pembelajaran ini, anak dapat belajar berhitung menggunakan aplikasi kalkulator yang ada pada gadget, mengenal bentuk geometri, mewarna, menggambar pemandangan yang disukai, mengelompokkan benda-benda yang sejenis, membuat cerita sederhana atau

membuat kartu ucapan untuk teman atau orang-orang yang disayangi. Semua itu dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada gadget.

2. Perkembangan afektif. Misalnya : Suatu program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan.
3. Perkembangan sosial-emosional. Aspek yang lain yang dapat digali dalam pembelajaran gadget adalah bagaimana ia berinteraksi dengan teman, latihan berbagi, bekerja sama. Hal ini bisa dilakukan oleh guru untuk mengkondisikan pembelajaran gadget secara bergantian, atau berkelompok untuk materi-materi yang membutuhkan problem solving.

Gagne dan Brings (Darmawan 2007:90) menilai gadget sebagai alat dalam pendidikan memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

- a. Hubungan interaktif, gadget menyebabkan adanya hubungan diantara rangsangan dengan jawaban, dan dapat menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat.
- b. Pengulangan, gadget memberi fasilitas bagi pengguna untuk mengulang apabila diperlukan, juga untuk memperkuat proses belajar dan memperbaiki ingatan. Pengulangan membutuhkan adanya kebebasan dan kreatifitas peserta didik.
- c. Umpan balik dan peneguhan, membantu peserta didik memperoleh umpan balik terhadap pelajaran secara leluasa dan memacu motivasi belajar dengan peneguhan positif yang diberi jika peserta didik memberi jawaban.

Selanjutnya gadget, menurut hasil studi Zaini M (2019) mengenai *Using Technology to Support Education Reform* selain mempermudah dan mempercepat siswa bekerja (mengefisienkan), penggunaan teknologi dalam proses belajar

ternyata juga menyenangkan karena siswa berinteraksi dengan warna, gambar, suara, video dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan inilah yang sebenarnya menjadi factor sangat penting dan esensial untuk mencapai efektifitas belajar. Teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar (Suryadi, 2005: 8).

Berpijak pada hasil-hasil penelitian sebagaimana di atas, peneliti mencoba mengeksplorasi tentang pelaksanaan pembelajaran gadget pada anak pra sekolah, dengan mengamati struktur pembelajaran yang memuat komponen-komponen kurikulum yang terdapat di dalamnya, sehingga bisa diperoleh gambaran nyata tentang proses pembelajaran berbasis ilmu teknologi agar nantinya dapat dilaksanakan pada anak usia dini khususnya di Indonesia pada umumnya.

Pengimplementasian program pembelajaran berbasis ilmu teknologi merupakan keputusan yang tepat untuk digunakan dalam mengembangkan kemampuan anak. Pembelajaran berbasis ilmu teknologi bisa dikemas dengan tema yang dibahas di Satuan PAUD selama satu tahun, sehingga pembelajaran berbasis IT dapat diterapkan untuk menunjang keberhasilan pendidikan anak dan membantu anak mengembangkan semua ranahnya, anak belajar bertindak dan mendapat banyak informasi secara integral sehingga anak mampu mendeskripsikan pengetahuan yang diperolehnya baik melalui visual (menggambar) maupun auditorial (bercerita).

Berdasarkan kajian teori diatas, maka fokus permasalahan yang ingin didalami dalam penulisan tesis ini adalah “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Mengembangkan

Kemampuan Afektif pada anak Usia Dini Melalui Tayangan Film Shiva“. (Studi di PAUD SIAGA untuk meningkatkan Afektif anak).

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran konvensional yang lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan.
2. Kurangnya strategi pembelajaran karena terbatasnya penggunaan media belajar yang *up to date*.
3. Pergeseran praktik pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran terhambat karena belum terbiasanya peserta didik.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan kemampuan afektif pada anak usia dini?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dipaparkan maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui proses perencanaan model pembelajaran berbasis TIK bagi Anak Paud di PAUD SIAGA Kecamatan Cimahi.
2. Untuk mengetahui strategi penerapan model pembelajaran berbasis TIK.

3. Untuk Mengetahui hasil pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis TIK dalam meningkatkan afektif anak.

E. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi dan tujuan penelitian maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses perencanaan model pembelajaran berbasis TIK bagi Anak Paud di PAUD SIAGA Kecamatan Cimahi?
2. Bagaimana strategi penerapan model pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)?
3. Bagaimana hasil pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis TIK dalam meningkatkan afektif anak?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa dampak positif terhadap penguatan kelembagaan pendidikan masyarakat, khususnya pengelola PAUD sebagai salah satu satuan dari pendidikan masyarakat. Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah kegunaan teoritis dan praktis, khususnya bagi:

1. Manfaat Teoritis

Bagi bidang keilmuan pendidikan masyarakat dapat memberikan sumbangan ilmiah berupa keilmuan tentang model pembelajaran berbasis TIK, teori PAUD, dan teori kemampuan afektif anak usia dini untuk meningkatkan penguatan kelembagaan pendidikan masyarakat khususnya PAUD.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Pengelola PAUD

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dalam rangka penataan model pembelajaran yang bersifat inovatif berbasis teknologi.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam rangka meningkatkan kompetensi pedagogik maupun professional.

c. Bagi penelitian lanjutan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi pihak lain yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul dan penelitian yang sejenis karena tidak dapat dipungkiri peneliti pun mempunyai keterbatasan dalam melakukan penelitian ini.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman tentang istilah yang ada didalam judul penelitian, dijelaskan beberapa istilah berikut:

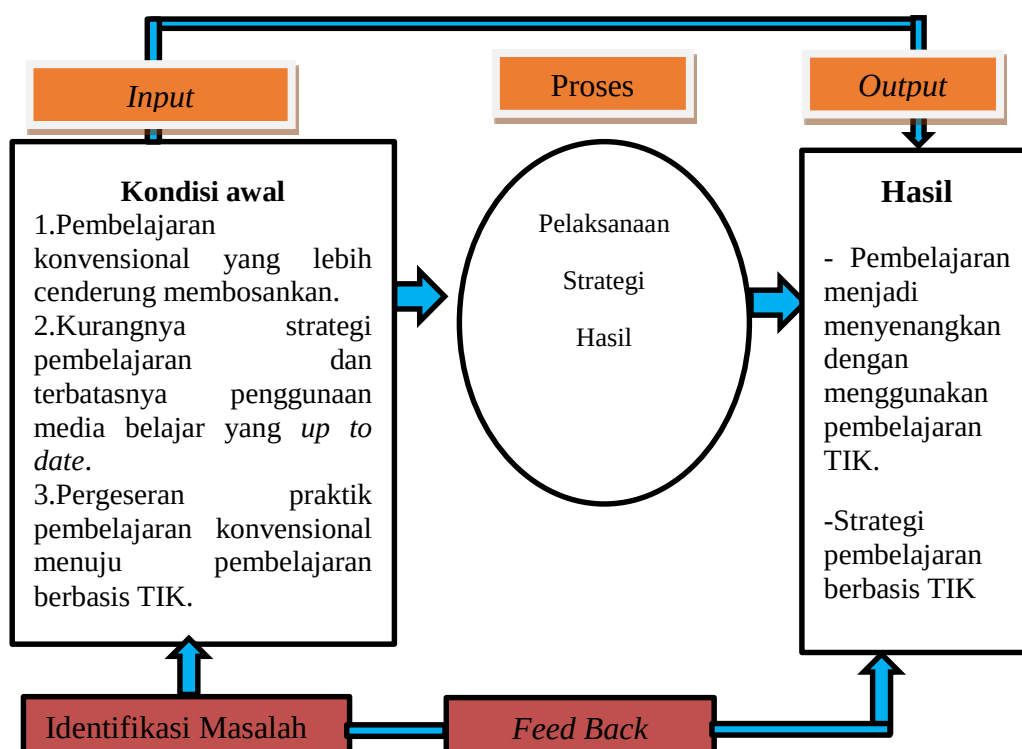
1. Menurut Miarso (2004:458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.
2. Menurut Hansen (Wasis Munandar, 2012: 10) bahwa ranah afektif lebih menekankan terhadap pengalaman belajar yang terkait dengan emosi seseorang.
3. Permendikbud nomor 37 tahun 2014 (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018) dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

H. Asumsi Penelitian

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam meningkatkan kemampuan afektif pada anak usia dini ini didasari oleh asumsi sebagai berikut:

1. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Gagne (Sadiman, 2010:6)
2. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku (M. Djazari, 2011: 106).
3. Membentuk anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. Depdiknas (Juita, 2012:2)

I. Alur Pikir Penelitian



Gambar 1.1
Alur Pikir Penelitian