

OPTIMALISASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN PAUD

Andri Hardiyana

Abstrak

Memasuki era modernisasi saat ini, bangsa Indonesia mengalami kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dalam setiap lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan hal tersebut, dunia pendidikan juga mengalami dampak yang signifikan. Dampak tersebut sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dapat membawa kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Proses pembelajaran bagi anak usia dini diarahkan untuk menstimulasi tumbuh kembang anak secara optimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran saat ini, lebih dioptimalkan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai aktivitas pembelajaran dengan harapan dapat membantu anak usia dini menemukan dunianya sendiri dengan senang dan gembira. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pada anak usia dini yaitu dengan cara memanfaatkan layanan TIK berupa media audiovisual, komputer, dan internet.

Kata Kunci: *Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pembelajaran, Anak Usia Dini*

1. Pendahuluan

Memasuki abad ke 21 bangsa Indonesia mengalami kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dalam setiap lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan hal tersebut, dunia pendidikan juga mengalami dampak yang signifikan. Dampak tersebut membawa pengaruh secara langsung terhadap proses pendidikan baik bersifat positif maupun negatif.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dapat membawa kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk

menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Secara yuridis, berdasarkan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan Pasal 19, menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, *menantang*, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan melalui proses pembelajaran lebih memberi kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan dan mendongkrak kemampuannya secara optimal.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui: (1) jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), *Raudhatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat, (2) jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, dan (3) jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (Depdiknas, 2003:9).

Oleh karena itu, proses pembelajaran yang bermutu sejatinya dapat dimulai sejak usia dini dengan mempertimbangkan aspek perkembangan dan karakteristik anak secara holistik dan integratif. Hal ini memberi arti bahwa pembelajaran yang bermutu menjadi faktor utama dalam keberhasilan pendidikan pada anak usia dini. Mutu dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pengelolaan kelas yang memadai dengan mengedepankan prinsip-prinsip dan pendekatan yang humanis bagi anak.

Namun demikian, pada umumnya pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini baik formal, informal maupun nonformal masih terdapat banyak kendala, hambatan, dan tantangan. Dahulu, pembelajaran lebih bersifat tradisional, manual, dogmatis, penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang belum variatif. Selain itu, pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru sehingga tidak memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk dapat mengeksplorasi potensi dirinya secara bebas. Hal ini disebabkan karena masih rendahnya kualitas guru PAUD dalam mengelola pembelajaran serta keilmuan dibidang pendidikan anak usia dini. Selain itu, belum optimalnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran PAUD di sekolah.

Terkait dengan hal yang telah terurai di atas, (Wati, 2012) memaparkan bahwa di tahun 2012 secara umum, kualitas guru dan kompetensi guru di Indonesia masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Dari sisi kualifikasi pendidikan, hingga saat ini dari 2,92 juta guru, baru sekitar 51% berpendidikan S1 atau lebih sedangkan sisanya belum berpendidikan S1(Wati, 2012).

Rendahnya kualitas guru tersebut, menyebabkan pembelajaran PAUD yang dilaksanakan di kelas menjadi monoton, kurang variatif dan tidak menantang. Sesungguhnya hal ini dapat menyebabkan anak usia dini cenderung merasa bosan dan menjenuhkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, dalam pembelajaran PAUD juga masih belum memanfaatkan dan melibatkan penggunaan teknologi secara memadai, sehingga hal tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang efektif, inspiratif, dan produktif.

Berdasarkan penelitian *Programme for International Study Assesment (PISA)* 2012 menempatkan bahwa Indonesia berada pada posisi terbawah kedua dari 65 negara yang diteliti dalam hal pencapaian mutu pendidikan, (Puspitarini,2014).

Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan mutu pendidikan, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini guru harus mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran baik *indoor* maupun *outdoor*. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan secara fisik dan psikis di era modern ini melalui bantuan teknologi.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu anak usia dini dalam mengeksplorasi potensi, minat, dan bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, anak usia dini juga diharapkan memiliki *life skill* secara sederhana dari aplikasi teknologi tersebut.

Sesungguhnya, pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi paedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini.

Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) dalam pembelajaran PAUD sesuai dengan tingkat perkembangan anak secara optimal. Pemanfaatan TIK ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab tantangan pembelajaran PAUD pada masa kekinian dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangannya.

Optimalisasi pemanfaatan TIK ini menjadi sarana dalam meningkatkan stimulasi perkembangan anak secara optimal. Oleh karena itu, melalui penggunaan TIK ini diharapkan anak usia dini dapat memahami dan mengerti penggunaan teknologi secara tepat guna untuk dapat membantu dalam pembelajaran di sekolah. pemanfaatan TIK ini dengan cara mengoperasikan pengguna media audio visual, media player, komputer, dan internet. Hal tersebut diasumsikan dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak usia dini dengan tuntunan dan panduan dari guru.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi atau TIK lebih populer dikenal dengan sebutan istilah ICT. Sementara ICT tersebut singkatan dari *Information and Communication Technologies*. Dalam hal penggunaannya TIK ini menggunakan perpaduan antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). TIK ini menjadi salah satu perkembangan baru dalam dunia pendidikan yang saat ini mulai dirasakan disetiap lini bidang kehidupan.

Terkait dengan hal itu, Lucas (Munir, 2008:41) mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirim informasi dalam bentuk elektronik, *micro* komputer, komputer *mainframe*, pembaca *barcode*, perangkat lunak memproses transaksi, perangkat lembar kerja dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi. Hal ini memberikan informasi secara langsung dengan bantuan utama berupa komputer dan alat-alat teknologi lainnya. Oleh karena itu, dalam memproses informasi, teknologi membutuhkan peralatan dan media yang mendukung terciptanya komunikasi melalui layanan yang mempermudah adanya transaksi secara langsung.

Hal yang terpenting dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah tersedianya komponen-komponen yang saling mendukung antara lain software, hardware,

proses, dan sistem dengan tujuan utama menyampaikan pesan secara mudah dan dapat diterima dengan cepat.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Sekait dengan hal tersebut di atas, menurut Sadiman dkk (1993:189-190) ada dua pola dalam memanfaatkan media yaitu: 1) pemanfaatan media dalam situasi kelas, dimana pemanfaatannya dipadukan dalam proses pembelajaran di situasi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu; 2) pemanfaatan media di luar kelas situasi kelas, pemanfaatan ini dibagi menjadi dua kelompok utama yaitu pemanfaatan secara bebas dan pemanfaatan secara terkontrol.

Pemanfaatan media ini dapat mempermudah guru melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung baik *indoor* maupun *outdoor*. Hal tersebut dapat dioptimalkan dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik. Lebih lanjut, menurut Bates (1995:21) pemilihan media berbasis teknologi komputer antara lain akses, biaya, pertimbangan pedagogis, interaktivitas dan kemudahan penggunaan, pertimbangan organisasi, kebaruan (*novelty*) dan kecepatan.

Berikut ini beberapa jenis TIK yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PAUD, antara lain:

1. *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 pesan nonverbal.

2. *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 mengoepsionalkan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi anak didik.

3. *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 didik.

2.2 Pembelajaran PAUD

2.2.1 Bermain sebagai Esensi Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain merupakan esensi dalam pembelajaran anak usia dini. Karena melalui bermain, anak usia dini dapat mengeksplorasi dengan senang, gembira, ceria, dan menyenangkan. Oleh karena itu, bermain menjadi wahana untuk dapat mengeksplorasi minat dan bakatnya dengan cara-cara yang menyenangkan.

Mengacu pendapat dari Karl Buhler dkk (Suryadi, 2007:116) mengemukakan bahwa pengertian bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya, yaitu ketika anak mampu berbicara dan berfantasi. Sementara itu, Freud (Suryadi, 2007:117) berpendapat bahwa dengan bermain anak yakin dapat menumpahkan seluruh perasaan, bahkan mampu mengatur, menguasai, berpikir, dan berencana. Selanjutnya pendapat tersebut diperkuat oleh pendapatnya Piaget yang menyatakan bahwa bermain menunjukkan 2 realita anak yaitu: 1) adaptasi terhadap apa sudah mereka ketahui, dan 2) respons mereka dalam hal-hal baru.

Menurut Tedjasaputra (2001:20) menjelaskan bahwa melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah. Melalui bermain pula memahami aturan apapun tata cara pergaulan. Selanjutnya Piaget (Mayesky, 1990:196-197) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Sementara itu, bermain menurut Hildebrand (Moeslihatoen, 2004:24) bahwa bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Selain pendapat tersebut yang telah dipaparkan, Stone (1993:5) menjelaskan bahwa bermain adalah hal yang nyata, hal yang penting membantu anak mempelajari tentang dunianya secara alamiah. Pendapat di atas juga di perkuat menurut Bettelheim (Hurlock, 1991:320) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang dilakukan tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Musfiroh (2008:4) ia menjelaskan bahwa kegiatan bermain mengandung unsur: (1) menyenangkan dan menggembirakan bagi anak-anak menikmati kegiatan bermain tersebut, tampak riang dan senang, (2) dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain, (3) anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan, (4) semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing, (5) anak berlaku pura-pura marah atau pura-pura menangis, (6) anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan main dipatuhi oleh semua peserta bermain. (7) anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat, (8) anak bebas memilih main bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan pendapat yang telah terurai tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkadang dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan anak untuk bereksplorasi, membantu anak mempelajari tentang dirinya, orang lain, dan lingkungan, sehingga dapat mempengaruhi semua aspek perkembangan melalui kegiatan yang menyenangkan, spontan tanpa aturan yang mengikat, gembira, sukarela, dan penuh kebebasan.

Bermain mempunyai fungsi untuk dapat menjadi sarana eksplorasi anak dalam melakukan aktivitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Santoso (2004:50) bahwa salah satu fungsi bermain adalah melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan antar anak. Sementara itu, Suratno (2005:80-81) menjelaskan bahwa melalui bermain anak dapat berlatih dalam kehidupan bersosial seperti keterampilan berkomunikasi dan bernegosiasi. Pendapat lain dijelaskan menurut Bruner (Suratno, 2005:76) bahwa fungsi bermain adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Hal ini menjadi penting bahwa bermain menjadi bagian penting dalam kehidupan anak untuk melakukan penjelajahan terhadap dunianya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Frank dan Goldenson (Moeslihatoen, 2004:33-34) menjelaskan bahwa bermain bagi anak memiliki 8 fungsi antara lain: 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, 2) untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, supir mengendarai mobil,

3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, 4) untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, 5) untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, 6) untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan lain sebagainya, 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat, dan 8) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Berdasarkan paparan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai upaya pengembangan potensi dan kreativitas anak melalui proses yang dialaminya dengan melakukan eksplorasi terhadap keinginannya secara bebas dan spontan. Selanjutnya dengan bermain pula anak dapat mengetahui kemampuan yang dimilikinya sebagai modal dasar dalam melakukan tindakan dan aktivitasnya secara langsung.

2.2.2 Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi ini menjadi bagian dalam memperoleh informasi secara sistematis dan teratur. Hal lain juga dikaitkan bahwa pembelajaran mampu menghasilkan adanya perubahan tingkah laku sesuai yang diharapkan berdasarkan tujuan yang diinginkan. Terkait dengan hal ini, Surya (2004:7) memaparkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sementara itu, menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Melalui proses interaksi tersebut, diharapkan dapat mengeksplor pengetahuannya secara bebas dengan lingkungan belajar yang memadai.

Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar adalah sebuah proses yang tidak bisa dihindarkan dalam konteks pengelolaan

pembelajaran. Terkait dengan hal ini, Sagala (2003:61) menjelaskan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran mengarahkan pada proses menuju adanya perubahan tingkah laku ke arah yang positif. Selain itu, pembelajaran dapat dikelola dengan teratur, sistematis, dan mengedepankan seluruh aspek pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses ini dapat memberikan stimulasi dengan melibatkan unsur-unsur pedagogis sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar.

Selain itu, Sa'ud (2010:124) memaparkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam hal ini, pembelajaran mengarahkan adanya interaksi yang harmonis antara pendidik dengan peserta didik. Lingkungan belajar juga menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam proses komunikasi dan interaksi pembelajar. Dengan demikian, pembelajaran diarahkan pada proses yang saling membutuhkan dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara komprehensif. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat melakukan kegiatan sesuai dengan potensi yang tujuan yang hendak dicapai secara efektif dan tepat sasaran. Maka pembelajaran ini menjadi hal penting sehingga dapat membangkitkan siswa untuk dapat mengetahui lebih dalam pengetahuan yang diinginkannya.

Disisi lain, Sudjana (Mariyana,dkk 2013: 6) menyatakan bahwa pembelajaran adalah penyiapan suatu kondisi agar terjadinya belajar. Hal ini memberikan pemahaman bahwa pembelajaran hendaknya didesain untuk dapat terciptanya belajar yang melibatkan seluruh elemen atau komponen pembelajaran. Elemen tersebut saling bersinergi untuk dapat menumbuhkan suasana pembelajaran secara kondusif dan produktif.

Sekait dengan hal itu, (Ahmadi, dkk: 2011:19) menguraikan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut, mengatakan bahwa pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi.

Pembelajaran pada anak usia dini mengedepankan prinsip-prinsip perkembangan sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini bertujuan bahwa pada anak usia

dini pembelajarannya menggunakan pembelajaran terpadu. Oleh karena itu, pembelajaran terpadu menjadi ciri khas yang melekat dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan pada anak usia dini.

Sejalan dengan itu, Hadisubroto (1998:23) memaparkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dari suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lainnya, dimana konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini memiliki pengertian bahwa pembelajaran terpadu mengaitkan komponen tertentu dalam proses integrasi keterampilan dan kemampuan.

Sementara itu, Prabowo (2000:3) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu proses yang mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) berpusat pada siswa (*student centered*), (2) proses pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung, serta (3) pemisahan bidang studi tidak terlihat jelas. Pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan.

Lebih lanjut, Trianto (2010a:6) berpendapat bahwa implementasi pembelajaran terpadu bergantung pada kecenderungan materi-materi yang memiliki potensi untuk dipadukan dalam satu tema tertentu. Dari beberapa ciri pembelajaran terpadu di atas, menunjukkan bahwa model pembelajaran terpadu adalah sejalan dengan beberapa aliran modern yaitu termasuk dalam aliran pendidikan progresivisme. Aliran pendidikan progresivisme memandang pendidikan yang mengutamakan penyelenggaraan pendidikan di sekolah berpusat pada anak (*student centered*), sebagai reaksi terhadap pelaksanaan pendidikan yang masih berpusat pada guru dan pada bahan ajar. Tujuan utama sekolah adalah untuk meningkatkan kecerdasan praktis, serta untuk membuat anak lebih efektif dalam memecahkan berbagai problem yang disajikan dalam konteks pengalaman (*experience*) pada umumnya (*William F. O'Neill, 1981*).

C. KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih diarahkan pada stimulasi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, permasalahan-

permasalahan harus diantisipasi dengan solusi kreatif. Salah satu alternatif yang dapat dijadikan sebagai solusi adalah melalui implementasi pembelajaran berbasis TIK.

Penggunaan TIK ini diantaranya melalui media audio, komputer, dan internet diasumsukan dapat membangkitkan dan menstimulasi perkembangan pada anak usia dini. Oleh karena itu, optimalisasi pemanfaatan TIK menjadi salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran anak usia dini melalui alat teknologi tersebut, diharapkan mampu mendongkrak suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, inspiratif, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Selain itu, manfaatnya lainnya bagi anak usia dini adalah mampu menstimulasi perkembangan anak secara keseluruhan dengan mempertimbangkan karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bates, A.W. (1995). *Technology, open Learning and distance education*. London: Routledge.
- Brewer, Jo Aan. (2007). *Introduction to early Childhood Education*. United States: Pearson Education.
- Catron, Carol dan Jan Allen. (1999). *Early Childhood Curriculum: S Creativite Play Model*, New Jersey: USA, Prentice Hall
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Sosial. (2002). *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*. Jakarta: Direktorat Bina Pelayanan Sosial Anak.
- Fogarty, Robin. (1991). *The Mindful School How to Integrate the Curricula*. Printed in the United State of America: IRI/Sky Light Training.
- Hurlock, Elizabet B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1*(Edisi 6). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Majid, Abdul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Masitoh. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Mayesky, Mary. (1990). *Creative Activities For Young Children*, Fourth Edition, Albany, New York: Delmar Publisher.
- Mariyana, dkk. (2013). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Moeslihatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadzkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences pada anak sejak usia dini*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sa'ud, U.S. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.