



Pengembangan Literacy Digital Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Computer Kids*

Mila Faila Shofa*

UIN Raden Mas Said Surakarta

milashofa34@gmail.com

Manuscript submitted 8 Desember 2023, published 26 Desember 2023

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the developing digital literacy in early childhood through Computer Kids learning. **This research uses descriptive qualitative methods.** Data collection techniques through interviews, documentation, and observation. Data validity techniques use source triangulation and triangulation methods. Data analysis uses interactive data analysis, presentation of data, data reduction, and drawing conclusions. **The results** showed that Computer Kids learning at PAUD Inclusion Saymara was carried out once a week in the multimedia room. Before carrying out learning, educators make plans related to the material to be delivered. The learning materials for Computer kids include getting to know the hardware, the parts of the computer, turning the computer on and off. In addition, software that is suitable for early childhood is also introduced such as interactive games, Microsoft Paint, Microsoft Word where children can recognize shapes, letters, and numbers. Through this Computer Kids learning, children have the knowledge and skills to utilize digital media wisely, intelligently, meticulously, and precisely according to their age development.

KEYWORDS

Digital Literacy; Early Childhood; Learning; Computer Kids

CORRESPONDING AUTHOR:

email: milashofa34@gmail.com

Copyright: ©2023 This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital seperti alat komunikasi, jaringan internet, dan lain sebagainya. Di era digital sekarang ini literasi digital sangat penting untuk dimiliki oleh semua daring dari semua kalangan baik orang

tua, mahasiswa, pelajar, bahkan anak-anak. Pendidikan literasi digital ini menyiapkan anak-anak untuk hidup sesuai dengan zamannya.

Jika kita lihat saat ini kemajuan teknologi berlangsung sangat cepat. Bahkan penggunaan teknologi telah dijangkau oleh semua kalangan baik orang tua, anak-anak, dan remaja.



Kemajuan teknologi ini tidak bisa kita hindari. Kemajuan teknologi akan selalu berbanding lurus dengan kemajuan ilmu manusia. Teknologi merupakan wujud dari kepintaran manusia yang bisa mempermudah jalannya kehidupan dan memberikan dampak positif lainnya. Bahkan saat ini manusia telah dapat menikmati hasil dari inovasi-inovasi yang telah mereka buat (Ngafifi, 2014).

Meski begitu kemajuan teknologi ini memberikan banyak perubahan pada pola hidup manusia. Bahkan manusia yang hidup pada zaman kemajuan digital ini sering disebut dengan masyarakat digital untuk menggambarkan perbedaan pola hidupnya. Pola hidup masyarakat digital bisa dilihat dari berbagai aktivitasnya yang telah diganti atau dibantu dengan kecanggihan teknologi. Seperti penggunaan komputer, internet, dan penggunaan ATM saat melakukan transaksi pembayaran (Ngafifi, 2014).

Penggunaan *E-book* sebagai pengganti buku, pengiriman surat diganti dengan Email, dan pengiriman secara cash beralih ke transfer digital (Danuri, 2019). Bahkan jika kita lihat sekarang telah ada beberapa aplikasi yang turut mempermudah hidup manusia seperti jasa transportasi (grab, gojek, uber), tempat jual-beli (shopee, tokopedia, bukalapak), dan uang digital (dana, gopay, link aja, dll). Selain itu aplikasi seperti facebook, instagram, twitter, dan lain-lain telah digunakan baik untuk keperluan interaksi, bisnis, maupun sekedar bersenang-senang. Itulah berbagai contoh perubahan pola hidup yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi. Dimana interaksi manusia telah digerakkan oleh teknologiserba digital.

Mencuatnya teknologi digital ini juga

memunculkan jenis tenaga kerja baru. Penelitian yang dilakukan oleh McKinsey tahun 2016 menyatakan bahwa karena adanya teknologi digital dalam lima tahun kedepan akan terdapat 52,6 juta jenis pekerjaan yang mengalami pergeseran (Wibowo, 2019). Jika hasil penelitian ini kita amati dalam kehidupan sehari-hari salah satu jenis pekerjaan yang telah mengalami pergeseran adalah petugas kasir. Terutama di luar negeri telah banyak kita jumpai penggunaan mesin otomatis sebagai pengganti pekerja kasir. Selain jenis pekerjaan yang hilang, saat ini juga terdapat jenis pekerjaan baru seperti youtuber, *content creator*, selebgram dan lain sebagainya.

Masa disrupsi yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi digital semakin nyata dirasakan oleh masyarakat saat pandemic covid melanda dunia. Mudahnya penyebaran virus memunculkan kebijakan lockdown. Sekolah pun dilakukan secara daring atau jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital. Penelitian yang dilakukan oleh Yasni (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama pandemi adalah *youtube*, *whatsapp*, *google classroom*, *goole meet*, *zoom cloud meeting*, *the teacherscorner.net* dan lain sebagainya. Disini tidak hanya guru yang didorong untuk dapat terampil dalam menggunakan teknologi digital tapi juga orang tuadan siswa-siswi.

Seperti yang kita ketahui bahwa kemajuan teknologi tidak bisa kita hindari. Manusia harus bisa menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang ada di sekitarnya. Untuk menyikapi fenomena ini sekolah yang merupakan tempat atau lembaga berlangsungnya pendidikan harus ikut serta. Sekolah bisa memberikan pembelajaran literasi



digital kepada para siswa. Pembelajaran ini bisa diterapkan di semua tingkat pendidikan. Tak terkecuali pada anak usia dini yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa. Adapun komponen penting literasi digital yang harus diperhatikan oleh pendidik meliputi literasi informasi, penyediaan beasiswa digital, keterampilan belajar, melek mengakses teknologi komunikasi dan informasi, pengelolaan dan pengaturan public dan privasi, menjalin Kerjasama dan komunikatif, dan literasi bidang media (Simanjuntask, 2022).

Pembelajaran literasi digital harus disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak bukanlah manusia berukuran kecil, anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini sedang berada pada masa keemasan dimana pertumbuhan mereka berkembang dengan sangat cepat. Fase ini umumnya ditemukan pada masa awal kanak-kanak sehingga perlu di stimulasi dengan baik. Anak-anak juga mempunyai karakteristik yang unik dan berbeda-beda. Metode pembelajaran yang umumnya digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Hal ini karena bermain adalah dunia anak dan melalui bermain dapat meningkatkan perkembangan anak (Zaini, 2015). Dalam hal ini untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran literasi digital guru dapat mengimplementasikannya melalui metode bermain sambil belajar.

PAUD Inklusi Saymara Kartasura merupakan salah satu lembaga pendidikan yang juga turut berupaya dalam memberikan pengajaran literasi digital pada anak usia dini. Kurikulum yang disusun berusaha untuk

disesuaikan dengan karakteristik, pertumbuhan, dan perkembangan anak usia dini. Metode yang dipilih dalam pembelajaran juga disesuaikan dengan anak yaitu dengan metode bermain sambil belajar. Berdasarkan pemikiran diatas penulis tertarik untuk meneliti tentang implementasi pembelajaran *Computer Kids* dalam mengembangkan literasi digital pada anak usia dini di PAUD Inklusi Saymara Kartasura.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang artinya akan diuraikan, dijelaskan, dan digambarkan suatu rangkaian kegiatan atau kejadian yang menjadi objek penelitian (Anggito & Setiawan, 2019). Alasan dipilihnya pendekatan ini adalah agar peneliti dapat menafsirkan dan menggambarkan suatu kegiatan objek penelitian secara jelas dan mendalam. Pengumpulan data nantinya akan dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu untuk mengetahui keabsahan data dilakukan triangulasi teknik dan sumber data. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan secara mendalam implementasi pembelajaran *Computer Kids* dalam mengembangkan literasi digital pada anak usia dini di PAUD Inklusi Saymara Kartasura. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis interaktif yakni penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PAUD Inklusi merupakan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang terus melakukan inovasi model maupun metode pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi melalui program computer kids. Program Computer Kids adalah program pembelajaran untuk



mengembangkan literacy digital kepada anak usia dini. Mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat maka anak-anak sejak usia dini perlu dibekali pemahaman literacy digital. Atas dasar itulah PAUD Inklusi Saymara mempunyai Prakarsa untuk menerapkan program computer kids. Program ini telah diterapkan oleh PAUD Inklusi Saymara sejak tahun 2017. Sebelum penerapan program ini sekolah melakukan beberapa persiapan yakni persiapan sarana dan prasarana, persiapan mengajar, serta persiapan materi literacy digital yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Adapun Sarana prasarana utama program ini adalah ruang computer, personal komputer, wifi, LCD, dan layar LCD. Setelah persiapan yang matang, maka pembelajaran bisa dilaksanakan. Layaknya sebuah program pembelajaran, sebelum melaksanakan pembelajaran, pendidik merencanakan terlebih dahulu materi dan metode pembelajaran yang akan diterapkan, setelah pelaksanaan pembelajaran, pendidikan mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil perkembangan anak. Adapun selain program *computer kids* ini, untuk mengembangkan literacy digital pada anak terdapat tema teknologi dalam pembelajaran di PAUD Inklusi Saymara, dimana tema ini disampaikan di semester 2 selama 3 minggu. Tema teknologi dijabarkan menjadi 3 subtema yakni teknologi komunikasi, teknologi rumah tangga, dan teknologi transportasi. Melalui pembelajaran dengan tema tersebut pemahaman literacy digital anak semakin berkembang dengan baik.

Kemampuan literasi digital Anak

Kemajuan teknologi semakin terasa nyata

bagi masyarakat. Dengan adanya teknologi bisa mempermudah kehidupan manusia. Dimana kita semua telah menikmati hasil inovasi-inovasi yang telah diciptakan. Meskipun begitu kemajuan teknologi ini memberikan dampak pada perubahan pola hidup manusia. Kemajuan digital ini memunculkan berbagai alat digital atau aplikasi yang mempermudah hidup manusia (ebook, email, uang digital, internet dan lain sebagainya) (Danuri, 2019). Kemajuan digital ini juga menyebabkan pergeseran pada beberapa jenis pekerjaan atau memunculkan jenis pekerjaan baru (Wibowo, 2019). Selain itu juga perubahan sistem pendidikan yang beralih ke serba digital (Alami, 2020).

Perubahan yang disebabkan oleh kemajuan digital ini tidak bisa kita hindari. Kita semua harus bisa menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang ada. Fenomena data bisa menjadi acuan bagi guru atau lembaga pendidikan dalam menyiapkan generasi bangsa. Tak terkecuali pada lembaga pendidikan anak usia dini. Sebagai generasi penerus bangsa, anak usia dini harus mempelajari literasi digital dengan tujuan untuk membantu mereka dalam menghadapi perubahan-perubahan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Selain itu agar mereka juga dapat berpartisipasi dalam pengembangan inovasi-inovasi teknologi digital dimasa yang akan datang. Dalam hal ini guru harus mengimplementasikan sesuai dengan tumbuh kembang anak. Baik dari segi materi, metode, atau media yang digunakan.

Menurut Hikmah (2022) untuk mengajarkan keterampilan *literacy digital* pada anak usia dini, guru dapat memberikan materi berupa pengenalan hardware. Seperti, menghidupkan atau mematikan komputer, dan juga



pengenalan perangkat keras. Selain itu Asdani dan Syahrul (2019) menambahi, bahwa guru juga bisa memberikan materi *software* seperti menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di komputer yang sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Melalui penelusuran yang dilakukan oleh peneliti dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, peserta didik di PAUD Inklusi Saymara dalam hal literacy digital telah menguasai keterampilan yang disebutkan diatas yaitu *hardware* dan *software*. Pertama, ketrampilan dalam hal hardware dimana anak-anak dapat menghidupkan dan mematikan komputer. Selain itu anak-anak juga telah mengetahui nama dan cara menggunakan *monitor, keyboard, mouse, printer, CPU, speaker*, dan perangkat yang lain. *Kedua*, keterampilan dalam hal software dimana anak-anak dapat mengetahui cara menggunakan aplikasi *Microsoft Word, Paint*, dan *Game* Interaktif. Dengan aplikasi itu juga anak-anak dapat melatih keterampilan mengenal huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan. Kemampuan dan keterampilan anak diatas nantinya diharapkan bisa membantu mereka dalam menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang ada dan berpartisipasi dalam pengembangan inovasi-inovasi digital.

Kemampuan literacy digital anak usia dini di PAUD Inklusi Saymara dikembangkan melalui pembelajaran dengan tema teknologi maupun pada program *computer kids*. Dalam pembelajaran ini anak-anak tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat computer tetapi juga bagaimana etika dan aman menggunakan media digital. Perencanaan pembelajaran *computer kids*.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, pendidik terlebih dahulu merencanakan program pembelajaran dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran *computer kids*. Adapun hal-hal yang direncanakan yakni jadwal pelaksanaan program *computer kids*, aplikasi yang digunakan, serta materi pembelajaran yang akan disampaikan. Jadwal pelaksanaan pembelajaran *computer kids* disusun secara rolling. Program ini hanya diperuntukkan untuk anak kelompok TK A dan TK B, dimana setiap kelas mempunyai kesempatan untuk belajar dan bermain di *computer kids* satu kali dalam 1 bulan. Hari Jum'at minggu pertama untuk kelompok TK A1, hari Jum'at minggu ke-2 kelompok TK A2, hari Jum'at minggu ke-3 kelompok B1, dan hari Jum'at minggu ke-4 kelompok B2. Setelah jadwal disusun dengan baik, tim guru melakukan brainstorming untuk menentukan materi apa saja yang akan disampaikan kepada anak.

Adapun materi yang disampaikan kepada anak meliputi pengetahuan dan keterampilan tentang hardware yakni mengetahui nama, fungsi, dan bagaimana penggunaan perangkat komputer seperti cara menghidupkan dan mematikan komputer, mengenal perangkat komputer seperti monitor, keyboard, mouse, printer, CPU, speaker, dll. Pengetahuan dan keterampilan tentang software yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini seperti Game Interaktif, Paint, Microsoft Word dimana anak-anak sekaligus mengenal huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan.

Materi yang disiapkan ini sesuai dengan pendapat Hikmah (2022) dalam bukunya, bahwa untuk anak usia dini usia 4-6 tahun pengenalan TIK harus sudah lebih ditingkatkan seperti pengenalan perangkat keras komputer



seperti CPU, mouse, monitor, printer, dan keyboard. Cara pengenalan ini bisa dilakukan baik dengan mencontohkan maupun dipraktikkan secara langsung agar mudah dipahami oleh anak. Selain itu dalam penelitiannya Asdani dan Syahrul (2019) menyampaikan materi pengetahuan dan ketrampilan software yang bisa diberikan pada anak meliputi pengenalan huruf, pengenalan angka, penggunaan aplikasi paint untuk mewarnai dan menggambar serta pengenalan ikon-ikon di komputer.

Selain anak-anak dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat komputer baik hardware maupun software, guru juga menyampaikan tentang etika berteknologi/*Cyber ethics* kepada anak-anak. Etika yang ditanamkan kepada anak-anak dalam berteknologi yakni memperhatikan durasi dalam penggunaan gadget, penggunaan gadget terlalu lama dapat mempengaruhi kesehatan karena adanya radiasi, memilih konten yang sesuai untuk anak, menggunakan gadget dengan pendampingan guru dan orang tua. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Hikmah (2022) dalam bukunya, bahwa pengenalan etika penggunaan komputer perlu untuk dikenalkan pada anak-anak. Sebagian besar orang tua dan guru sangat khawatir mengenai pengenalan computer pada anak-anak karena bahayanya paparan radiasi dan tontonan yang kurang baik.

Namun disisi lain pengenalan computer pada anak usia dini juga perlu dilakukan, mengingat cepatnya arus perkembangan zaman yang menjadikan komputer atau alat digital lain tidak hanya menjadi media

pembelajaran tapi juga materi pembelajaran dalam dunia pendidikan. Masalah ini bisa diselesaikan dengan memberikan pendidikan komputer sesuai dengan usia anak dan juga melibatkan orang dewasa dalam pelaksanaannya. Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget atau komputer perlu adanya kontrol dari orang tua baik dari segi tontonan konten dan juga waktu penggunaan. Waktu penggunaan gadget pada anak ditekankan maksimal 1 jam tiap harinya. Selain itu etika penggunaan gadget yang perlu diajarkan seperti, tidak mengizinkan anak memiliki telepon selular sebelum usia 14 tahun, melarang penggunaan hp saat waktu makan, dan juga melarang menggunakan hp saat berkumpul dengan anggota keluarga (Wijaya & Nugroho, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran *computer kids*

Pembelajaran *computer kids* dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Pembelajaran *computer kids* setiap kelompok setiap pertemuan dengan durasi 60 menit sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan yakni dilaksanakan setelah kegiatan pembuka, motorik kasar dan materi pagi. Anak-anak moving ke ruang komputer bersama dengan guru kelas. Setelah anak-anak berada di ruang komputer, guru mengkondisikan anak untuk memusatkan perhatian dengan lagu dan tepuk. Setelah anak-anak focus untuk pembelajaran, guru memberikan apersepsi dengan mendemonstrasikan cara menghidupkan komputer, menyebutkan nama-nama/bagian hardware dari komputer seperti monitor, *keyboard*, *mouse*, *CPU*, *speaker*, dan lain-lain. Pembelajaran dipandu oleh guru khusus



computer kids dengan didampingi oleh guru kelas, sehingga apa yang disampaikan oleh guru komputer bisa diulang oleh guru kelas untuk penguatan. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru menyampaikan materi dengan menarik dan menyenangkan. Setelah mengenal langsung nama-nama bagian komputer, pembelajaran divariasikan dengan kuis dimana guru memberi tebak-tebakan dan anak menjawab, guru memberi reward kepada anak. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan recalling dan penutup.

Pada pertemuan berikutnya kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan game interaktif seperti maze, puzzle, ball, dan lain-lain. Proses pembelajaran diawali dengan apersepsi, overview pembelajaran yang telah lalu, kemudian di layar monitor guru sudah menyiapkan game interaktif, guru menjelaskan terlebih dahulu cara memainkan game tersebut dengan ditampilkan ke LCD. Anak-anak memperhatikan kemudian langsung memainkan game tersebut. anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. kegiatan pembelajaran diakhiri dengan recalling, mereview apa telah dikerjakan anak, kemudian penutup.

Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan *software* yakni *Paint*, bagian-bagian dari aplikasi paint dan kegunaannya. Guru menyampaikan bagian-bagian dari aplikasi tersebut dengan menayangkannya di LCD sehingga anak bisa melihat dengan jelas, serta dibantu oleh guru pendamping. Setelah memahami berbagai fitur, secara bertahap anak melakukan kegiatan secara bertahap dengan didampingi oleh guru untuk mewarnai gambar pada *Ms.Paint* setelah

mewarnai. Anak-anak merasa sangat antusias mengikuti pembelajaran karena anak bebas mengekspresikan ide mereka dalam bentuk coretan melalui aplikasi Paint. Kegiatan pembelajaran diakhiri presentasi masing-masing anak menyampaikan hasil karyanya, *review* dan *recalling* dari guru, kemudian penutup.

Materi kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pengenalan *Microsoft word* dimana anak dikenalkan dengan huruf-huruf, angka, maupun simbol. Melalui pembelajaran *Microsoft word* ini sekaligus pengenalan keaksaraan kepada anak sekaligus sebagai dasar dalam literasi digital. Pada kegiatan awal guru terlebih dahulu mengenalkan fitur di *Microsoft word*, mengenalkan huruf di keyboard, angka, dan beberapa symbol untuk dipahami oleh anak. Setelah tahap pengenalan, pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk praktik menulis kata sesuai dengan gambar yang telah disediakan oleh guru, menuliskan angka, maupun berbagai symbol. Anak-anak sangat menikmati pembelajaran, dan di akhir guru melakukan recalling terhadap apa yang telah dilakukan oleh anak.

Pembelajaran *computer kids* di PAUD Inklusi Saymara menggunakan metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, praktik dan bermain. Metode-metode ini telah banyak diimplementasikan oleh banyak sekolah untuk mengajarkan komputer pada anak usia dini. Pertama, metode ceramah. Metode ini sering disebut dengan metode konvensional dimana guru secara aktif menjelaskan secara lisan pada anak mengenai materi yang dibahas di depan kelas (Purba et al., 2022). Salah satu contohnya adalah penyampaian apersepsi pada anak, pengenalan nama-nama hardware,

penyampaian tentang fitur yang ada di paint, penyampaian cara penggunaan *game* dll. Penerapan metode ini bisa dibilang bagus jika guru dapat menyampaikan materi dengan bahasa yang jelas dan juga dibantu dengan media pembelajaran pendukung (Lufri et al., 2020). Dalam hal ini PAUD Inklusi Saymara telah memenuhi kriterianya. Dimana dalam menjelaskan kepada anak guru menghadirkan media komputer secara langsung sehingga mudah untuk dipahami anak.

Kedua, demonstrasi. Metode demonstrasi adalah menggunakan benda, alat atau bahan informasi lainnya untuk menyampaikan materi dengan memperlihatkan cara kerja secara langsung (Purba et al., 2022). Sebagai contoh pelaksanaannya pada pembelajaran *computer kids* di PAUD Inklusi Saymara adalah ketika guru memperagakan atau mempraktekkan secara langsung cara menyalakan dan mematikan komputer, cara memainkan game, dan cara menggunakan paint. Kelebihan dari metode ini adalah membantu peserta didik memahami dengan jelas materi yang dijelaskan, serta penjelasan bersifat konkrit bukan abstrak sehingga sesuai dengan perkembangan anak usia dini (Lufri et al., 2020).

Ketiga, metode tanya jawab. Metode tanya jawab adalah suatu penyampaian materi atau bahan melalui bentuk pertanyaan yang nantinya perlu dijawab oleh peserta didik (Purba et al., 2022). Agar penggunaan metode ini berjalan dengan baik dan membuat kelas menjadi aktif, sebelum metode ini digunakan peserta didik perlu mengetahui dan memahami materi yang diberikan terlebih dahulu, begitupun dengan

PAUD Inklusi Saymara Kartasura. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa metode tanya jawab digunakan setelah guru menjelaskan penggunaan, macam-macam, serta fungsi hardware melalui ceramah dan demonstrasi. Untuk menambah antusias siswa guru juga menggunakan sistem reward dalam metode tanya jawab.

Penggunaan metode tanya jawab ini selain membuat anak termotivasi dan aktif dalam pembelajaran juga dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi) (Lufri et al., 2020). Keempat, metode drill. Metode drill adalah pengembangan kompetensi peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan sebelumnya melalui latihan secara langsung. Latihan ini dilakukan setelah guru menjelaskan materi tersebut (Purba et al., 2022). Jika kita lihat pada proses kegiatan pembelajaran komputer kids di PAUD Inklusi Saymara contohnya adalah ketika anak-anak berlatih menggambar dan mewarnai menggunakan paint serta bermain game interaktif. Metode ini digunakan guru untuk mengetahui apakah anak benar-benar telah memahami materi yang diajarkan atau belum. Selain itu metode ini juga sangat penting agar dapat memantapkan konsep dan teori yang telah diajarkan (Lufri et al., 2020).

Kelima, metode bermain. Dalam pembelajaran komputer kids di PAUD Inklusi Saymara Kartasura metode bermain ini digunakan untuk mengenalkan software pada anak seperti mewarnai dan menggambar dengan paint serta bermain dengan game interaktif. Penggunaan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini ini sangat



dianjurkan. Hal ini karena bermain menjadi dunia bagi mereka. Selain menjadi dunia anak, pembelajaran dengan bermain sangat dianjurkan karena bermain dapat memicu kreativitas, bermain dapat mencerdaskan otak, bermain dapat melatih anak memecahkan konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, mengasah panca indera, dan juga sebagai wahana untuk melakukan suatu penemuan (Wahyuni & Azizah, 2020).

Evaluasi pembelajaran *computer kids*

Evaluasi atau penilaian merupakan suatu upaya untuk mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan mengenai kemajuan dari berbagai aspek perkembangan yang telah dicapai oleh anak setelah mengikuti kegiatan dalam kurun waktu tertentu (Suminah et al., 2015). Lebih lanjut Ifat (2015) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa penilaian atau evaluasi merupakan proses penafsiran informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, serta menyeluruh mengenai tumbuh kembang anak.

Penilaian ini bertujuan untuk merencanakan pembelajaran, memberikan informasi mengenai tumbuh kembang anak pada orang tua, mengidentifikasi kebutuhan anak, serta untuk mengevaluasi dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya (Zahro, 2015). Agar tujuan evaluasi dapat dicapai, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip dalam melakukan penilaian seperti mendidik, berkesinambungan, objektif, akuntabel, transparan, sistematis, menyeluruh, dan bermakna (Suminah et al., 2015).

Begitu juga dengan PAUD Inklusi Saymara Kartasura, untuk mengetahui tumbuh kembang anak dalam mengikuti pembelajaran *computer kids*, guru melakukan evaluasi pembelajaran

dengan memperhatikan prinsip-prinsip berkesinambungan, mendidik, objektif, akuntabel, transparan, sistematis, menyeluruh, dan juga bermakna. Adapun proses pelaksanaan evaluasi atau penilaian pembelajaran *computer kids* di PAUD Inklusi Saymara. Pertama, perencanaan. Pada tahap ini guru merencanakan aspek yang akan dinilai baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak yang dilia. Aspek ini akan dicantumkan dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Kedua, pelaksanaan. Guru kelas melaksanakan evaluasi setiap hari setelah selesai pembelajaran menggunakan ceklis dan skala penilaian. Adapun skala penilaian yang dipakai adalah BB (belum berkembang) dimana anak masih perlu bimbingan dalam melakukan kegiatan, MB (mulai berkembang) yaitu dimana anak masih dibantu dan diingatkan oleh guru, BSH (berkembang sesuai harapan) yaitu dimana anak telah dapat melakukan sendiri tanpa perlu diingatkan dan dibantu oleh guru, BSB (berkembang sangat baik) yaitu dimana anak telah mampu melakukan secara mandiri dan mampu membantu temannya (Suminah et al., 2015). Ketiga, pengarsipan. Pengarsipan merupakan rekapan atau pengumpulan hasil kegiatan atau catatan guru tentang berbagai macam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak selama satu semester.

Setiap anak memiliki rekapan penilaiannya sendiri yang nantinya akan diberikan atau diinformasikan pada orang tua siswa. Keempat, laporan perkembangan anak. Laporan perkembangan merupakan kegiatan untuk menjelaskan hasil penilaian guru terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak kepada orang tua baik secara lisan maupun tulisan. Laporan perkembangan anak ini dilakukan setiap 3 bulan sekali.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Computer Kids* di PAUD Inklusi Saymara dilaksanakan seminggu sekali di ruang multimedia. Sebelum melaksanakan pembelajaran pendidik membuat perencanaan terkait materi yang akan disampaikan. Adapun materi pembelajaran *Computer kids* antara lain mengenal hardware yakni bagian-bagian komputer, menyalakan dan mematikan komputer. Selain itu juga dikenalkan software yang sesuai untuk anak usia dini seperti game interaktif, Microsoft Paint, Microsoft Word dimana anak-anak bisa mengenal bentuk, huruf, dan angka. Melalui pembelajaran Komputer Kids ini, anak-anak mempunyai pengetahuan dan kecakapan memanfaatkan media digital dengan bijak, cerdas, cermat, dan tepat sesuai dengan perkembangan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim*, 2(1), 49–56.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2019). Metodologi Penelitian Sosial. *Media Sahabat Cendekia*.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.
- Hikmah. (2022). Teknologi Informasi Komunikasi Pada Pendidikan Anak Uisa Dini. *Nas Media Pustaka*.
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, model, metode, Pembelajaran. CV Irdh.
- Mutia, P. A., & Ismet, S. (2019). Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini di Taman Kanak- Kanak Telkom Padang. *Generasi*

Emas, 2(1), 1–12.

- Ngafifi, N. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*, 2(1), 33–47.
- Purba, A., Widyastuti, A., Soesana, A., Soesilowati, S., Lestari, R., Purba, S., Soputra, D., Subakti, H., Fauzi, A., & Simarmata, J. (2022). Strategi Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Simanjuntask, M. M. (2022). Hubungan Literasi Digital Dan Pendidikan. In Herman (Ed.), *Literasi Digital Berbasis Digital* (p. 46). Get Press.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramita, D., Ritayani, U., & Nugraha, A. (2015). Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya*, 15(1), 159–176.
- Wibowo, A. (2019). Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam di Era Digital. *Journal Islam Nusantara*, 3(2), 339-356.