



IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Naili Rohmah

Universitas Islam Nahdlatul Ulama jepara, Jepara, Indonesia
naili@unisnu.ac.id

Ari Purnomo Endah Aflahani

Universitas Islam Nahdlatul Ulama jepara, Jepara, Indonesia
ape.aflahani@unisnu.ac.id

Abstract: *IMPLEMENTATION OF TECHNOLOGY FOR LEARNING IN EARLY CHILDREN. The purpose of writing this article is to get a detailed picture that by utilizing technology can optimize learning in PAUD. The existence of technology has become an inevitable part of the industrial revolution 4.0. Education needs help from technology in order to facilitate learning activities. Utilization of technology with the aim of facilitating learning activities can be carried out at all levels of education, including early childhood education. This research uses a qualitative approach, with descriptive analysis methods. The research subjects were conducted at RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01. The results of the analysis were in the form of exposure to the situation of the research subjects presented in the form of narratives. Technology products can be utilized in early childhood learning, both in terms of moral, motor, cognitive, language, art, and social. Examples of the use of technology for early childhood learning are television for moral learning, bicycles for motor activities, computers for cognitive aspects, devices for language learning, as well as role playing tools for the social realm.*

Keywords: *Early Childhood Education, Learning, Technology.*

Abstrak: Tujuan penulisan artikel ini untuk mendapatkan gambaran mendetail bahwa dengan memanfaatkan teknologi dapat mengoptimalkan pembelajaran di bidang PAUD. Adanya teknologi sudah menjadi bagian tak terelakkan pada revolusi industri 4.0. Pendidikan memerlukan bantuan dari teknologi agar dapat memudahkan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dengan tujuan memudahkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di semua jenjang pendidikan, termasuk didalamnya adalah pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode analisis deskriptif. Subjek penelitian dilakukan di RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01. Hasil analisis berupa pemaparan situasi subjek penelitian yang disajikan berupa naratif. Produk teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini, baik dari segi moral, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial. Contoh-contoh penggunaan teknologi untuk pembelajaran anak usia dini adalah televisi untuk pembelajaran moral, sepeda untuk kegiatan motorik, komputer untuk aspek kognitif, gawai untuk pembelajaran bahasa, serta alat-alat bermain peran untuk ranah sosial.

Kata kunci: PAUD, Pembelajaran, Teknologi.

A. Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang yang memuat teori pendukung yang jelas, perumusan masalah, dan tujuan penulisan ditulis dalam satu bab tanpa sub judul. Pendahuluan memuat 3 – 5 paragraf dimana satu paragraf harus memuat paling tidak 300 kata, mengacu pada beberapa pustaka yang menjadi landasan teori atau alasan penelitian. Sajikan kajian teori dengan font Cambria ukuran 11pt spasi 1.

Kehadiran teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia (Wahyudi & Sukmasari, 2014). Mulai dari membuka hingga memejamkan mata, manusia selalu bersanding dengan teknologi. Kehadiran teknologi pasti membawa dampak positif maupun negatif. Dampak dari teknologi, baik positif maupun negatif harus disikapi dengan bijaksana agar kehadiran teknologi dapat memberikan manfaat pada tatanan kehidupan manusia.

Hampir semua ranah kehidupan manusia diiringi dengan teknologi, termasuk ranah pendidikan. Pendidikan memerlukan bantuan dari teknologi agar dapat memudahkan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dengan tujuan memudahkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di semua jenjang pendidikan, termasuk didalamnya adalah pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah layanan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan, baik kordinasi motorik, emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual sesuai kekhasan dan karakteristik anak usia dini, penyelenggaraan PAUD disesuaikan dengan tahap perkembangan anak (Suyadi, 2013). Definisi PAUD yang mengacu pada NAEYC menyatakan bahwa PAUD merupakan lembaga yang diperuntukkan anak berusia 0-8 tahun dengan bermain sebagai kegiatan utamanya (Bredenkamp, S. dkk. 1992). Oleh sebab itu, layanan yang diberikan dilembaga PAUD difokuskan untuk kegiatan bermain dengan tetap mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak.

Masa-masa PAUD merupakan periode kritis perkembangan, sehingga membutuhkan peran orang lain dalam menstimulasi perkembangannya. Upaya pemberian stimulus tidak harus selalu mengandalkan kemampuan orang dewasa semata. Pembelajaran anak usia dini dapat dilaksanakan dengan beberapa variasi untuk mencegah terjadinya kebosanan. Pembelajaran untuk anak usia dini memerlukan adanya keteladanan, contoh konkret, dan juga adanya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat anak tidak jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari (Lestarinigrum, 2014). Sementara itu, dengan bantuan teknologi sekitar akan lebih memudahkan dan mengoptimalkan pemberian stimulasi perkembangan pada anak.

Penggunaan teknologi akan membantu orang dewasa (pendidik maupun

orangtua) untuk menjawab keingintahuan pada anak yang tidak dapat dijelaskan secara verbal. Selain itu, 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 (Hardiyana, 2016).

Selanjutnya dalam Amandemen Undang Undang Dasar 1945, pasal 28 C ayat 1, yang dinyatakan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Berdasar pada UUD 1945 pasal 28 C ayat 1 diamanatkan bahwa jenjang pendidikan dapat memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai upaya pengembangan diri. Hal ini menjadi pedoman bahwa diperkenankan mengambil manfaat dari penggunaan teknologi di lembaga PAUD. Hal tersebut diperkuat dengan paparan *Effectively integrating technology into the curriculum demands effort, time, commitment and sometimes even a change in one's beliefs* (Clements, 2002).

Saat ini kemajuan teknologi yang sangat cepat membuat anak-anak juga tidak dapat menghindarinya (Sufa, 2015), sehingga dari sejak dini perlu diperkenalkan produk-produk teknologi agar saat dewasa kelak anak akan memanfaatkan produk teknologi dengan bijak. Selain itu menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan bahwa untuk menjadi negara maju, Indonesia memerlukan 3 (tiga) hal penting yang harus diperbaiki dan dikuasai, antara lain: 1) Sumber daya manusia; 2) Teknologi; dan 3) Bahasa (Izzati, 2015). Atas dasar beberapa uraian tersebut, maka perlu adanya studi implementasi pemanfaatan penggunaan teknologi bagi pengembangan anak usia dini.

Hasil observasi awal di RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01 didapatkan data bahwa lembaga PAUD memiliki berbagai ragam teknologi. Sementara itu, lembaga belum optimal dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Tidak adanya pedoman yang dijadikan rujukan bagaimana pemanfaatan teknologi yang tepat bagi anak usia dini. Oleh sebab itu, penelitian mengenai implementasi dan pemanfaatan teknologi di RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01 layak dilakukan.

B. Pembahasan

1. Teknologi

Proses pembelajaran dewasa ini menjadikan teknologi sebagai salah satu instrumen penting (Namiroh, 2018). Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia yang pada akhirnya digunakan manusia untuk mewujudkan berbagai tujuan hidupnya, teknologi menjadi sebuah instrumen untuk mencapai tujuan

(Ngafifi, 2014). Teknologi dijadikan sebagai jalan sebagai upaya memudahkan kehidupan manusia. Munculnya teknologi ditengah-tengah masyarakat turut serta membantu dalam upaya mencapai kemudahan.

Pada era abad 21, teknologi telah mengakar dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik komputer, *handphone*, dan bahkan juga ketika teknologi internet juga telah terintegrasi dalam kehidupan manusia sehari-hari (Izzati, 2015). Dilihat dari segi kegunaan, variasi teknologi dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini di era sekarang lebih diarahkan pada kegiatan modernisasi dengan teknologi terkini, dengan harapan menjadi alat bantu dalam mengeksplorasi potensi, minat, dan bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan (Hardiyana, 2016).

Produk teknologi dimaksudkan dalam rangka memudahkan kinerja individu agar lebih efektif dan efisien serta merasa nyaman dalam kehidupannya (Suyanto, 2003). Disekitar kita banyak sekali produk teknologi, mulai dari yang sederhana hingga rumit dalam hal penggunaannya. Beberapa contoh produk teknologi yang berada dilingkungan rumah maupun sekolah antara lain: gawai (*gadget*), *handphone*, televisi, kulkas, dispenser, *magic com*, *oven*, mesin jahit, kompor gas, listrik, komputer, setrika, kipas angin, maupun AC. Adapun contoh produk teknologi yang berupa alat transportasi terdiri atas: sepeda, sepeda motor, mobil, truck, bus, kereta api, kapal laut, dan pesawat terbang.

Produk-produk teknologi yang ada, pada dasarnya dapat dimanfaatkan bagi anak usia dini. Sejak dini, anak-anak sudah dapat dikenalkan bahwa lingkungan sekitarnya sangat beragam bentuk teknologinya. Adanya pengenalan berbagai ragam teknologi diharapkan sejak kecil anak telah sadar teknologi sebagai bekal menghadapi revolusi industri.

2. Pembelajaran Anak Usia Dini

Esensi pembelajaran di PAUD termaktub dalam kalimat yang berbunyi Bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar dimaknai bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan kegiatan bersenang-senang atau bermain. Prinsip pembelajaran yang dilakukan di PAUD harus bersifat menyenangkan, aktif, bebas, demokratis sehingga sekalipun tanpa paksaan, anak akan merasa turut serta dengan kegiatan yang dilakukan. Anak usia dini dimaknai sebagai individu yang berdiri sendiri dengan jalan pikirannya yang tidak dapat disamakan dengan orang dewasa.

Fokus pembelajaran anak usia dini disesuaikan dengan aspek perkembangan yang menjadi penanda perkembangan di PAUD. Pengembangan program pembelajaran memegang posisi yang penting karena berkaitan dengan usaha

pengembangan potensi kearah yang optimal (Suyadi & Ulfah, 2014). Aspek perkembangan anak meliputi moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Selanjutnya aspek-aspek perkembangan tersebut dijadikan klasifikasi dalam melakukan pembelajaran di lembaga PAUD.

Sikap moral seorang anak dapat dicirikan sebagai suatu cara pikir atau tentang cara bagaimana seorang anak harus bersikap dengan bijak, bertutur kata dengan santun, maupun bagaimana seorang anak mempersepsikan nilai-nilai pada kondisi masyarakat dimana anak tinggal (Dedpdiknas, 2007). Pembelajaran moral berkaitan dengan upaya pembiasaan yang dapat dilakukan anak. Selain itu, pembelajaran moral menjadi salah satu alternatif dalam mengenalkan hal yang terpuji dan tercela, baik buruk, maupun pengenalan pada konsep keagamaan.

Motorik didefinisikan sebagai kesatuan proses belajar yang didalamnya menyangkut kemahiran gerakan, kelincahan kemampuan motorik, serta hal yang dapat mendukung atau menghambat perkembangan motorik dari kegiatan yang sederhana hingga sangat terampil (Decaprio, 2013). Lebih lanjut dijelaskan bahwa kegiatan motorik di sekolah merupakan pembelajaran mengendalikan gerakan tubuh dengan aktivitas yang mengkoordinasikan antar beberapa hal berikut: 1) susunan saraf, 2) otot, 3) otak, dan 4) *spinal cord*. Definisi motorik kasar diartikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri, sedangkan motorik halus diartikan sebagai pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan.

Pembelajaran motorik sangat krusial bagi anak usia dini. Perkembangan motorik menjadi tolok ukur gambaran kemampuan fisik seseorang. Selain itu, perkembangan motorik memiliki keterkaitan satu sama lain dengan aspek perkembangan yang lain. Pentingnya mengoptimalkan kemampuan motorik adalah

Perkembangan kognitif atau intelektual merupakan perkembangan pikiran, bagian dari otak yang dipakai untuk memahami, mengetahui, menalar serta mengenali sesuatu (Meggit, 2013). Bagian ini mencakup: 1) pengetahuan serta kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengatasi masalah; 2) memori, konsentrasi, perhatian, dan persepsi; dan 3) imajinasi dan kreativitas. Pembelajaran kognitif diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yang diarahkan guna memudahkan guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi bidang kognitif anak, sehingga pengoptimalan potensi masing-masing anak tercapai. Adapun uraian klasifikasi bidang kognitif adalah sebagai berikut: 1) pengembangan Auditori; 2) pengembangan Visual; 3) pengembangan Taktil; 4) pengembangan Kinestetik; 5) pengembangan Aritmatika; 6) pengembangan Geometri; dan 7) pengembangan Sains Permulaan (Depdiknas, 2007).

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, bahasa juga sebagai penanda hakiki yang membedakan manusia dengan hewan (Yusuf, 2009). Lebih dari itu, bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan berpikir individu. Senada dengan hakikat perkembangan bahasa, teori *Maturationalist* (kedewasaan) menyatakan bahwa perkembangan bahasa adalah pembawaan lahir pada semua anak tanpa memandang negara atau budaya (Morrison, 2012). Sedangkan, dalam karangan yang sama dijelaskan tentang teori *Environmental* (lingkungan) yang menyatakan bahwa kemampuan untuk menguasai bahasa berdasar pada jadwal biologis, sedangkan isi sintaksis bahasa, tata bahasa, dan kosa kata diperoleh dari lingkungan, yang mencakup orangtua dan orang lain sebagai model pengguna bahasa. Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya diantara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak berkomunikasi (Suyanto, 2003).

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Yusuf, 2009). Sedangkan, emosi merupakan perasaan batin seseorang, baik berupa pergolakan pikiran, nafsu, keadaan mental dan fisik yang dapat muncul atau termanifestasi ke dalam bentuk-bentuk atau gejala-gejala seperti takut, cemas, marah, murung, kesal, iri, cemburu, senang, kasih sayang, dan ingin tahu (Susanto, 2014).

3. Metode

Berdasar permasalahan yang ada, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan digunakannya pendekatan ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran mendetail tentang penggunaan teknologi pada pembelajaran anak usia dini. Hasil dari penelitian kualitatif berupa data kata-kata, dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, serta studi dokumentasi.

Adapun lokasi penelitian adalah di RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01. Alasan pemilihan lembaga di RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01 menjadi subjek penelitian karena lembaga menggunakan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01 beralamatkan di Sampet 01/04 Kedungsari Gebog Kudus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Juli tahun ajaran 2018/2019.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi, serta pedoman

dokumentasi yang dijadikan peneliti sebagai acuan pengambilan data. Metode penelitian yang digunakan adalah melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

Triangulasi digunakan peneliti untuk melakukan uji keabsahan data. Analisis komponen digunakan peneliti untuk melakukan analisis data. Peneliti menggunakan analisis data untuk dilakukan proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh saat pengumpulan data. Peneliti menggunakan analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles & Huberman.

4. Implementasi Teknologi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01 Kudus

Proses pembelajaran yang ada pada jenjang PAUD diarahkan guna mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Optimalisasi pembelajaran melalui teknologi dapat diupayakan dengan adanya guru yang berkompeten memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. *To realise the intention of the project to introduce science and technology into the child's world we need quality people* (Deventer, 2009). Selanjutnya, optimalisasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan diuraikan dibawah ini sesuai dengan bidang pembelajaran pada anak usia dini.

a. Teknologi dan pembelajaran moral

Pembelajaran moral berkaitan dengan pembiasaan dan pengenalan mengenai baik dan buruk. Produk teknologi yang digunakan dalam pembelajaran moral salah satunya dengan televisi. Anak diperlihatkan film singkat mengenai perilaku yang dapat dikerjakan anak, semisal diperlihatkan film “anak yang baik punya teman banyak”. Isi film tersebut dapat menggambarkan bagaimana seorang yang berperilaku baik maka akan disenangi teman-temannya.

Televisi maupun CD/VCD dapat menampilkan tingkah laku karakter secara audio visual. Adanya media audio visual akan menarik perhatian anak untuk dapat mengamati berbagai macam tingkah laku yang ditampilkan. Penggunaan televisi maupun CD/VCD harus dengan dampingan orangtua/orang dewasa. Pendampingan tersebut bertujuan untuk mengarahkan anak, mana sikap positif yang dapat ditiru maupun sikap negatif yang harus dihindari. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhabibah menemukan bahwa teknologi seperti televisi, dapat mempengaruhi perkembangan anak. Ketika anak menonton, ia akan meniru atau mencontohkan apapun yang terlihat, karena tidak jauh dari itu anak adalah peniru yang ulung, karena anak suka meniru apapun yang ditayangkan di televisi baik bersifat positif maupun bersifat negatif (Nurhabibah, dkk., 2016).

Dampak negatif dari penggunaan televisi dalam pembelajaran moral dapat membuat anak ketagihan terhadap televisi, serta kurang fokus terhadap lingkungan sekitar. Sementara itu, penayangan televisi maupun CD/VCD tanpa dampingan orangtua/orang dewasa dapat membuat anak meniru hal yang tidak sepatutnya dilakukan oleh anak. Sehingga, televisi atau CD/VCD yang ditayangkan harus diseleksi terlebih dahulu agar pas dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

b. Teknologi dan pembelajaran motorik

Produk teknologi yang digunakan dalam rangka mengembangkan pembelajaran motorik salah satunya adalah dengan menggunakan sepeda. Allen & Marrotz menjabarkan perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun yang berhubungan dengan teknologi seperti mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri dan semakin akurat dalam memukul paku dan pasak dengan palu (Aghnaita, 2017). Anak dapat diajarkan bagaimana cara menaiki sepeda dan bagaimana cara bersepeda yang benar. Kemampuan anak dalam mengkoordinasikan tubuhnya menggunakan sepeda dapat membantu menguatkan otot kaki anak yang berguna dalam berjalan dan melakukan kegiatan motorik lainnya.

Sepeda merupakan produk teknologi yang berguna dalam mengefektifkan jarak tempuh. Waktu tempuh menggunakan sepeda, lebih efektif daripada waktu yang digunakan untuk berjalan dengan jarak yang sama. Bersepeda tidak hanya digunakan orang dewasa untuk melakukan perjalanan, namun bersepeda dapat dikenalkan sejak dini baik dengan roda tiga maupun roda dua.

Bersepeda dapat berdampak negatif jika anak tidak diberikan batasan waktu dalam penggunaannya, sehingga pemberian waktu dan aturan main saat bersepeda sangat dibutuhkan dalam memberikan pembelajaran motorik bagi anak usia dini. Dampak negatif lainnya saat menggunakan sepeda tanpa dampingan adalah apabila terjadi jatuh atau hal lain yang tidak dikehendaki, maka akan lebih lama proses pertolongannya. Selanjutnya, ketika anak salah dalam melakukan kegiatan bersepeda maka akibatnya akan fatal karena tidak diarahkan dan tidak segera dibenahi.

c. Teknologi dan pembelajaran kognitif

Kognitif erat kaitannya dengan proses berpikir dan pemerolehan informasi. Produk teknologi yang bisa diambil manfaatnya dalam upaya pembelajaran kognitif, antara lain: kalkulator, komputer, kipas angin, AC, dll. Komputer dapat digunakan anak untuk membuat bentuk geometri dari

aplikasi *Paint*, mengetik, maupun mengenalkan angka melalui *keyboard* yang ada. Kipas angin dan AC bisa dimanfaatkan untuk mengenalkan beberapa macam konsep panas-dingin, udara, angin yang termasuk dalam klasifikasi pembelajaran kognitif. Sementara itu, kalkulator dapat dikenalkan anak sebagai wujud mengenalkan lambang bilangan dan operasi matematika walaupun tetap dalam batasan.

Dampak negatif teknologi dalam membelajarkan kognitif salah satunya dicontohkan dengan anak kurang dapat mengatur penggunaan waktu karena terlalu *excited* terhadap produk teknologi. Lebih-lebih produk teknologi tersebut adalah teknologi baru yang asing bagi anak. Sementara itu, produk teknologi dalam pembelajaran kognitif sangat erat dengan arus listrik, sehingga sangat rentan bahaya bagi anak. Produk teknologi yang menggunakan arus listrik hendaknya dalam pengawasan orangtua/orang dewasa.

d. Teknologi dan pembelajaran bahasa

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa, salah satunya dengan memanfaatkan dari kecanggihan gawai (*gadget*). Gawai yang ada dapat digunakan sebagai langkah awal pengenalan huruf, membaca, mengenal kata, dan menulis. Terdapat beberapa macam pilihan aplikasi, seperti belajar bahasa pada anak, mengenal nama dan bentuk hewan, maupun aplikasi dwibahasa dapat digunakan dalam pengoptimalan pembelajaran bahasa bagi anak usia dini. Aspek-aspek kemampuan literasi anak yang distimulasi menggunakan teknologi multimedia seperti menulis dan membaca namanya sendiri, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, memahami arti kata dalam cerita (Novitasari, 2019).

Dewasa ini, gawai sangat marak diperbincangkan berbagai kalangan karena keberadaanya menyita perhatian berbagai pihak. Terlebih dampak gawai pada anak usia dini. Gawai sekarang ini sudah menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan dan menyatu dengan kehidupan kita, sehingga perlu cara bijak agar anak usia dini dapat mengambil sisi manfaat dan meninggalkan ketidakbermanfaatannya.

Penggunaan gawai dalam pembelajaran bahasa dapat berdampak negatif, apabila digunakan secara terus menerus. Penggunaan gawai secara terus menerus dapat membuat anak menjadi ketagihan terhadap gawai. Sementara itu, kesehatan mata juga harus diperhatikan agar anak usia dini tidak terpapar radiasi yang dipancarkan dari gawai. Hal negatif lainnya adalah berkurangnya waktu bermain yang merupakan masa-masa tumbuh kembang bagi anak usia dini.

e. Teknologi dan pembelajaran sosial

Pembelajaran sosial mengarahkan anak untuk berusaha memosisikan diri ketika bersama teman, baik bermain maupun berkegiatan lainnya. Pembelajaran sosial yang biasa diaplikasikan pada lembaga PAUD lebih sering ditemukan dalam kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran mengarahkan anak bagaimana menjadi seorang dengan jenis pekerjaan satu dan yang lain. Beberapa jenis teknologi yang bisa diambil manfaatnya dalam kegiatan bermain peran saat pembelajaran sosial antara lain: setrika, macam-macam alat transportasi dan penggunaannya, serta pengenalan jenis-jenis alat komunikasi yang dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari.

Pengenalan berbagai macam alat bermain peran dapat dikenalkan kepada anak baik bentuk asli maupun versi mainan. Versi asli yang diberikan kepada anak juga dapat menggunakan teknologi yang sudah tidak terpakai, sehingga anak dapat menggunakan manfaatnya dengan bentuk benda asli. Versi mainan teknologi dalam pembelajaran sosial dapat digunakan ketika sulit memberikan bentuk nyata dalam hal transportasi.

Pembelajaran sosial dengan menggunakan teknologi juga memiliki dampak negatif jika anak terlalu sering bermain dengan berbagai macam alat teknologi tanpa teman, maka akan menjadi seorang yang anti sosial.

C. Simpulan

Hadirnya teknologi di tengah-tengah masyarakat, menuntun kita dalam mengambil sikap bijaksana. Sikap bijaksana tersebut dapat berupa pemanfaatan teknologi dalam rangka pembelajaran bagi anak usia dini. UUD 1945 Pasal 28 C ayat 1 menyatakan bahwa jenjang pendidikan diperkenankan menggunakan teknologi sebagai upaya peningkatan kualitas hidup dan kesejahteraan, sehingga pemanfaatan teknologi sudah dapat dilaksanakan pada jenjang PAUD. Produk-produk teknologi yang ada sangat beragam. Keberagaman produk teknologi tersebut dapat dijadikan usaha dalam pengembangan pembelajaran moral, motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial anak usia dini. Adapun pemanfaatan teknologi dapat berdampak positif dan negatif terhadap pembelajaran anak usia dini, dampak positif pemanfaatan teknologi dapat menjadi negatif apabila tidak terkendali dengan baik. Diharapkan dengan adanya implementasi pemanfaatan teknologi yang tepat dapat mengoptimalkan pembelajaran bagi anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Aghnaita. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 tahun pada Permendikbud no. 137 tahun 2014 (Kajian konsep perkembangan anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 3. Nomor 2.
- Anni, Catharina Tri dan Achmad Rifa'i. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional.
- Bredenkamp, S. dkk. (1992). *What Does Research Say About Early Childhood Education?*.
- Clements, Douglas H. (2002). Computers in Early Childhood Mathematics. *Jurnal Contemporary Issues in Early Childhood*. Volume 3. Nomor 2.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Depdiknas. (2007). *Pembelajaran Kognitif di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Deventer, Van A. (2009). Science and Technology awareness for preschool children: a Working Model. *Conference & Exhibitions. Barcelona, Spain, 2-4 September 2009*.
- Hardiyana, Andri. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY Jurnal Pendidikan Anak* Volume 2. Nomor 1.
- Izzati, Khoerul. (2015). Kurikulum Berbasis Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Izzati Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Kurikulum 2013 PAUD: antara Nature dan Nurture*.
- Lestarinigrum, A. (2014). Pengaruh penggunaan media VCD terhadap nilai-nilai agama dan moral anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 8. Nomor 2.
- Meggitt, Carolyn. (2013). *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: PT INDEKS.
- Morrison, George S. (2007). *Early Childhood Education Today chapter 6*. New Jersey 07458.

Implementasi Teknologi pada Pembelajaran Anak

- Namiroh, S., Sumantri, MS., Situmorang, R. (2018). Peran Multimedia dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018* Ngafifi, Muhammad. 2014. Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*. Volume 2. Nomor 1.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan teknologi multimedia pada pembelajaran literasi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*. Volume 3. Nomor 1.
- Sufa, Feri Faila. (2015). Mengembangkan Kognisi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Komputer. *Widya Wacana* Volume 10. Nomor 1.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi & Ulfah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: dalam kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. (2003). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: UNY Press.
- Undang-undang Dasar 1945 pasal 28 C ayat 1.
- Wahyudi, HS., Sukmasari, MP. (2014). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*. Volume 3. Nomor 1.
- Yusuf, Syamsu. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.