

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam konteks membangun pengetahuan anak, pembelajaran IT sangat berperan dalam pembentukan pengetahuan anak sejak usia dini, selain memberikan muatan pengetahuan secara umum, pembelajaran IT dapat *drive* atau menjadi motor penggerak perubahan emotional dan spiritual anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai simulasi yang mampu memberikan dorongan positif bagi pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, dibutuhkan pengawasan dari orang tua dalam upaya membangun karakter anak. Selain guru, peranan orang tua menempati posisi krusial dalam pembentukan karakter dan pengetahuan anak khususnya dalam mengembangkan pembelajaran IT pada Anak sejak Usia Dini. Dalam konteks ini, disadari atau tidak, kita membutuhkan media dalam hal membangun karakter tersebut. Media yang di maksud adalah Teknologi Informasi sebagai salah satu media pemograman yang mampu memberikan konten pengetahuan yang memadai.

Untuk mendapatkan pengetahuan memadai yang dimaksudkan di atas, maka perlu memahami jauh kedalam konteks awal kebijakan ini dibuat dan dibangun. Pada awalnya muncul ketakutan dari orang tua, bahwa penggunaan IT seperti Komputer dapat merusak kepribadian si-anak, hal ini disebabkan adanya muatan mendasar bahwa komputer layaknya bom waktu yang sewaktu-waktu dapat meledak dan dapat mempengaruhi tingkat emotional

dan spiritual anak. Karena menurut beberapa pandangan, transparansinya informasi yang disajikan, memudahkan akses informasi apa saja didapat. Sehingga dengan kecanggihan teknologi bukan berarti tidak memiliki sisi negatifnya. Karena informasi yang disajikan menjadi salah jika pengguna (anak) keliru atau salah dalam mengakses informasi, dimana kecanggihan teknologi tidak dapat dibendung lagi, arus teknologi yang berayun dari waktu-waktu telah meninggalkan sisi positif dan carut marut negatif dari sebuah informasi.

Dikatakan informasi, karena data, berita, isi dari objek tertentu dapat memberikan pengetahuan kepada siapa saja dalam pengambilan keputusan, pembelajaran, metode, berita dan lain-lain sebagainya bagi si pengguna (*user*) informasi tersebut. Oleh karena itu, peran penting orang tua sangat dibutuhkan. Sesuatu yang tidak dapat dihindari bahwa teknologi berkembang dengan pesat sehingga penggunaannya banyak digunakan tidak semestinya, teknologi IT yang paling sering digunakan para anak muda sekarang adalah akses internet yang mudah ditemui, teknologi canggih yang semestinya diciptakan untuk menambah wawasan malah berakibat pada moral yang jelek.

Manurut Hadi (2012) Harus diakui bahwa perkembangan zaman sudah membawa pengaruh dalam segala aspek termasuk pola pikir anak-anak. Anak zaman sekarang 'otaknya' lebih canggih. Dalam hal bermain pun mereka maunya menggunakan alat yang canggih pula. Jika dahulu anak-anak hanya bermain menggunakan alat mainan yang biasa, sekarang mereka lebih tertarik bermain menggunakan teknologi modern, seperti komputer, *laptop*,

internet, dan juga *play station*. Dan yang sedang marak adalah permainan via internet yang biasa disebut *game online*.

Komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya program-program komputer dalam bentuk CD, contohnya: Bobby Bola, Kiki Kelinci dan lain-lain. Dengan pembelajaran komputer di Taman Kanak-kanak, anak dapat belajar mengenai huruf, angka, warna, bentuk geometri dan sebagainya. Pembelajaran melalui komputer yang diterapkan pada anak usia dini tentunya dapat menstimulus kecerdasan mereka, misalnya kecerdasan kognitif mengenai pemahaman konsep bilangan maupun kecerdasan bahasa dan mengasah kemampuan untuk berpikir kritis. Pembelajaran melalui komputer bagi anak dapat menstimulasi koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan *mouse*. Secara tidak langsung, pembelajaran melalui komputer juga membantu perkembangan motorik halus. Sebagai media belajar, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, dan menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak. Tetapi interaksi komputer dengan anak belum dapat menggantikan interaksi orang tua atau guru dengan anak.

Sehubungan dengan yang dikemukakan di atas, dalam proses belajar komputer, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dan suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi. Sisi baiknya, anak dapat menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar berkonsentrasi. Kini

komputer juga diramu dengan *game-game* dengan unsur hiburan yang sesuai dengan materi, sehingga anak semakin suka.

Komputer akan memberikan pengaruh positif bila digunakan dengan bijaksana, yaitu membantu pengembangan intelektual dan motorik anak. Namun juga dapat membuat dampak yang negatif, yaitu bila anak-anak dibiarkan menggunakan komputer secara sembarangan, pengaruhnya bisa jadi kecanduan *game* komputer. Kecanduan bermain komputer ditengarai memicu anak menjadi malas menulis, menggambar ataupun melakukan aktivitas sosial. Kecanduan bermain komputer dapat terjadi karena sejak awal orang tua tidak membuat aturan terlebih dahulu.

Orang tua perlu membuat kesepakatan dengan anak soal waktu bermain, misalnya memberikan waktu bermain pada hari libur. Mengenalkan komputer pada anak, amat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain komputer. Karenanya kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan komputer bagi anak. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar dan berinteraksi dengan komputer sejak dini. Apalagi mengingat penggunaan komputer adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang. Pilihlah perangkat lunak tertentu yang memang ditujukan untuk anak-anak. Sekalipun yang dipilih merupakan program komputer seperti *edutainment* ataupun *games*, sesuaikan selalu dengan usia dan kemampuan anak. Oleh karena itu, perlunya instruksi yang terarah dan terkonsolidasi dengan baik sehingga anak mampu menangkap dan merespon

pesan-pesan dalam permainan yang disajikan. *individual level* adalah bagian yang tak bisa dipisahkan dari peranan pembentukan karakter anak, dengan adanya konsepsi permainan yang baik dan mendidik maka ukuran kesuksesannya terletak pada bagaimana si-anak mampu merespon pesan yang disajikan dalam setiap permainan atau informasi. Tidak kalah pentingnya adalah bagaimana orang tua sebagai *leader drive* dalam lingkungan keluarga memahami dan mengawasi setiap materi permainan. Berikut ini ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam menyediakan teknologi yang ramah dalam Pratiwi (2012) yaitu : (1) Pastikan tujuan pendidikannya, (2) Teknologi dapat mendorong kolaborasi, (3) Mengintegrasikan aplikasi yang transparan, (4) Anak harus dalam pengawasan, (5) Mendorong keterlibatan orang tua (6) Hindari aplikasi yang mengandung kekerasan.

Berdasarkan hasil studi eksploritas di kelompok B4A TK Damhil, Kota Gorontalo peran orang tua dalam mengenalkan IT seperti apa belum maksimal, terutama dalam mengoperasikan media-media yang berhubungan dengan IT.

Berpedoman pada uraian di atas, kecanggihan teknologi memberikan muatan kepada peneliti untuk lebih jauh memotret bagaimana pemahaman dan peran orang tua dalam mengembangkan pembelajaran IT kepada anak. Oleh karena itu, dengan segala keterbatasan peneliti tertarik mengangkat judul: “Peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak kelompok B4A di TK Damhil Kota Gorontalo”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan berdasar pada gambaran realitas tersebut, adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Peran Orang Tua dalam mengenalkan IT pada Anak di TK Damhil?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui Bagaimana peran Orang Tua dalam Mengenalkan IT pada Anak di TK Damhil”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan beberapa kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah nilai dalam khazanah ilmu PAUD, terutama mematangkan pemahaman peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak usia dini. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai batu loncatan dalam melakukan kajian lanjutan dengan paradigma lainnya. Hasil penelitian ini diharapkan akan menambah referensi dan bahan perbandingan bagi penelitian-penelitian sejenis pada masa-masa mendatang.

b. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan orang tua dapat mengeksplorasi pemahaman mereka dalam mengenalkan IT pada Anak . Hasil studi ini dapat digunakan untuk menciptakan interaksi sosial yang baik dengan masyarakat khususnya bagi para orang tua yang ingin mengenalkan dan mengembangkan pembelajaran IT bagi anak sedini mungkin.