



Kode Mapel : 020KB000

# **MODULGURU PEMBELAJAR**

## **MATA PELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK**

### **KELOMPOK KOMPETENSI E**

**PEDAGOGIK:**  
**Pemanfaatan TIK di TK**

**PROFESIONAL:**  
**Program Pembelajaran di TK melalui TIK**

**Penulis**

1. Desi Ermayani, S.Pd.; 085624442332; [dermayani@gmail.com](mailto:dermayani@gmail.com)
2. Iden Rusdi, S.T, M.Ed.; 08562200369; [iden\\_rusdi@yahoo.com](mailto:iden_rusdi@yahoo.com)

**Penelaah**

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.; 087863031350; [putu.aditya.antara@gmail.com](mailto:putu.aditya.antara@gmail.com)

**Ilustrator**

Eko Haryono, S.Pd.,M.Pd.;087824751905;[haryono\\_eko76@yahoo.com](mailto:haryono_eko76@yahoo.com)

Cetakan Pertama, 2016

Copyright© 2016 Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak cipta dilindungi Undang-undang  
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.



## KATA SAMBUTAN

Peran Guru Profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (online), dan campuran (blended) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar tatap muka dan Guru Pembelajar daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Guru Pembelajar memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal  
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D  
NIP. 195908011985032001



## KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Guru Pembelajar. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Guru Pembelajar Bidang Taman Kanak-kanak yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Taman Kanak-kanak. Judul-judul modul yang disusun sebagai berikut; (1) Karakteristik Anak Usia Dini, (2) Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di Taman Kanak-kanak, (3) Kurikulum dan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, (4) Penyelenggaraan Kegiatan Pengembangan yang Mendidik, (5) Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak, (6) Media dan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak, (7) Komunikasi Efektif bagi Guru Taman Kanak-kanak, (8) Konsep dan Teknik Penilaian di Taman Kanak-kanak, (9) Penelitian Tindakan Kelas dan Pemanfaatan PTK dalam Pengembangan Anak di Taman Kanak-kanak, (10) Layanan Bantuan Peserta Didik dan Pengembangan Profesi Guru.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Program Guru Pembelajar Bidang Taman Kanak-kanak. Untuk pengayaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.



Bandung, Februari 2016

Kepala,

Drs. Sam Yhon, M.M.

NIP. 195812061980031003



## DAFTAR ISI

<b>KATA SAMBUTAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
C. Peta Kompetensi.....	2
D. Ruang Lingkup.....	2
E. Saran Cara penggunaan modul .....	3
<b>KOMPETENSI PEDAGOGIK : PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK. ....</b>	<b>7</b>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 .....</b>	<b>9</b>
<b>PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASIDI TAMAN KANAK-KANAK</b>	
A. Tujuan.....	9
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	9
C. Uraian Materi .....	9
D. Aktivitas Pembelajaran.....	20
E. Latihan.....	21
F. Rangkuman .....	23
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	24
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 2</b>	
<b>JENIS DAN RAGAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI .....</b>	<b>25</b>
A. Tujuan.....	25
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	25
C. Uraian Materi .....	25
D. Aktivitas Pembelajaran.....	30

E. Latihan.....	31
F. Rangkuman .....	33
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	34

**KOMPETENSI PROFESIONAL : PROGRAM  
PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK MELALUI  
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. .... 35  
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 ..... 37  
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK  
DI TAMAN KANAK-KANAK ..... 37**

A. Tujuan.....	37
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	37
C. Uraian Materi .....	37
D. Aktivitas Pembelajaran.....	99
E. Latihan /Kasus/Tugas .....	99
F. Rangkuman .....	100
G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut.....	101

**KEGIATAN PEMBELAJARAN 4  
STRATEGI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI  
DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI  
TAMAN KANAK-KANAK..... 103**

A. Tujuan.....	103
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	103
C. Uraian Materi .....	103
D. Aktivitas Pembelajaran.....	137
E. Latihan.....	137
F. Rangkuman .....	139
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	140

**KUNCI JAWABAN .....150  
PENUTUP.....151  
DAFTAR PUSTAKA .....152**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Salah satu proses pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak.....	10
Gambar 1. 2 Pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK di TK .....	16
Gambar 3. 1 Contoh halaman awal .....	38
Gambar 3. 2 Icon new slide .....	38
Gambar 3. 3 Pilihan jenis Woord Art .....	39
Gambar 3. 4 Menu edit teks pada Word Art .....	40
Gambar 3. 5 Posisi huruf A .....	40
Gambar 3. 6 Alphabet .....	41
Gambar 3. 7 Langkah menambah gambar .....	41
Gambar 3. 8 Tempat file gambar ayam .....	42
Gambar 3. 9 Ayam dan hurup ayam.....	43
Gambar 3. 10 Langkah menambah gambar pada slides .....	44
Gambar 3. 11 Simbol teks dan gambar bebek.....	44
Gambar 3. 12 Langkah menambahkan suara ayam .....	45
Gambar 3. 13 Penempatan gambar speaker.....	46
Gambar 3. 14 Menambah hyperlink pada hurup A .....	46
Gambar 3. 15 Menambahkan suara bebek pada slides.....	47
Gambar 3. 16 Hyperlink hurup B ke slides gambar bebek .....	48
Gambar 3. 17 Letak On Mouse Click.....	49
Gambar 3. 18 Prev Button .....	49
Gambar 3. 19 Contoh penempatan button .....	50
Gambar 3. 20 Hyperlink button Home .....	51
Gambar 3. 21 Target slides Hyperlink button Home .....	51
Gambar 3. 22 Letak button Home .....	52
Gambar 3. 23 Judul media pembelajaran .....	58
Gambar 3. 24 Contoh Slides 2 .....	59
Gambar 3. 25 New Slide .....	60
Gambar 3. 26 Action button: Custom .....	61
Gambar 3. 27 Langkah menambah tombol Keluar .....	61
Gambar 3. 28 Langkah menambah Text .....	62

Gambar 3. 29 Langkah menambah tombol mundur.....	63
Gambar 3. 30 Jendela action setting kembali.....	63
Gambar 3. 31 Langkah menambahkan tombol Maju .....	64
Gambar 3. 32 Jendela action setting maju .....	64
Gambar 3. 33 Contoh tampilan slide 3 .....	65
Gambar 3. 34 Langkah menambahkan gambar burung .....	66
Gambar 3. 35 Slide angka 1 dan burung .....	66
Gambar 3. 36 Ukuran font 96 .....	67
Gambar 3. 37 Efek animasi masuk Fly In .....	68
Gambar 3. 38 Tanda panah Re-Order.....	69
Gambar 3. 39 Action button Home .....	69
Gambar 3. 40 Menu action button Home.....	70
Gambar 3. 41 Link tombol Home.....	70
Gambar 3. 42 Contoh tampilan slide 4 .....	71
Gambar 3. 43 Contoh langkah menambahkan gambar katak.....	72
Gambar 3. 44 Contoh 1 ekor katak.....	73
Gambar 3. 45 Gambar 2 ekor katak .....	73
Gambar 3. 46 Ukuran font angka 2 .....	74
Gambar 3. 47 Icon Soun from File.....	75
Gambar 3. 48 Letak tanda speaker pada slide .....	75
Gambar 3. 49 Menambahkan animasi pada angka 2 .....	76
Gambar 3. 50 Tampilan slide 5.....	77
Gambar 3. 51 Penjumlahan 1+1.....	78
Gambar 3. 52 Icon copy dan paste.....	79
Gambar 3. 53 Memindahkan gambar katak.....	80
Gambar 3. 54 Menghilangkan warna dasar kotak .....	81
Gambar 3. 55 Tanda objek sudah terseleksi .....	82
Gambar 3. 56 Contoh grouping gambar .....	82
Gambar 3. 57 Objek yang telah di grouping .....	83
Gambar 3. 58 Kotak kedua.....	84
Gambar 3. 59 Memindahkan gambar katak.....	84
Gambar 3. 60 Grouping 3 gambar katak .....	85
Gambar 3. 61 Tampilan menjumlahkan katak .....	86
Gambar 3. 62 Tampilan penjumlahan 1 + 2.....	86



Gambar 3. 63 Contoh gambar 3 ekor ikan.....	88
Gambar 3. 64 Membuat menu jawaban 1.....	89
Gambar 3. 65 Tampilan penjumlahan 1 dan 2.....	90
Gambar 3. 66 Menyeleksi slide 6 .....	91
Gambar 3. 67 Tombol-tombol yang terseleksi .....	91
Gambar 3. 68 Tampilan akhir slide 7 .....	92
Gambar 3. 69 Tampilan slide respon Benar .....	92
Gambar 3. 70 Menu sound from Clip Organize .....	94
Gambar 3. 71 Langkah menyalin tombol Home dan Keluar.....	94
Gambar 3. 72 Tampilan slide .....	95
Gambar 3. 73 Tampilan tanda On Mouse Click .....	97
Gambar 3. 74 Menambahkan Hyperlink Pengenalan Angka. ....	97
Gambar 3. 75 Langkah menambah Hyperlink teks Belajar Berhitung.....	98
Gambar 3. 76 Menjalankan program .....	98
Gambar 3. 77 Langkah menyimpan file .....	99
Gambar 4. 1 aplikasi permainan berbasis android.....	107
Gambar 4. 2 Keterangan Petunjuk Aplikasi Permainan .....	107
Gambar 4. 3 Aplikasi permainan Marbel Shalat.....	108
Gambar 4. 4permainan belajar urutan gerakan sholat.....	108
Gambar 4. 5 Permainan belajar shalat lima waktu .....	109
Gambar 4. 6 Aplikasi permainan interaktif mengenai shalat .....	109
Gambar 4. 8 Pilihan dongeng pada aplikasi .....	110
Gambar 4. 7 aplikasi dongeng bergambar.....	110
Gambar 4. 9 Pilihan Aplikasi permainan edukatif dalam sistem Android.....	111
Gambar 4. 10 Tampilan permainan dalam Microsoft PowerPoint .....	126
Gambar 4. 11Tampilan aplikasi permainan mengenal huruf dalam Microsoft PowerPoint.....	131
Gambar 4. 12 contoh tampilan youtube.....	134
Gambar 4. 13Tampilan aplikasi permainan mewarnai .....	137



# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari proses pembelajaranyang harus diberikan sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak. Modul ini membahas kompetensi pedagogik tentang konsep pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak, Jenis dan ragam teknologi informasi dan komunikasi serta pembelajaran berbasis komputer di Taman Kanak-kanak. Dalam modul ini juga dibahas kompetensi profesional tentang strategi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak.

Kehadiran modul ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada para guru, khususnya guru peserta diklat PPPPTK TK dan PLB dalam memulai atau mendalami kegiatan profesional. Modul ini didesain tidak hanya digunakan dalam proses pelatihan tatap muka, akan tetapi juga digunakan sebagai bahan belajar mandiri bagi para peserta.

Modul Diklat GURU PEMBELAJAR Kelompok Kompetensi E Guru Taman Kanak-kanak ini merupakan salah satu dari sepuluh modul yang disajikan pada Diklat GURU PEMBELAJAR untuk guru Taman Kanak-kanak.

## B. Tujuan

Setelah selesai mempelajari modul ini secara umum Anda dapat memahami konsep pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak dan penerapannya dalam pembelajaran berdasarkan aspek perkembangan anak. Materi ini sebagai bentuk dari refleksi diri dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru.

Adapun secara khusus diharapkan Anda dapat:

1. Memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini.
2. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik
3. Menganalisis perkembangan anak usia dini dalam setiap bidang pengembangan.

### **C. Peta Kompetensi**

Modul diklat Guru Pembelajar Kelompok Kompetensi Eyang terdiri dari 4 kegiatan pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan belajar dalam rangka meningkatkan kompetensi guru Taman Kanak-kanak. Regulasi yang dijadikan rujukan pemetaan kompetensi modul ini yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya untuk kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional.

### **D. Ruang Lingkup**

Modul yang mencakup kompetensi pedagogik mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di TK, terdiri dari :

1. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak.
  - a. Pengertian Pembelajaran di TK
  - b. Tujuan dan fungsi program pembelajaran anak usia TK
  - c. Prinsip-prinsip pembelajaran di TK
  - d. Keterkaitan TIK pada lingkup pendidikan anak usia TK.
  - e. Dampak positif dan negatif TIK pada lingkup pendidikan anak usia TK.
2. Jenis dan Ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak.
  - a. Hakikat Teknologi Informasi dan KOMunikasi.
  - b. Jenis dan ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi.
  - c. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan.

Modul yang mencakup kompetensi profesional mengenai Program pembelajaran Taman Kanak-kanak melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi, terdiri dari :

3. Pembuatan media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
  - a. Membuat media pembelajaran topik pengenalan bunyi/suara bagi anak TK.
  - b. Membuat media pembelajaran topik pengenalan angka bagi anak TK.
4. Strategi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
  - a. TIK dalam pengembangan Agama dan Moral anak usia TK (4-6 tahun)
  - b. Tik dalam pengembangan Fisik Motorik anak.
  - c. TIK dalam pengembangan kognitif bagi anak usia TK.
  - d. TIK dalam pengembangan bahasa bagi anak usia TK.
  - e. TIK dalam pengembangan sosial emosi bagi anak usia TK.
  - f. TIK dalam pengembangan seni bagi anak usia TK.

#### **E. Saran Cara penggunaan modul**

Untuk mempermudah penggunaan modul ini, berikut diberikan rekomendasi cara menggunakan modul uji kompetensi guru Taman Kanak-kanak.

1. Gunakan modul ini bagian perbagian mulai dari kegiatan pembelajaran 1 sampai dengan 4.
2. Bacalah mulai bagian pengantar modul ini, cermatilah setiap target kompetensi, hasil yang diharapkan, dan terutama latihan setiap pembelajaran
3. Gunakan format latihan setiap pembelajaran yang disediakan, untuk menyelesaikan tugas yang diminta
4. Bacalah terlebih dahulu judul modul dan daftar isi modul yang akan Anda pelajari. Tujuannya ialah agar Anda mengetahui modul apa yang akan Anda baca dan pokok-pokok materi yang terdapat di dalam modul tersebut.
5. Bacalah secara umum (tidak usah mendalaminya) seluruh materi yang akan Anda pelajari. Baca judul materi kemudian mulailah membaca.

Tujuannya agar Anda mengetahui atau memperoleh gambaran secara global ataupun samar-samar saja, mengenai materi tersebut.

6. Mulailah membaca uraian materi secara teliti. Perhatikan pula gambar-gambarnya, bagan atau tabel-tabel jika ada. Tujuannya ialah untuk mulai melakukan analisa guna memahami isi yang tertera maupun yang tersirat, gambar, dan cara visualisasi lainnya akan memperjelas teks yang sedang dianalisa.
7. Pada saat membaca berhentilah sesaat, dan usahakanlah untuk mengulang kembali kalimat-kalimat yang baru selesai dibaca, dengan menggunakan kalimat-kalimat sendiri dalam usaha Anda untuk mengemukakan kembali isi pengertian dari kalimat-kalimat yang baru selesai dipelajari. Tujuannya ialah untuk mulai mencamkan isi bacaan.
8. Tandailah atau buatlah catatan kecil pada bagian-bagian yang sulit Anda pahami atau pokok-pokok yang terpenting yang terdapat dalam kalimat atau alinea yang sedang dibaca pada margin (bagian pinggir/tepi halaman yang kosong baik setelah sebelah kiri maupun kanan setiap halaman buku). Tujuannya ialah mencuplik pokok-pokok pikiran/pengertian yang kita anggap paling penting guna memudahkan pengingatan kita mengenai isi pengertian yang terdapat di dalam uraian itu, sehingga membaca kembali satu kata saja kita teringat kembali isi kalimat atau alinea itu secara keseluruhan. Bagian yang sulit dipahami, diskusikan dalam kegiatan kelompok.
9. Berilah garis di bawah kata atau kalimat yang Anda anggap penting. Dapat Anda gunakan pensil berwarna atau stabilo yang berwarna cerah karena mengandung zat fluorecence yang kalau dituliskan seakan-akan memantulkan cahaya kembali namun tidak menutup tulisan yang kita coret, sehingga tulisannya masih tetap terbaca. Tujuannya ialah untuk memudahkan menemukan kembali bagian kalimat atau kalimat yang menurut penilaian analisa Anda merupakan bagian terpenting dan merupakan inti permasalahannya.
10. Anda termasuk yang rajin untuk membaca ulang seluruh materi yang telah selesai dipelajari dua, tiga atau lebih sering lebih bagus dengan menggunakan bantuan tulisan-tulisan pada margin yang telah Anda buat



dan garis-garis di bawah kalimat atau coretan dengan stabilo di atas/pada kalimat-kalimat.

11. Untuk mengingat agar Anda tidak lupa, pelajari/baca kembali seluruh modul ini yang telah Anda pelajari selama ini. Tujuannya agar dapat selalu mengingat dan menyegarkan materi yang telah Anda pelajari.
12. Biasakanlah untuk membuat sendiri pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah Anda pelajari, kemudian tutuplah buku Anda dan cobalah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang Anda buat itu. Pertanyaan-pertanyaan yang Anda susun ini dapat bersifat pernyataan reproduksi ataupun pikiran. Alangkah baiknya jika tanya jawab itu Anda lakukan dalam kelompok belajar. Sehingga Anda dapat mengevaluasi diri Anda sendiri sejauh mana pengetahuan itu telah menjadi milik Anda atau teman Anda. Tujuannya ialah agar Anda nantinya mampu menganalisa materi yang menjadi pokok bahasan serta dapat mengungkapkan dengan bahasa yang disusun sendiri.
13. Kerjakan latihan dan evaluasi, baik yang berupa tugas dan pertanyaan.
14. Catatlah semua kesulitan Anda dalam mempelajari modul ini untuk ditanyakan pada fasilitator/instruktur pada saat tatap muka. Bacalah referensi yang ada hubungannya dengan materi modul ini agar Anda mendapatkan pengetahuan tambahan.



# **KOMPETENSI PEDAGOGIK :**

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK.**



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

### **PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK**

#### **A. Tujuan**

Setelah mempelajari kegiatan Pembelajaran I ini, peserta mampu memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran anak usia dini.

#### **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Mengidentifikasi teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini.
2. Menentukan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada anak usia dini

#### **C. Uraian Materi**

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan upaya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Pada tahap ini, seluruh materi yang menjadi tujuan dari pembelajaran berbasis teknologi di TK yaitu mengembangkan seluruh aspek perkembangan secara optimal. Konsep pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak secara umum perlu dipahami agar memperoleh hasil yang optimal.



**Gambar 1.1 Salah satu proses pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak**

(Sumber: dokumentasi tk-cr.tarakanita.or.id )

Berikut ini ialah konsep yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi di Taman Kanak-kanak:

### 1. Pengertian Pembelajaran di TK

Istilah pembelajaran berasal dari kata belajar, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian. Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat lain menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, serta berbagai strategi pembelajaran.

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Adapun anak usia taman kanak-kanak dapat diartikan sebagai anak yang berada pada masa usia 4-6 tahun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di Taman Kanak-kanak ialah

pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

Berkaitan dengan pembelajaran pada anak TK, pada dasarnya pengembangan program pembelajaran anak TK adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dapat memperkaya pengalaman bermain anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumen untuk mencari berbagai alternatif.

Sesuai dengan pendapat Bennet, Allbrecht (2000:216-218) berpendapat bahwa unsur utama dalam pengembangan pembelajaran di TK adalah bermain. Pengembangan program pembelajaran bagi anak di TK harusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan program adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan beraktivitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran anak usia TK ialah pembelajaran yang menyenangkan dan dilakukan melalui bermain yang memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga berkembang secara optimal. Berkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman kanak-kanak, pembelajaran yang dilakukan harus dapat memperhatikan aspek perkembangan anak dan cara belajar anak yaitu dengan menyenangkan dalam suasana bermain.

## 2. Tujuan dan Fungsi Program Pembelajaran Anak Usia TK

Catron dan Allen (1999:23) berpendapat bahwa tujuan program pembelajaran anak usia TK yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadi komunikasi interaktif. Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri

dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya.

Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia TK yang berorientasi pada: (1) Tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentang usia anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (*DAP=Developmentally Appropriate Practicce*) ; (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assesment melalui observasi partisipan terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Bredekamp,1998:30-31).

Berdasarkan tujuan program pembelajaran anak di TK tersebut, maka strategi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi informasi harus dapat ; (1) Tujuan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada anak mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentang usia anak; (2) materi yang diberikan pada pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (*DAP=Developmentally Appropriate Practicce*) ;(3) metode yang dipilih dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi dan informasi bersifat aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assesment melalui observasi



partisipan terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Fungsi program pembelajaran anak di TK khususnya pada pembelajaran berbasis teknologi dan informasi antara lain adalah (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan paparan diatas, maka tujuan program pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada anak di TK adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaannya.

### 3. Prinsip-prinsip Pembelajaran di TK

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi di TK diantaranya:

- a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak  
Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia TK sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.
- b. Berorientasi pada Perkembangan Anak  
Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana

ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

c. Stimulasi Terpadu

Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Hal ini berarti kemajuan perkembangan satu aspek akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Karakteristik anak memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan, bukan bagian demi bagian. Stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan kematangan dan konteks sosial, dan budaya setempat.

d. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya

e. Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat.

f. Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar

ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya.

Lingkungan belajar hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar. Pendidik harus peka terhadap karakteristik budaya masing-masing anak.

g. Menggunakan berbagai sumber media dan sumber belajar

Setiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak, perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, antara lain lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik. Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya.

h. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tape, radio, televisi, komputer.

i. Pembelajaran bersifat demokratis

Proses pembelajaran pada anak usia dini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, bertindak, berpendapat, serta berekspresi secara bebas dan bertanggung jawab.

j. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

k. Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

#### 4. Keterkaitan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada lingkup Pendidikan Anak Usia TK

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebutuhan. Pola kehidupan tersebut berimbas pada pengembangan pendidikan yang memanfaatkan TIK khususnya sebagai media pendidikan. Sebagai usaha mengembangkan kemampuan individu dalam penggunaan TIK secara praktis maka perlu dikenalkan sejak usia dini.



**Gambar 1.2 Pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK di TK**

Sumber: Dokumentasi TK AL-Azhar Semarang

Keterkaitan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan pendidikan anak usia dini Pengembangan kemampuan anak usia dini dalam TIK harus tetap dilakukan dengan konsep pendidikan anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Materi belajar yang diberikan juga harus bervariasi dengan berbagai karakteristik TIK sebagai media pembelajaran

agar imajinasi dari anak tersebut berkembang. Sehingga semakin meningkatkan kemampuan intelektual dan emosional mereka.

Teknologi bagaikan dua sisi mata uang yang berbeda, yang memiliki sisi positif dan negatif. Sehingga implementasinya pun akan berbeda pada setiap usia perkembangan anak. Pada anak usia dini 0 – 8 tahun sesuai dengan konvensi anak dunia, serta 0 – 6 tahun menurut konsep pendidikan yang ada di Indonesia, maka banyak cara mengenalkan teknologi pada anak usia dini, yaitu:

- a. Usia 0-2 tahun: Pada perkembangan anak usia ini, anak mulai belajar mendengar dan mengenal sekitarnya, dari rangsangan-rangsangan yang ditimbulkan melalui gerakan, serta suara. Kemudian anak mulai menirukan ketika mereka mulai belajar berbicara. Pemberian IT pada usia anak demikian, dapat melalui multimedia dengan cara diputarkan lagu-lagu rohani atau lagu anak. Mengenalkan warna juga dapat melalui multimedia dengan memutar film-film kartun anak, yang tentunya mendidik. Mengapa? Karena film-film kartun saat ini pun memiliki unsur warna yang beragam, sehingga anak dapat mengenalnya walau tidak sekaligus, tetapi warna-warna yang dominan. Hal ini pun dapat membantu pembentukan karakter anak.
- b. Usia 3-4 tahun: Pada usia ini, anak mulai menggunakan kalimat yang hampir lengkap, hal ini dapat dilihat dari cara mereka menanyakan sesuatu hal. Menurut Piaget, cara anak mengajukan pertanyaan menunjukkan perkembangan kognitif seorang anak. Pada anak yang berasal dari latar belakang orang tua otoriter, anak kurang belajar berbicara, ketimbang dalam keluarga yang demokratis, dimana anak bukan saja belajar “mendengar” tetapi juga “didengar”. Oleh karenanya penting diberikan IT melalui multimedia, dengan cara seperti pada usia anak 0 – 2 tahun, tetapi cara pembelajarannya sedikit meningkat disesuaikan dengan usia anak yang telah dapat menerima rangsangan lebih banyak. Misalnya mulai diajarkan melafalkan ayat-ayat suci Al Qur’an, atau dikenalkan cerita-cerita Kitab Suci melalui film-film, tentu saja perlu

pendampingan orang tua sehingga dapat terlihat sejauh mana anak mampu untuk belajar. Semakin banyak kesempatan anak belajar untuk berbicara, dapat membantu anak menumbuhkan rasa percaya dirinya sehingga pada usia sekolah mereka dapat mengenalkan dan mengungkapkan dirinya secara lisan.

- c. Usia 5-6 tahun: Pada usia ini, pengenalan dunia IT sudah lebih meningkat. Pengenalan dapat berupa pengenalan perangkat keras komputer (hardware) yang bisa dilihat dan dipegang langsung oleh anak, misalnya: CPU, Monitor, Mouse, Keyboard dan Printer. Pengenalan perangkat keras ini juga dilengkapi dengan penjelasan fungsi dari masing-masing alat dengan cara langsung dipraktikkan (learning by doing).
- d. Usia 7-8 tahun: pada usia ini, pengenalan dunia IT sudah masuk pada tingkat program interaktif, dimana anak sudah bisa berinteraksi dengan program aplikasi pembelajaran.

#### **5. Dampak Positif dan Negatif Teknologi Informasi dan Komunikasi pada lingkup Pendidikan Anak Usia TK.**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran pada anak di Taman Kanak-kanak berperan sebagai sarana dalam mempermudah proses pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi anak. Dalam penggunaannya, hendaknya memperhatikan dampak positif maupun negatif TIK.

Dampak positif TIK bagi anak antarlain:

- a. Belajar menjadi menyenangkan dengan tampilan multimedia. Anak tidak merasa jenuh dan tidak merasa terbebani. Bahkan anak akan merasa tertantang untuk mencoba lagi dan tidak mudah menyerah bila soal atau tugas yang harus dilalui di kemas dalam bentuk permainan.
- b. Komputer ternyata efektif untuk membangkitkan motivasi dan keingin tahuan yang tinggi pada anak. Dan hal ini sangat berbeda ketika kita melakukan pembelajaran dengan metode konvensional semacam ceramah atau pemberian tugas.

- c. Anak akan merasa lebih percaya diri dan bersemangat jika ia berhasil membuat proyek, menggunakan media komputer. Guru atau pendamping sebaiknya mencetak (print out) dan mengumpulkan sehingga anak merasa bangga dan berkeinginan untuk bereplorasi lagi. Rimm, (2003:16) mengatakan, “komputer bisa membantu anak belajar. Banyak anak prasekolah belajar menggambar dan membaca dengan menggunakan komputer. Mereka juga bisa mengikuti perkembangan teknologi dengan secara teratur menggunakan komputer.

Beberapa pengaruh positif teknologi komputer untuk anak usia dini sebagai berikut:

- a. Stimulasi bagi perkembangan antara koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan.
- b. Menstimulasi bagi perkembangan motorik halus anak khususnya daya rangsang pada anak agar anak dapat melatih kemampuan berfikir untuk lebih kreatif.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- d. Mendorong anak untuk belajar selain metode verbalitas dalam kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- e. Komputer dalam proses belajar, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak.
- f. Anak dapat menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar berkonsentrasi.
- g. Anak dapat mempunyai bekal persiapan yang pasti memasuki gerbang perguruan tinggi.
- h. Komputer dapat juga digunakan untuk mempermudah menunjukan pengetahuan.

Adapun menurut Fischer dan Gillespie dalam Sharon A. (2004). Menjelaskan hasil penelitian mereka di kelas Head Start, menunjukkan bahwa program dalam komputer seperti (1) perangkat lunak komputer dapat mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi dan melampaui pemikiran mereka, (2) komputer hanya pilihan lain di kelas, (3) komputer

menjadi jembatan bagi anak untuk berpikir abstrak, dan (4) teknologi komputer dapat merangsang perilaku di kalangan anak-anak.

Selain dampak positif, dalam pembelajaran berbasis TIK guru harus mempertimbangkan pula mengenai dampak Negatif TIK:

- a. Banyak situs-situs atau tampilan yang tidak pantas untuk anak, sehingga pendampingan orang tua mutlak diperlukan. Gunakan filter agar anak tidak dapat mengakses web yang tidak layak untuk anak.
- b. Games dapat membuat anak menjadi keblabasan dan tidak mengenal waktu. Ia bisa berjam-jam duduk di depan komputer. Hal ini tidak baik untuk kesehatan mata maupun dampak sosialisasi anak dengan sekitarnya. Buat jadwal kapan anak boleh bermain menggunakan komputer, sehingga kehidupannya lebih berimbang.
- c. Meskipun kita dapat mengakses berbagai informasi melalui komputer dalam hal ini internet, tapi tidak semua informasi tersebut akurat. Sehingga kita juga perlu lebih selektif dan berhati-hati.

#### **D. Aktivitas Pembelajaran**

Untuk lebih memahami materi pembelajaran 1, jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Jelaskanlah pengertian pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada anak usia dini?
2. Bagaimanakah peran guru dalam memfasilitasi perkembangan anak berdasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi anak usia dini?



### E. Latihan

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling tepat, pada setiap item berikut ini !

1. Suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan anak secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik anak, serta berbagai strateginya, disebut dengan..
  - A. Pendidikan
  - B. Pembelajaran
  - C. Belajar
  - D. Mengajar
  
2. Acuan materi yang diberikan pada pembelajaran berbasis Teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak, ialah...
  - A. Sifat dan tahapan perkembangan serta pertumbuhan anak
  - B. Karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak
  - C. Teknologi Informasi dan Komunikasi bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan
  - D. Ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi.
  
3. Cara belajar anak yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, ialah...
  - A. Konkrit ke abstrak
  - B. Verbal ke gerakan
  - C. Dari rasa sosial ke-aku-an
  - D. Dari rumit ke sederhana
  
4. Hal yang menjadi dasar bahwa stimulasi pada anak harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, ialah...

- A. Kemajuan perkembangan satu aspek akan mempengaruhi aspek perkembangan lain pada anak.
  - B. Karakteristik anak memandang segala sesuatu sebagai bagian demi bagian bukan secara keseluruhan.
  - C. Program pembelajaran pada anak usia dini berdasarkan pada tahapan perkembangan anak.
  - D. Cara belajar anak bersifat unik dan memiliki karakteristik tersendiri.
5. Pembelajaran yang menjadikan tema sebagai sarana mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya, merupakan pendekatan...
- A. Saintifik
  - B. Tematik
  - C. Tematik saintifik
  - D. Pembelajaran tema
6. Salah satu kriteria penataan ruang belajar dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, ialah...
- A. Sesuai dengan ruang gerak dalam bermain
  - B. Sesuai dengan potensi anak
  - C. Sesuai dengan perkembangan anak
  - D. Sesuai dengan pertumbuhan anak
7. Peranan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak ialah...
- A. Media penarik perhatian anak
  - B. Sarana dalam memotivasi anak dalam pembelajaran
  - C. Sarana dalam mempermudah proses pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi anak
  - D. Media dalam pembelajaran yang mengaktifkan peran serta anak
8. Dampak positif Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi anak, ialah...
- A. Belajar menjadi menyenangkan dengan tampilan multimedia
  - B. Efektif untuk membangkitkan motivasi guru untuk mengajar

- C. Belajar menjadi lebih bervariasi
  - D. Efektif untuk menarik perhatian anak
9. Peran guru dalam mencegah dampak negatif yang terjadi pada prose pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di TK, ialah...
- A. Membuat jadwal pembelajaran komputer
  - B. Memilih secara selektif program yang dapat diakses anak
  - C. Menyiapkan sarana teknologi informasi dan komunikasi
  - D. Mengenalkan komputer pada anak
10. Dampak negatif pada penggunaan permainan komputer pada anak ialah...
- A. Membuat mata anak merah
  - B. Membuat anak menjadi agresif
  - C. Mengurangi intensitas anak untuk mengenal teknologi
  - D. Mengurangi waktu anak untuk bersosialisasi.

#### F. Rangkuman

Pembelajaran anak usia TK ialah pembelajaran yang menyenangkan dan dilakukan melalui bermain yang memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga berkembang secara optimal. Berkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Taman kanak-kanak, pembelajaran yang dilakukan harus dapat memperhatikan aspek perkembangan anak dan cara belajar anak yaitu dengan menyenangkan dalam suasana bermain.

Beberapa prinsip yang harus di perhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi di TK diantaranya:(1) Berorientasi pada Kebutuhan Anak, (2) Berorientasi pada Perkembangan Anak, (3) Stimulasi Terpadu, (4) Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain, (5) Menggunakan Pendekatan Tematik,(6)Lingkungan Kondusif, (7) Menggunakan berbagai sumber media dan sumber belajar, (8)Pemanfaatan Teknologi Informasi, (9) Pembelajaran bersifat demokratis,(10)

Mengembangkan Kecakapan Hidup, dan (11)Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Pengembangan kemampuan anak usia dini dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi harus tetap dilakukan dengan konsep pendidikan anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Materi belajar yang diberikan juga harus bervariasi dengan berbagai karakteristik Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media pembelajaran agar imajinasi dari anak tersebut berkembang. Sehingga semakin meningkatkan kemampuan intelektual dan emosional mereka. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran pada anak di Taman Kanak-kanak berperan sebagai sarana dalam mempermudah proses pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi anak. Dalam penggunaannya, hendaknya memperhatikan dampak positif maupun negatif Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi anak.

#### G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi pokok 1.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang benar}}{5} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

### JENIS DAN RAGAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan Pembelajaran 2 ini, peserta mampu memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak.

#### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini.
2. Menentukan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada anak usia dini

#### C. Uraian Materi

Sebelumnya telah dibahas hakikat pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak yang merupakan landasan materi dalam pelaksanaan teknologi informasi dan komunikasi di TK. Untuk lebih memudahkan dalam mengidentifikasi Teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai, maka pada pembelajaran 2 ini, materi yang akan dibahas mengenai jenis dan ragam teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan di Taman Kanak-kanak, sebagai berikut :

#### 6. Hakikat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang

satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

Lebih lanjut, menurut Martin (1999) teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup juga teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Secara lebih umum Lucas (2000) dalam Darmawan, D (2012) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, seperti komputer, pembaca barcode, maupun software pemroses transaksi perangkat lunak untuk lembar kerja, peralatan komunikasi dan jaringan.

Pendapat tersebut mengisyaratkan bagaimana teknologi informasi dapat memberikan andil dalam proses komunikasi individu secara efektif, khususnya dalam menembus ruang dan waktu ketika berkomunikasi dengan individu lainnya. Menurut William dan Sawyer (2003) dalam Darmawan, D(2012) mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video. Dari definisi di atas, tergambar bahwa teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga teknologi telekomunikasi. Dengan kata lain yang disebut teknologi informasi dan komunikasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi.

Teknologi Informasi dan komunikasi mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Adapun yang termasuk teknologi ini adalah:

- a. Teknologi komputer, baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).
- b. Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- c. Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
- d. Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.

## 1. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, sejak lama telah dimanfaatkan dalam pendidikan. Seperti penemuan kertas, mesin cetak, radio, video, taperecorder, film, televisi, overhead projector, dan komputer telah dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Pada hakikatnya, alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, bahkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan proses pendidikan. Selain alat-alat tersebut yang pada umumnya tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, tetapi terdapat pula alat-alat yang secara khusus dirancang untuk kepentingan pendidikan. Baik alat-alat yang tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan tetapi dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, juga alat-alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dikategorikan sebagai teknologi pendidikan.

Menurut Nasution (1995) mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang diutamakan adalah proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu, teknologi pendidikan berkenaan baik dengan

software maupun hardware. Peran software antara lain adalah menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan yang telah diterapkan dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok.

- a. Kelompok pertama, adalah memanfaatkan komputer untuk menyampaikan materi pengajaran itu sendiri, yang biasa dikenal dengan istilah Computer Assisted Instructional (CAI) atau Computer Based Training (CBT). Pada pemanfaatan jenis ini, informasi (materi belajar) yang hendak disampaikan kepada anak didik dikemas dalam suatu perangkat lunak. Anak didik kemudian dapat belajar dengan cara menjalankan program atau perangkat lunak tersebut di komputer. Apabila dirancang dengan baik, dapat diciptakan paket program belajar sehingga anak didik dapat melakukan simulasi, atau juga dapat memberikan umpan balik kepada anak didik.
- b. Kelompok kedua, adalah pendistribusian materi ajar melalui jaringan internet. Materi ajar dapat dikemas dalam bentuk webpage, ataupun program belajar interaktif (CAI atau CBT). Materi ajar ini kemudian ditempatkan di sebuah server yang tersambung ke internet sehingga dapat diambil oleh anak didik baik dengan menggunakan Web-browser ataupun File Transport Protocol (Aplikasi Pengiriman File).
- c. Kelompok ketiga, adalah sebagai media komunikasi dengan pakar; atau narasumber atau anak didik yang lain. Komunikasi ini dapat digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak dapat dipahami, atau mengemukakan pendapat supaya dapat ditanggapi oleh peserta lain. Dalam pendidikan anak usia dini, pemanfaatan TIK pada kelompok ini belum dapat dilakukan oleh anak usia dini, karena perkembangan anak yang masih belum memadai dalam memahami teknologi informasi secara lebih luas dan kompleks.



## 2. Jenis dan Ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Jenis dan ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yaitu:

### a. Audio dan video player

Audio dan video player adalah perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi yang paling mudah digunakan. Selain karena kemudahan dalam penggunaannya, ketersediaan perangkatnya relatif lebih mudah ditemukan. Perangkat audio dan video player banyak ditemukan dimasyarakat saat ini. Audio dan video player, merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara media audio dan media visual.

### b. Komputer

Komputer adalah salah satu perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sudah banyak dimanfaatkan keberadaannya dalam proses pembelajarannya dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis komputer pabrikan dapat menjadi pilihan sesuai kemampuan masing-masing. Kendala utama biasanya adalah dalam pengadaan perangkat ini.

### c. Internet

Manfaat internet dalam dunia pendidikan tidak diragukan lagi dengan tersedianya informasi dalam berbagai bidang dalam jumlah yang melimpah. Kekayaan akan informasi yang sekarang tersedia di internet harus benar-benar dimanfaatkan oleh para penentu kebijakan dalam pendidikan, baik oleh kepala sekolah, guru maupun staf administrasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam kaitannya dengan kelebihan internet bagi guru, Rekdale mengemukakan bahwa internet sangat potensial untuk mendukung pengembangan profesional guru karena internet menawarkan beberapa kesempatan untuk diraih, yakni (menurut Rekdale dalam Nurdin Noni, makalah, 2011)

- a. meningkatkan pengetahuan;
- b. berbagi sumber diantara rekan sejawat;
- c. bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri;
- d. kesempatan untuk menerbitkan / mengumumkan gagasan yang dimiliki secara online;
- e. mengatur komunikasi secara teratur; dan
- f. berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik lokal maupun internasional

Dalam kaitannya dengan sumber bahan mengajar, guru dapat:

- a. mengakses rencana belajar mengajar dan metologi baru,
- b. memperoleh bahan baku dan bahan jadi yang cocok untuk segala bidang pelajaran dan,
- c. mengumumkan dan berbagi sumber.

Untuk peserta didik, internet menawarkan kesempatan untuk belajar sendiri secara cepat untuk

- a. meningkatkan pengetahuan,
- b. belajar interaktif, dan
- c. mengembangkan kemampuan

#### **D. Aktivitas Pembelajaran**

Untuk lebih memahami materi pembelajaran 2, jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Apa yang anda pahami dari Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Diskusikan bersama teman kelompok belajar, mengenai ragam dan jenis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan di dalam pembelajaran anak usia TK?

**E. Latihan**

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling tepat, pada setiap item berikut ini !

1. Segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi, disebut dengan...
  - A. Teknologi komunikasi
  - B. Teknologi Informasi
  - C. Teknologi Manipulasi
  - D. Teknologi informasi dan komunikasi
  
2. Segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya, disebut dengan...
  - A. Teknologi komunikasi
  - B. Teknologi Informasi
  - C. Teknologi Manipulasi
  - D. Teknologi informasi dan komunikasi
  
3. Segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media, disebut dengan....
  - A. Teknologi komunikasi
  - B. Teknologi Informasi
  - C. Teknologi Manipulasi
  - D. Teknologi informasi dan komunikasi
  
4. Dibawah ini merupakan perangkat yang terdapat pada teknologi komputer, kecuali
  - A. Prosesor (pengolah data),
  - B. Media penyimpan data/informasi alat
  - C. Alat input (keyboard, mouse, scanner, )
  - D. Player suara

5. Dibawah ini merupakan perangkat yang terdapat pada teknologi multimedia, kecuali
  - A. Handphone
  - B. Video
  - C. Kamera video
  - D. Kamera digital
  
6. Komputer disebut sebagai alat multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena...
  - A. Komputer mampu menyajikan informasi dan materi pembelajaran dalam semua bentuk
  - B. Komputer mampu menarik perhatian anak didik untuk belajar
  - C. Komputer mampu mengolah semua informasi dan data menjadi menarik
  - D. Komputer mampu menampilkan informasi
  
7. Televisi, radio, telepon dan komputer merupakan salah satu ragam teknologi informasi dan komunikasi berbasis...
  - A. Internet
  - B. Elektronik
  - C. Komunikasi
  - D. Data
  
8. Contoh teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet, ialah...
  - A. Elektronika
  - B. Komputer
  - C. Laptop
  - D. Email
  
9. Alat-alat yang secara khusus dirancang untuk kepentingan pendidikan. Baik alat-alat yang tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan tetapi dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, dikategorikan sebagai ...

- A. Teknologi Informasi Pendidikan
- B. Teknologi pendidikan.
- C. Teknologi Komunikasi
- D. Pengembangan Teknologi

10. Informasi (materi belajar) yang hendak disampaikan kepada anak didik dikemas dalam suatu perangkat lunak kemudian anak didik dapat belajar dengan cara menjalankan program atau perangkat lunak tersebut di komputer, disebut dengan...

- A. Program interaktif
- B. Program selektif
- C. Program ajar
- D. Program komputer

#### **F. Rangkuman**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Teknologi Informasi dan komunikasi mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Adapun yang termasuk teknologi ini adalah :

- a. Teknologi komputer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD

Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).

- b. Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- c. Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.  
Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.

#### G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Latihan 2 yang terdapat di bagian akhir materi ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi pokok 2.

Rumus:

$$\text{Tingkatpenguasaan} = \frac{\text{JumlahJawabanyangbenar}}{5} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

# **KOMPETENSI PROFESIONAL :**

**PROGRAM PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-  
KANAK MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI.**





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

### **PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK DI TAMAN KANAK-KANAK**

#### **A. Tujuan**

Peserta Diklat mampu membuat media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint untuk pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

#### **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik

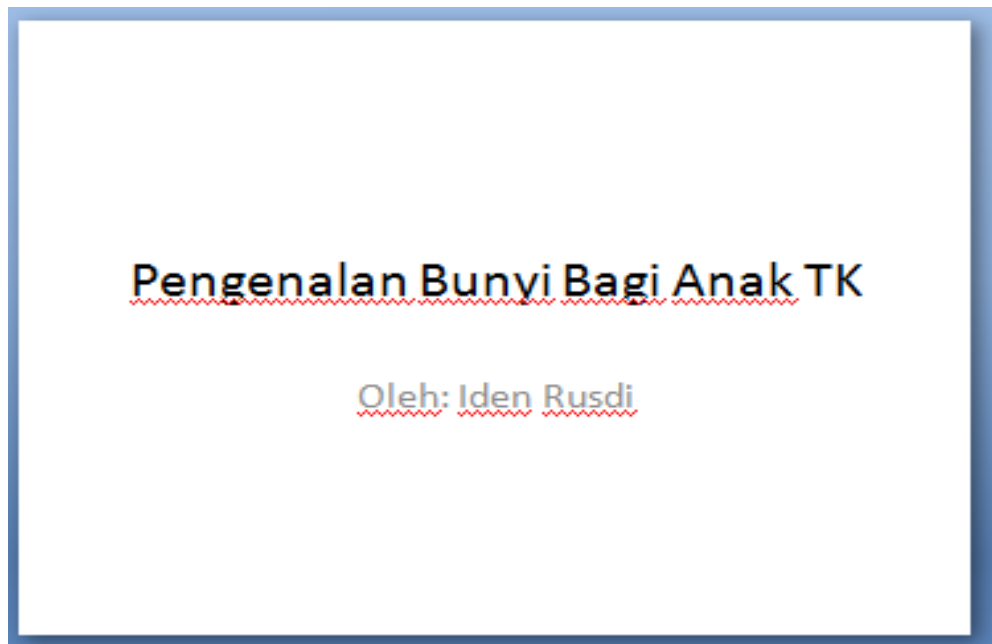
#### **C. Uraian Materi**

##### **1. Membuat media pembelajaran topik pengenalan bunyi/suara bagi anak TK.**

Langkah membuat media pembelajaran pengenalan suara binatang dengan menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint.

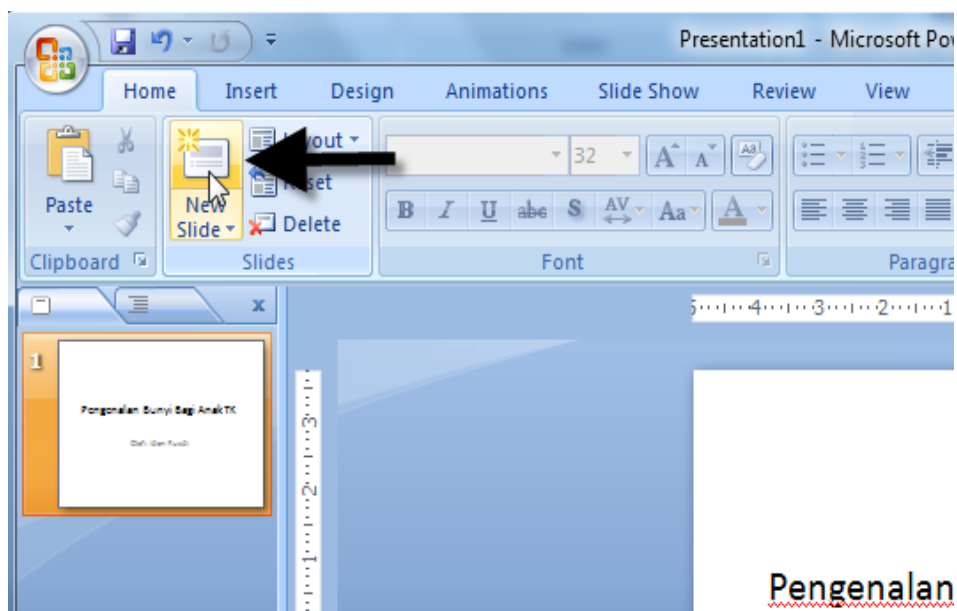
Lakukanlah langkah berikut ini:

1. Bukalah aplikasi Microsoft Powerpoint.
2. Ketikan judul pada halaman awal dengan teks “ Pengenalan Bunyi Bagi Anak TK”
3. Isikan pada kotak clin to add subtitle “ nama Anda masing-masing”



Gambar 3.1 Contoh halaman awal

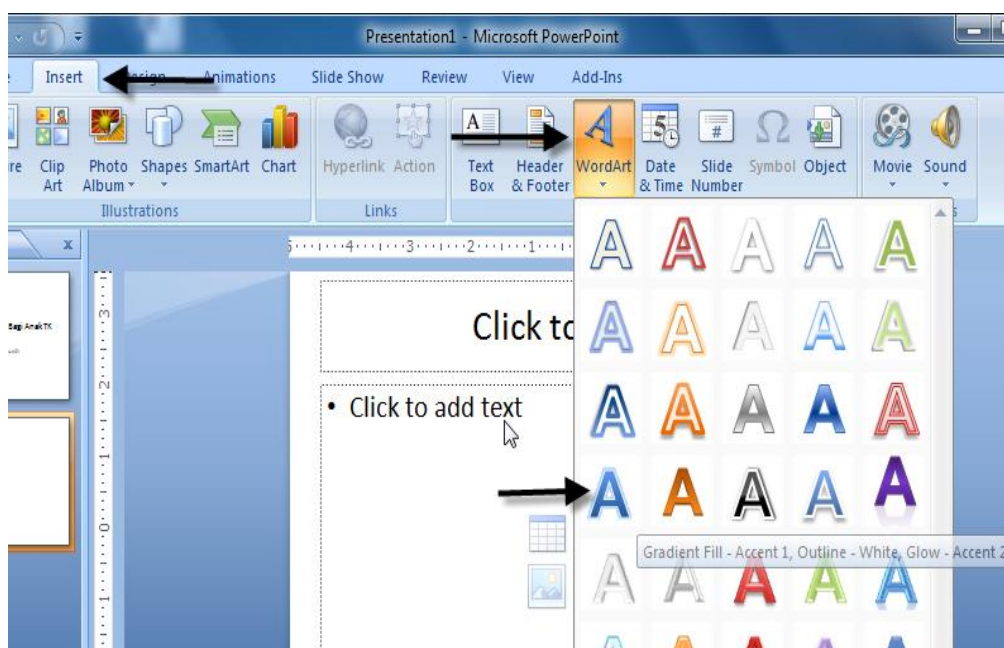
4. Klik icon New Slide untuk menambahkan Slide baru.



Gambar 3.2 Icon new slide

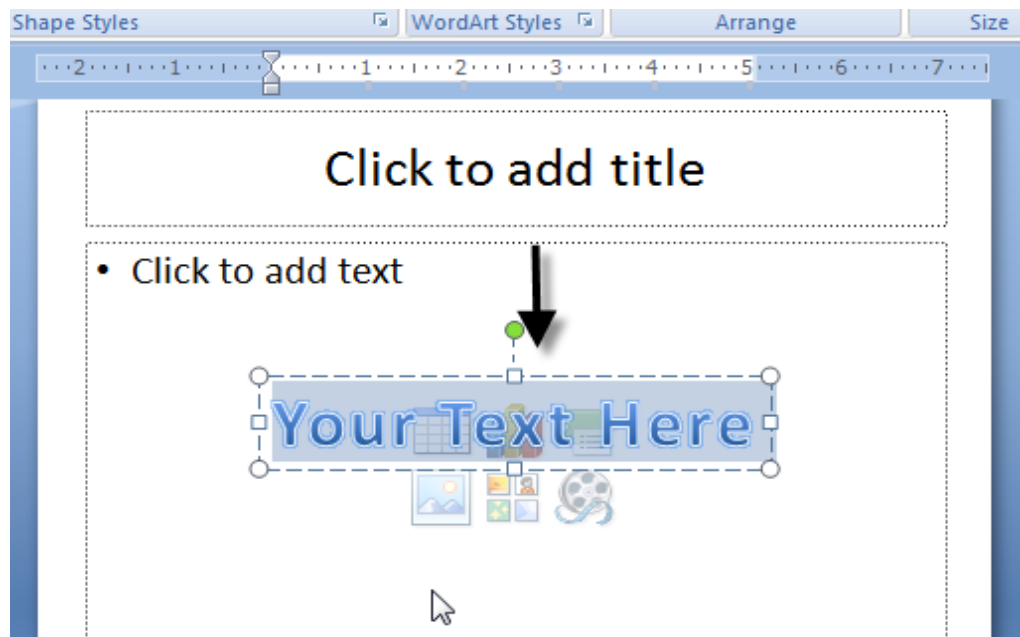
Setelah mengklik icon New Slide maka pada layar akan membuka halaman baru.

5. Setelah muncul halaman baru tambahkan Word Art dengan cara mengikuti langkah berikut ini.
  - i. Klik Insert
  - ii. Klik icon Word Art
  - iii. Klik contoh hurup yang disukai



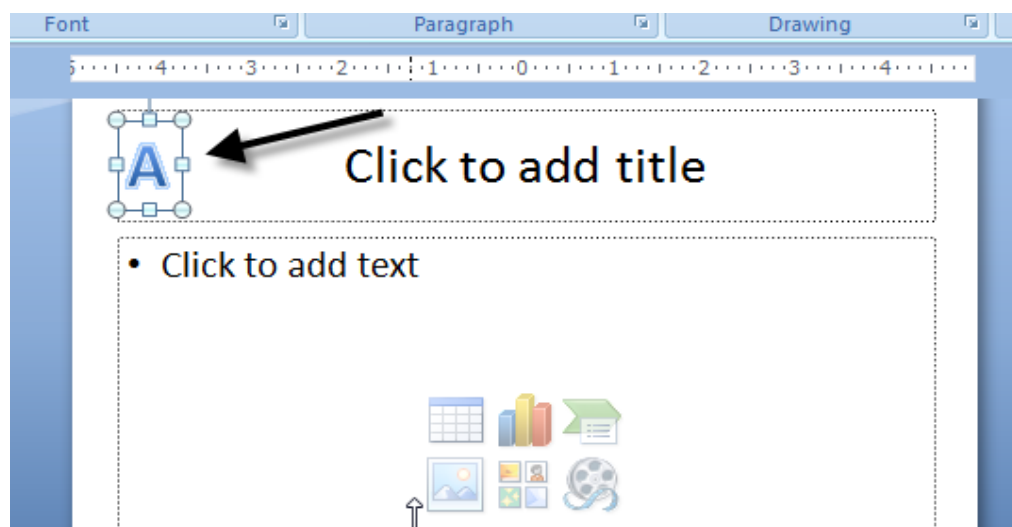
**Gambar 3.3 Pilihan jenis Word Art**

- iv. Klik jenis huruf yang disukai.



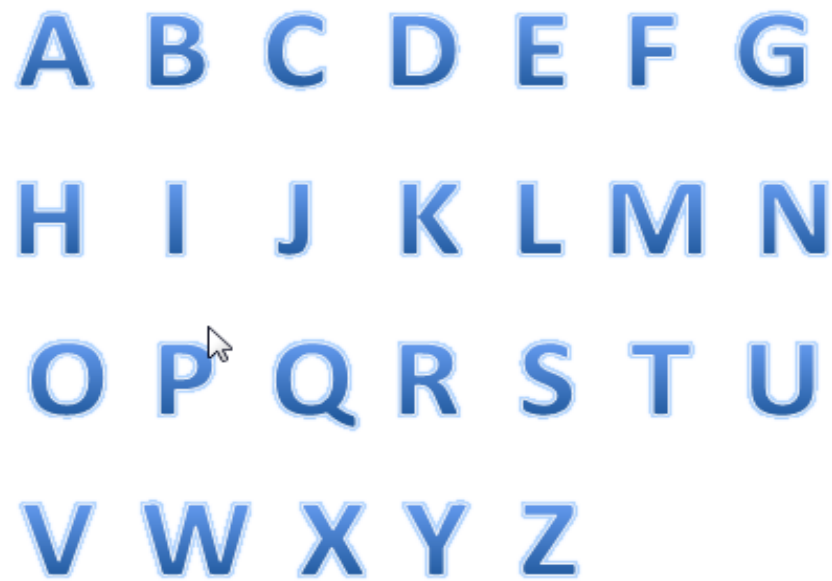
Gambar 3.4 Menu edit teks pada Word Art

- v. Ketikkan huruf " A "
- vi. Pindahkan huruf tersebut dan tempatkan pada posisi kiri atas layar.



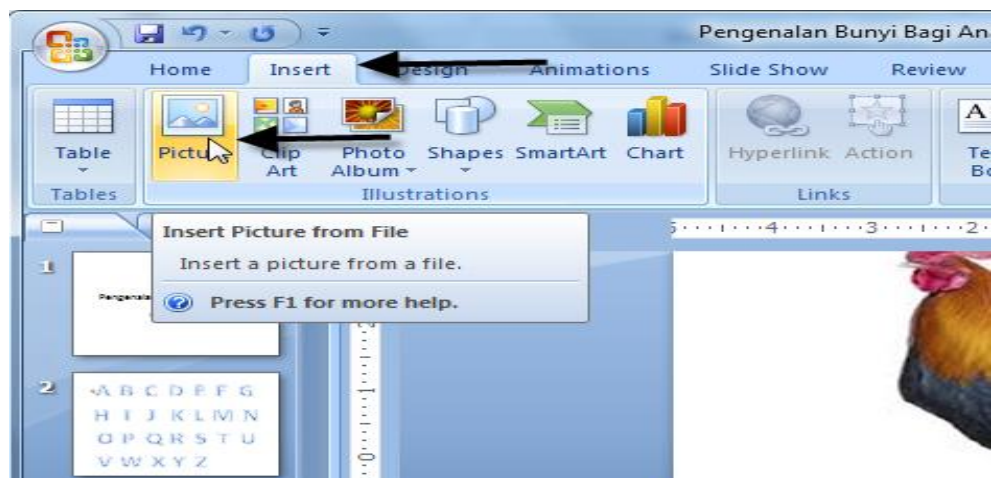
Gambar 3.5 Posisi huruf A

- vii. Tambahkan huruf B, C, D dan lainnya dengan langkah yang sama seperti di atas.



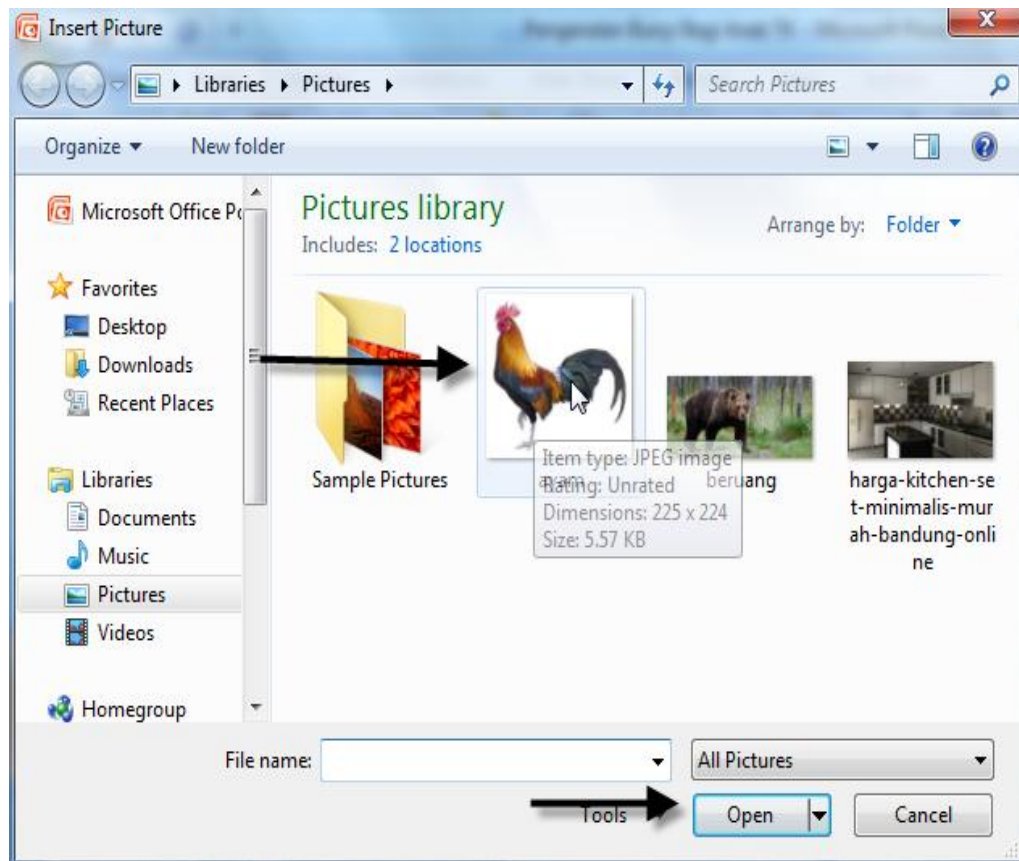
Gambar 3.6 Alphabet

6. Buatlah slide baru dengan langkah berikut.
  - i. Klik Home
  - ii. Klik Icon New Slides
7. Buatlah halaman seperti gambar berikut ini.
  - i. Klik Insert
  - ii. Klik Picture



Gambar 3.7Langkah menambah gambar

- iii. Klik gambar ayam pada kotak menu Insert Picture
- iv. Klik Kotak Open



**Gambar 3.8 Tempat file gambar ayam**

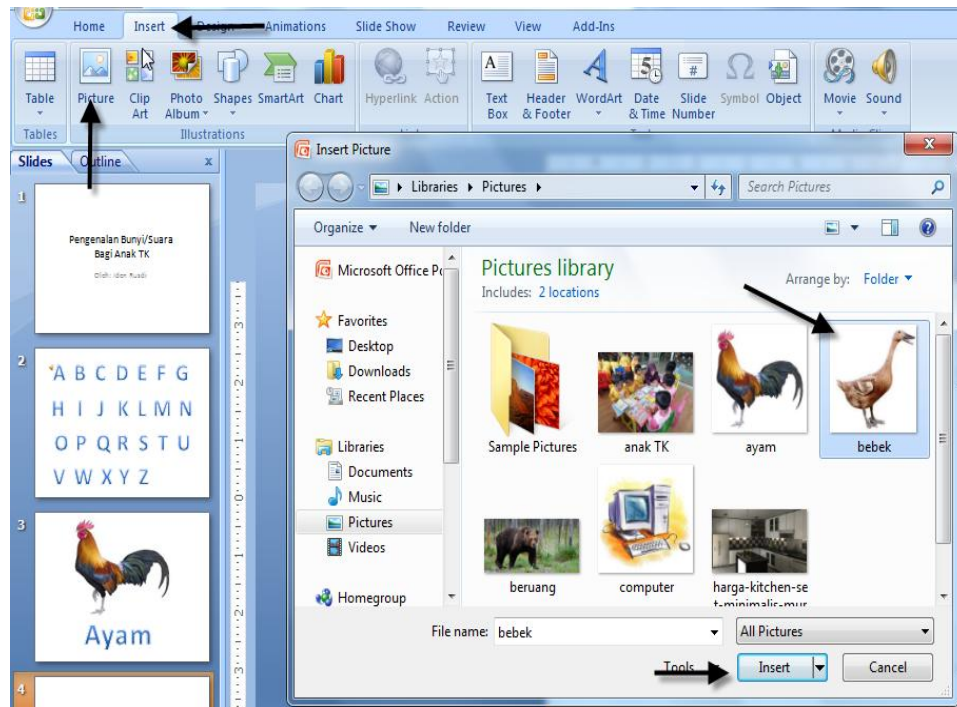
Setelah Anda mengklik tombol open maka gambar ayam akan muncul pada halaman. Atur ukuran gambar dan posisinya.

- v. Klik Insert
- vi. Klik icon Word Art
- vii. Ketikan Kata “ Ayam”
- viii. Tempatkan pada posisi seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 3.9 Ayam dan hurup ayam**

8. Menambahkan gambar Bebek pada halaman/slides baru
  - i. Klik icon NewSlides untuk menambahkan slide baru.
  - ii. Klik Insert
  - iii. Klik Picture
  - iv. Klik gambar Bebek pada folder di komputer
  - v. Klik Insert



Gambar 3.10 Langkah menambah gambar pada slides

- vi. Klik menu Insert
- vii. Klik icon Word Art
- viii. Ketikkan Bebek



Gambar 3.11 Simbol teks dan gambar bebek

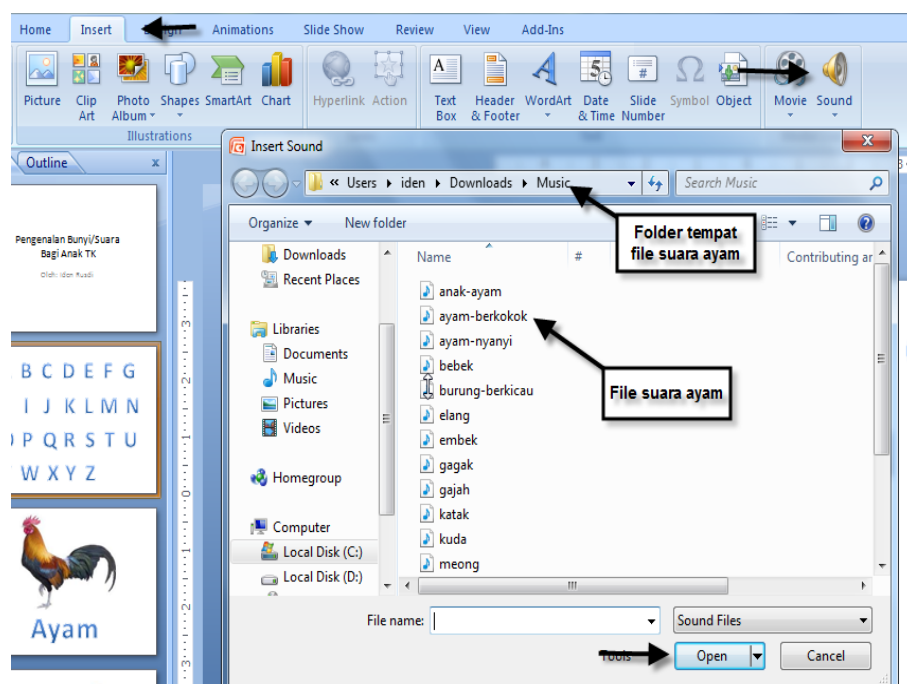


9. Menambahkan suara pada setiap huruf sesuai dengan huruf depan jenis hewan. Pada huruf A akan ditambahkan suara ayam berkokok, pada huruf B akan ditambahkan suara bebek dan begitu seterusnya tambahkan suara binatang sesuai dengan jenis dan huruf depan binatang yang akan disajikan.

Menambahkan suara Ayam pada slides.

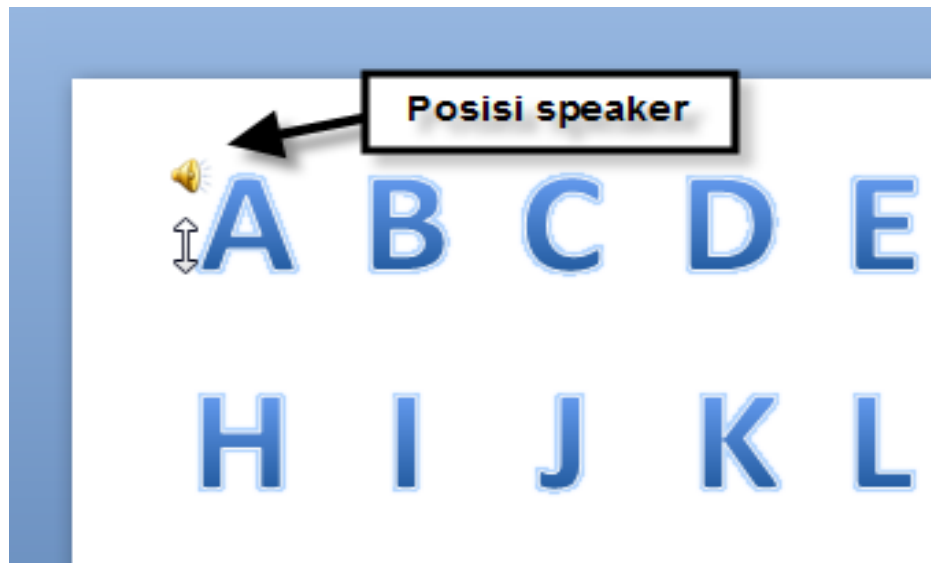
Berikut langkah menambahkan suara binatang pada slides.

- i. Klik slides kedua (daftar alfabet)
- ii. Klik Insert
- iii. Klik Sound
- iv. Cari Folder tempat suara ayam pad komputer
- v. Klik file Suara Ayam Berkokok
- vi. Klik tombol Open



**Gambar 3.12**Langkah menambahkan suara ayam

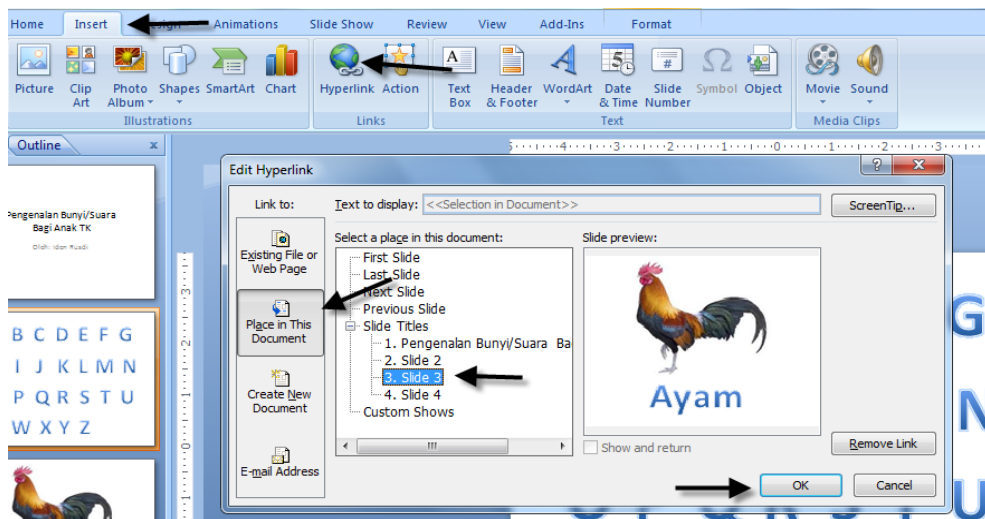
- vii. Klik “When Clicked”
- viii. Geser simbol speake di dekat huruf A



Gambar 3.13 Penempatan gambar speaker

Menambahkan Hyperlink huruf A pada Slides tentang gambar Ayam

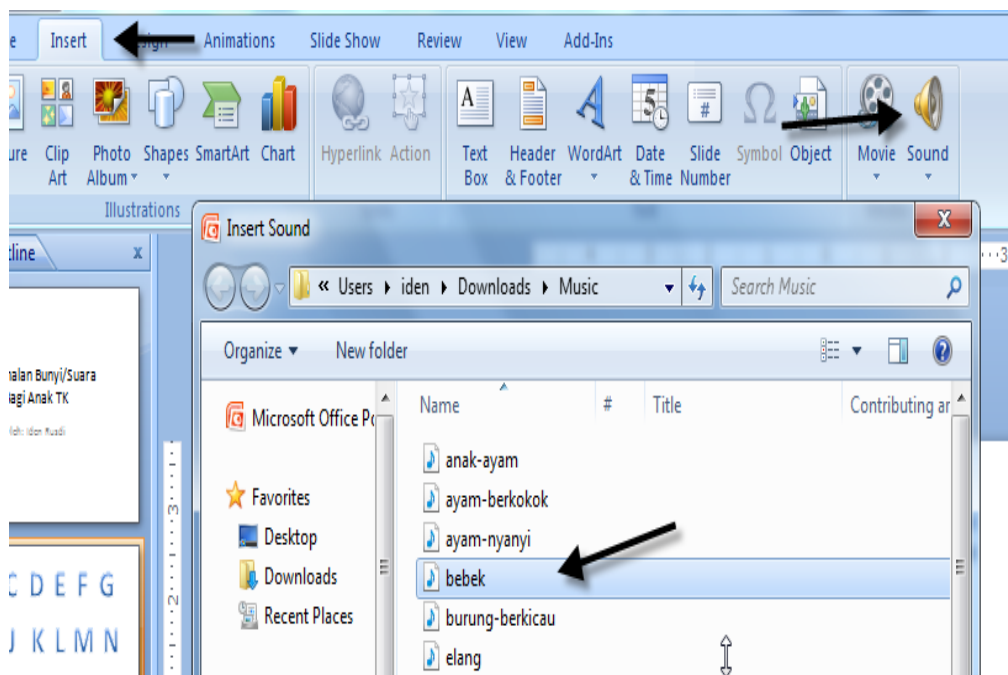
- i. Klik huruf A
- ii. Klik menu Insert
- iii. Klik icon Hyperlink
- iv. Klik Place in This Documents
- v. Klik Slides 3 ( slides tentang gambar ayam)
- vi. Klik tombol OK



Gambar 3.14 Menambah hyperlink pada huruf A

Menambahkan suara Bebek pada slides alphabets.

- i. Klik Insert
- ii. Klik Sound
- iii. Cari Folder tempat suara Bebek pada komputer
- iv. Klik file Suara Bebek
- v. Klik tombol Open

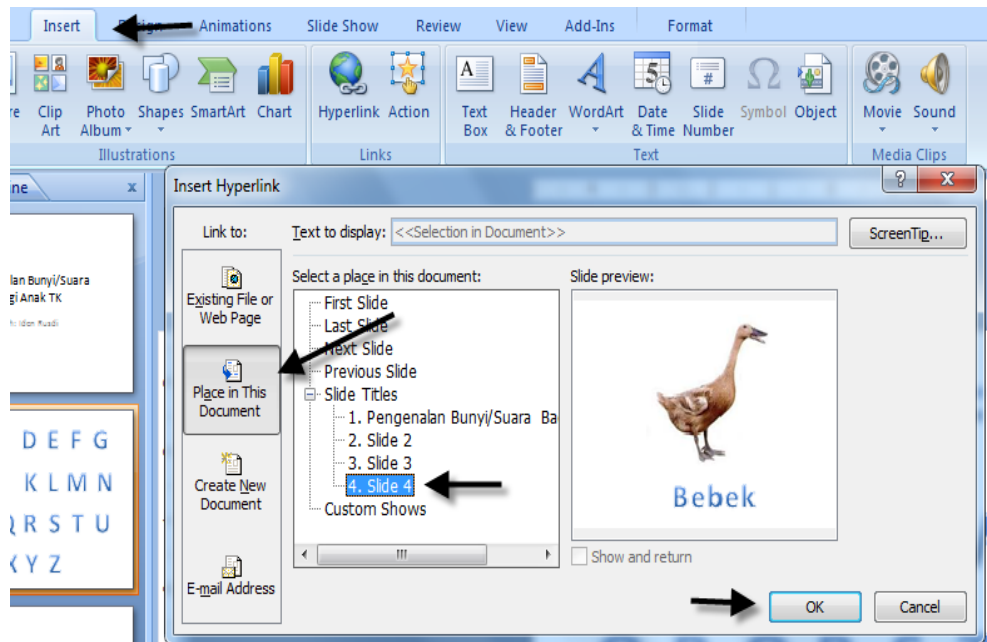


**Gambar 3.15**Menambahkan suara bebek pada slides

- vi. Klik “*When Clicked*”
- vii. Tempatkan tanda speaker dekat dengan huruf B

Menambahkan Hyperlink pada huruf B

- i. Klik huruf B
- ii. Klik menu Insert
- iii. Klik Hyperlink
- iv. Klik Place In This Document
- v. Klik Slides 4 (slides tentang Bebek)
- vi. Klik OK



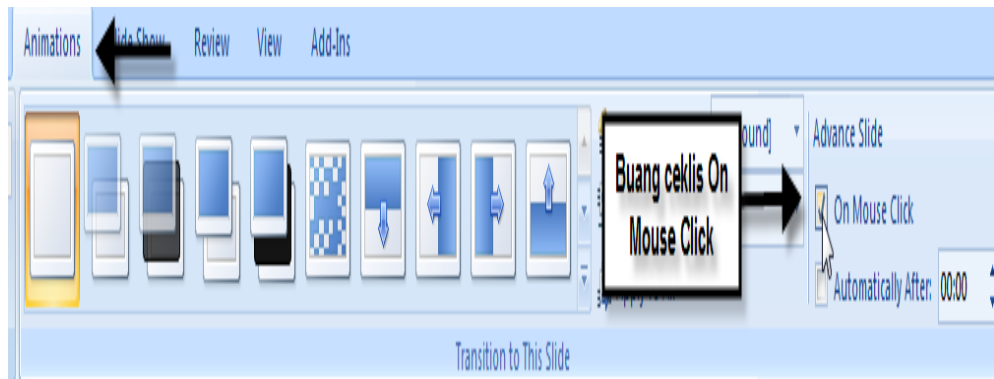
**Gambar 3.16**Hyperlink huruf B ke slides gambar bebek

Selanjutnya tambahkan semua slides jenis binatang sesuai dengan huruf alphabet dan lakukan perintah seperti diatas untuk menambahkan suara binatang dan Hyperlink setiap huruf ke slides yang sesuai.

Langkah selanjutnya adalah menghilangkan fungsi mouse klik sehingga pada saat presentasi dijalankan fungsi mouse tidak berfungsi dan slides tidak akan berpindah halaman meskipun pengguna mengklik mouse. Untuk berpindah antar halaman akan ditambahkan tombol Actions Button sehingga pengguna hanya bisa berpindah halaman dengan menekan tombol actions buttons tersebut.

Berikut langkah untuk mematikan fungsi Mouse Klik pada slides presentasi.

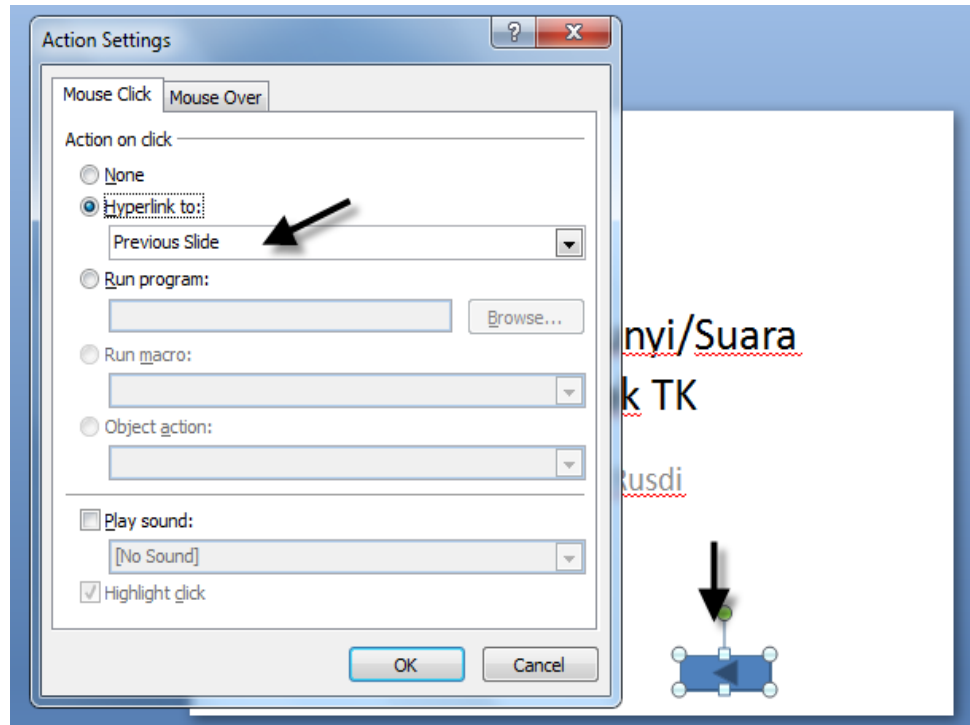
- i. Klik Slides 1
- ii. Klik Animations
- iii. Klik tanda cetang pada On Mouse Click sampai tanda ceklis tersebut hilang.



**Gambar 3.17**Letak On Mouse Click

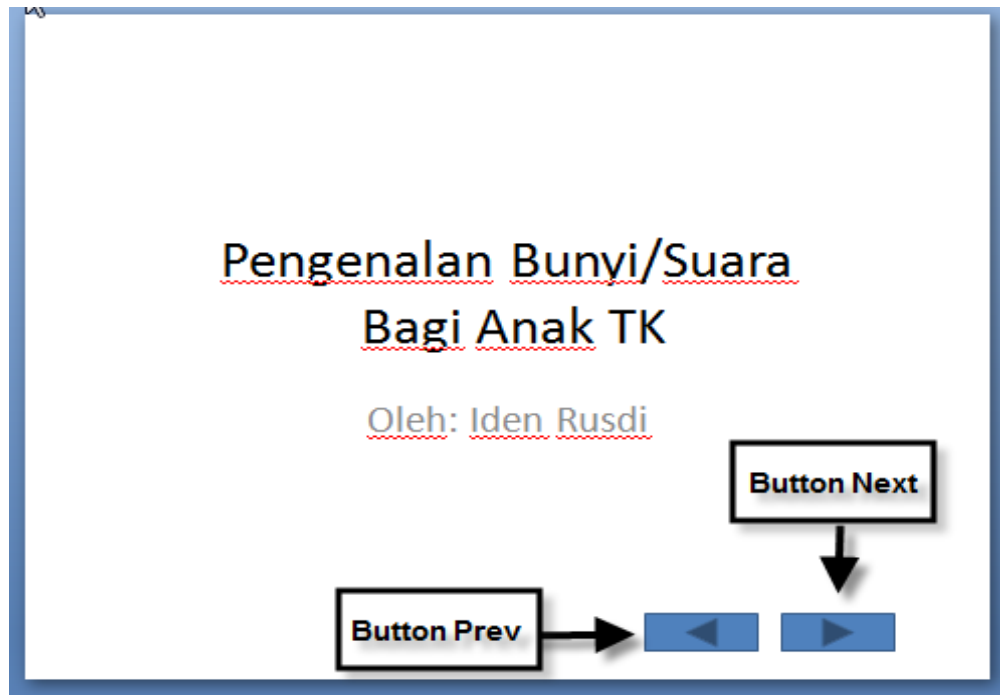
Menambahkan Actions Button pada setiap halaman presentasi.

- i. Klik Insert
- ii. Klik Shapes
- iii. Klik button Previous
- iv. Tempatkan di bawah kanan halaman
- v. Klik OK



**Gambar 3.18**Prev Button

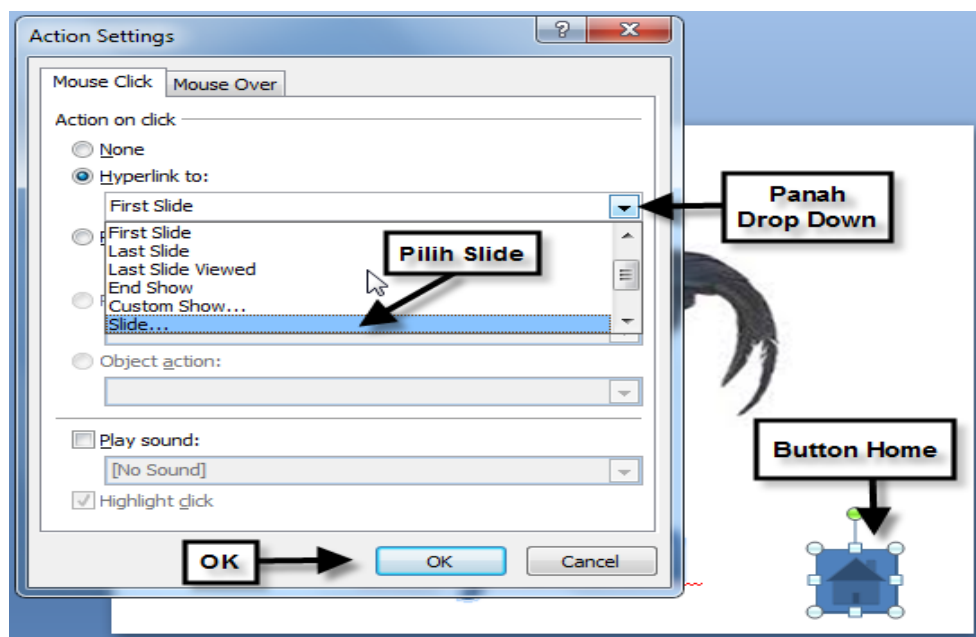
Tambahkan actions Button Next pada slides tersebut dengan melakukan langkah seperti di atas.



Gambar 3.19 Contoh penempatan button

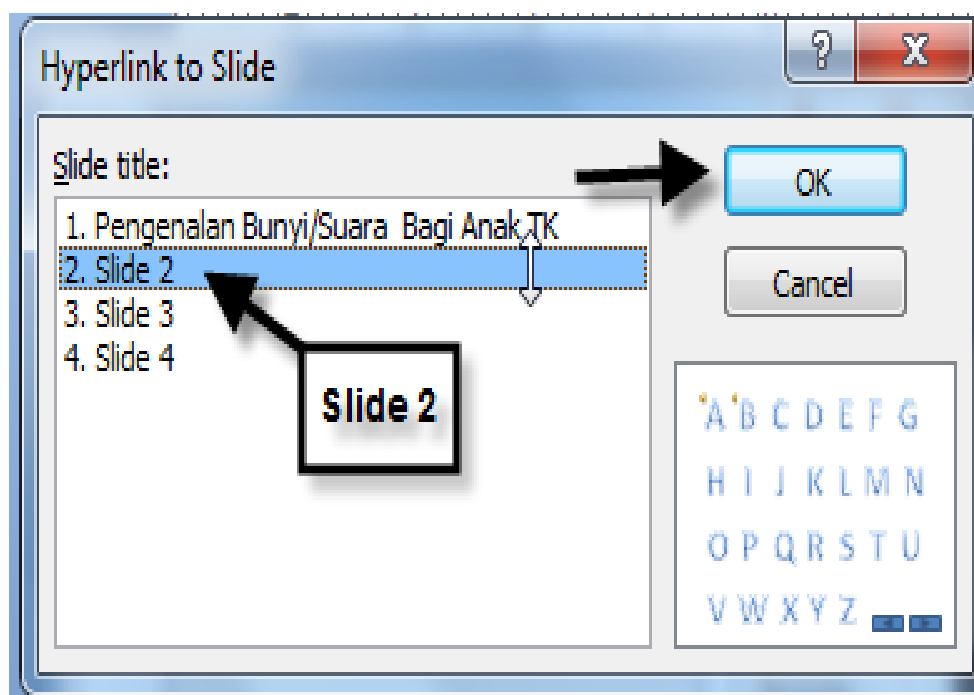
Lakukan langkah seperti di atas pada semua slides kedua atau slides alphabet.

- i. Menambahkan button Home pada slides jenis binatang.
- ii. Klik Slides ke tiga atau slides tentang Ayam.
- iii. Klik menu Insert
- iv. Klik Shapes
- v. Pilih dan Klik Action Button Home
- vi. Klik dan Drag kursor pada slides
- vii. tempatkan button home di kanan bawah slides
- viii. Klik panah drop down menu Hyperlink
- ix. Pilih dan Klik Slide

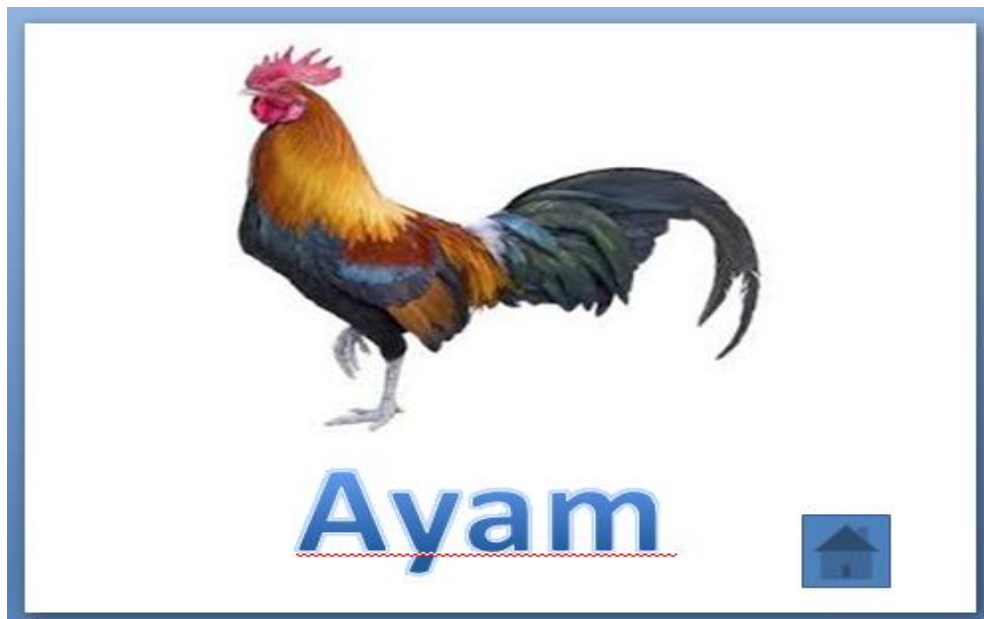


Gambar 3.20 Hyperlink button Home

- x. Klik Slide 2
- xi. Klik OK
- xii. Klik OK sekali lagi



Gambar 3.21 Target slides Hyperlink button Home



**Gambar 3.22**Letak button Home

- xiii. Tambahkan semua button Home di semua Slides gambar binatang. Maksud dari penambahan button Home ini adalah untuk kembali ke slide Alphabet ketika selesai melihat gambar binatang yang disesuaikan dengan suara yang didengar.
- xiv. Jangan lupa simpan file presentasi tersebut.
- xv. Jalankan file presentasi.


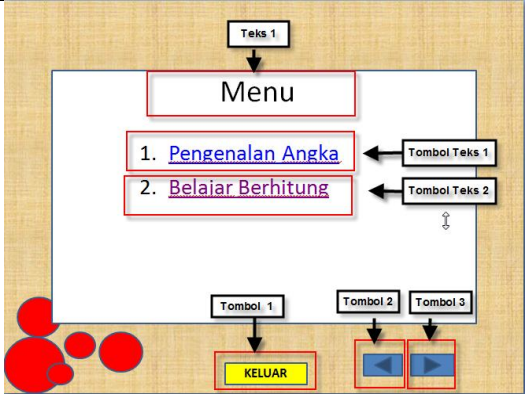
2. Membuat media pembelajaran topik pengenalan angka bagi anak TK

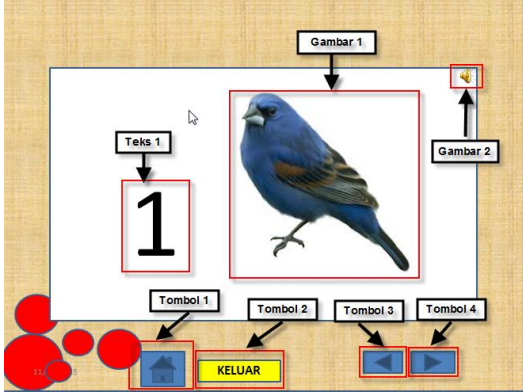
Contoh media pembelajaran pengenalan matematika bagi anak TK.

Sebelum membuat media pembelajaran dengan aplikasi Microsoft PowerPoint langkah awal yang harus dirancang adalah Story board. Story board merupakan skenario perencanaan pembuatan media dengan menyertakan berbagai elemen pada halaman yang akan dibuat. Pada story board ini pengembang mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang harus tersedia untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran.

Berikut contoh story board untuk pembuatan media pembelajaran “Pengenalan Angka dan belajar berhitung bagi anak Taman Kanak-Kanak.

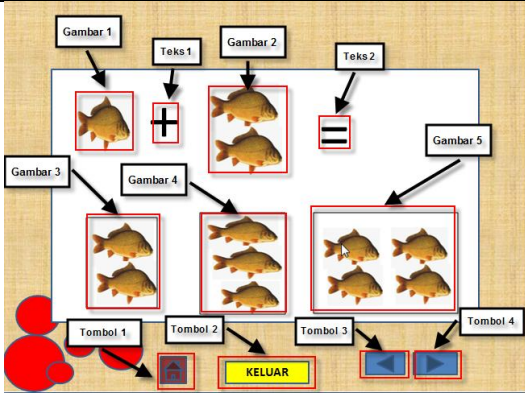


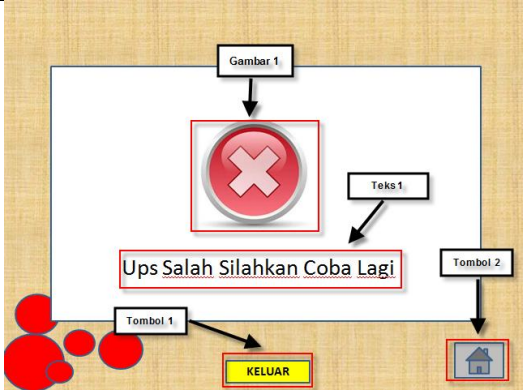
Visual	Keterangan
Halaman 1	
	Background: Texture Coklat
	Teks 1 : Judul Media Pembelajaran “Pengenalan Angka Bagi Anak TK”
	Teks 2: Pembuat Media Pembelajaran
	Tombol 1: Label : KELUAR Fungsi : keluar dari program
	Tombol 2: Label : tombol Next Fungsi : pindah <i>slide</i> (maju)
Halaman 2	
	Background: Texture Coklat
	Teks 1: Judul <i>slide</i> 2 “ Menu”
	Tombol teks 1: Label : 1. Pengenalan Angka Fungsi : Meyabungkan dengan slide 3
	Tombol teks 2: Label : 1. Pengenalan Angka Fungsi : Meyabungkan dengan slide 6
	Tombol 1: Label : KELUAR Fungsi : keluar dari program
	Tombol 2: Label : tombol <i>Prev</i> Fungsi : pindah <i>slide</i> sebelumnya (kembali

Visual	Keterangan
	<p>Tombol 3:</p> <p>Label : tombol <i>Next</i></p> <p>Fungsi : pindah <i>slide</i> berikutnya (maju)</p>
Halaman 3	
	<p><i>Background: Texture Coklat</i></p>
	Teks 1: Teks " 1"
	Gambar 1 : gambar burung
	Gambar 2: gambar speaker
	Gambar ini otomatis ada ketika menambahkan sound suara burung pada slide.
	<p>Tombol 1:</p> <p>Label : <i>Home</i></p> <p>Fungsi : Kembali ke <i>slide 2</i> (Menu)</p>
	<p>Tombol 2:</p> <p>Label : KELUAR</p> <p>Fungsi : keluar dari program</p>
	<p>Tombol 3:</p> <p>Label : tombol <i>Prev</i></p> <p>Fungsi : pindah <i>slide</i> sebelumnya (kembali)</p>
	<p>Tombol 4:</p> <p>Label : tombol <i>Next</i></p> <p>Fungsi : pindah <i>slide</i> berikutnya (maju)</p>
Halaman 4	
	<i>Background: Texture Coklat</i>
	Gambar 1 : gambar 2 ekor katak
	Teks 1: Teks " 2"

Visual	Keterangan
	<p>Tombol 1: Label : Home Fungsi : Kembali ke <i>slide</i> 2 (Menu)</p>
	<p>Tombol 2: Label : KELUAR Fungsi : keluar dari program</p>
	<p>Tombol 3: Label : tombol <i>Prev</i> Fungsi : pindah <i>slide</i> sebelumnya (kembali)</p>
	<p>Tombol 4: Label : tombol <i>Next</i> Fungsi : pindah <i>slide</i> berikutnya (maju)</p>
Halaman 5	
	<p><i>Background: Texture Coklat</i></p>
	<p>Gambar 1 : gambar 3 ekor ikan</p>
	<p>Teks 1: Teks “ 3”</p>
	<p>Tombol 1: Label : <i>Home</i> Fungsi : Kembali ke <i>slide</i> 2 (Menu)</p>
	<p>Tombol 2: Label : KELUAR Fungsi : keluar dari program</p>
	<p>Tombol 3: Label : tombol <i>Prev</i> Fungsi : pindah <i>slide</i> sebelumnya (kembali)</p>
	<p>Tombol 4:</p>

Visual	Keterangan
	<p>Label : tombol <i>Next</i></p> <p>Fungsi : pindah <i>slide</i> berikutnya (maju)</p>
Halaman 6	
	<p><i>Background: Texture Coklat</i></p>
	Gambar 1 : gambar 1 ekor katak
	Gambar 2 : gambar 1 ekor katak
	Gambar 3 : gambar 2 ekor katak
	Gambar 4 : gambar 3 ekor katak
	Teks 1: Teks “ + ”
	Teks 2: Teks “ = ”
	<p>Tombol 1:</p> <p>Label : <i>Home</i></p> <p>Fungsi : Kembali ke <i>slide</i> 2 (Menu)</p>
	<p>Tombol 2:</p> <p>Label : KELUAR</p> <p>Fungsi : keluar dari program</p>
	<p>Tombol 3:</p> <p>Label : tombol <i>Prev</i></p> <p>Fungsi : pindah <i>slide</i> sebelumnya (kembali)</p>
	<p>Tombol 4:</p> <p>Label : tombol <i>Next</i></p> <p>Fungsi : pindah <i>slide</i> berikutnya (maju)</p>
Halaman 7	
	<i>Background: Texture Coklat</i>
	Gambar 1 : gambar 1 ekor ikan
	Gambar 2 : gambar 2 ekor ikan
	Gambar 3 : gambar 2 ekor ikan

Visual	Keterangan
	Link to: Slide 9
	Gambar 4 : gambar 3 ekor ikan Link to: Slide 8
	Gambar 5 : gambar 4 ekor ikan Link to: Slide 9
	Teks 1: teks “+”
	Teks 2: teks “=”
	Tombol 1: Label : <i>Home</i> Fungsi : Kembali ke <i>slide 2</i> (Menu)
	Tombol 2: Label : KELUAR Fungsi : keluar dari program
	Tombol 3: Label : tombol <i>Prev</i> Fungsi : pindah <i>slide</i> sebelumnya (kembali)
	Tombol 4: Label : tombol <i>Next</i> Fungsi : pindah <i>slide</i> berikutnya (maju)
Halaman 8	
	<i>Background: Texture Coklat</i>
	Gambar 1 : simbol ceklis
	Gambar 2 : tanda speaker
	Teks 1 : Benar
	Tombol 1 : Label : KELUAR Fungsi: keluar dari porgram
	Tombol 2:

Visual	Keterangan
	Label <i>Home</i> Fungsi : Kembali ke <i>slide 2</i> (menu)
Halaman 9	
	<i>Background: Texture Coklat</i>
	Gambar 1 : simbol kali (x)
	Teks 1 : “Ups Salah Silahkan Coba Lagi”
	Tombol 1 : Label : KELUAR Fungsi: keluar dari porgram
	Tombol 2: Label Home Fungsi : Kembali ke slide 2 (menu)

Silakan buka aplikasi Microsoft PowerPoint

a. Membuat judul media pebelajaran.

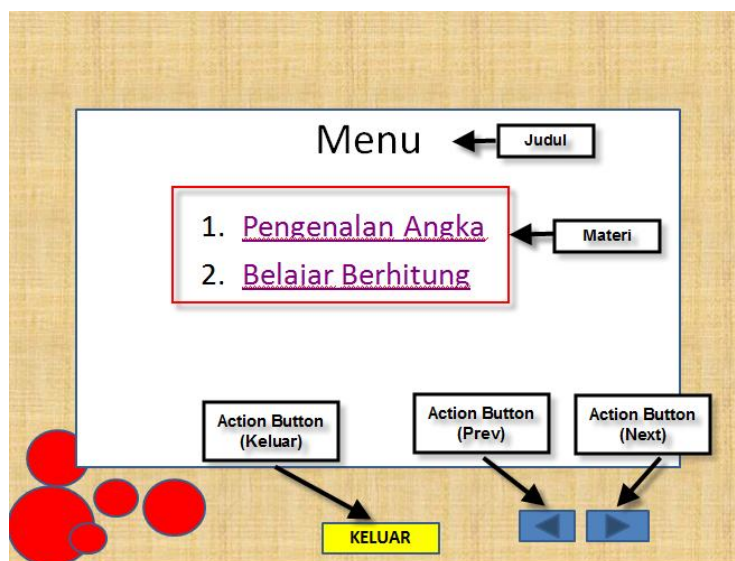
- i. Klik pada kotak judul slides pertama dengan judul media pembelajaran “Pengenalan Angka bagi anak TK.



Gambar 3.23 Judul media pembelajaran



- b. Mengembangkan materi pada *slide* ke dua.



Gambar 3.24 Contoh Slides 2

Pada gambar slides 2 seperti diatas terdapat judul (*Menu*), materi pembelajaran yang akan disusun, action button (KELUAR), action button ( *Prev* dan *Next*). Materi yang disajikan pada contoh ini terdiri dari 2 materi yaitu pengenalan angka dan belajar berhitung. Masing-masing dari materi tersebut akan dibuat *hyperlink* ke *slides* yang lain, tentunya yang relevan dengan materi yang disajikan.

Fungsi dari masing masing button sebagai berikut:

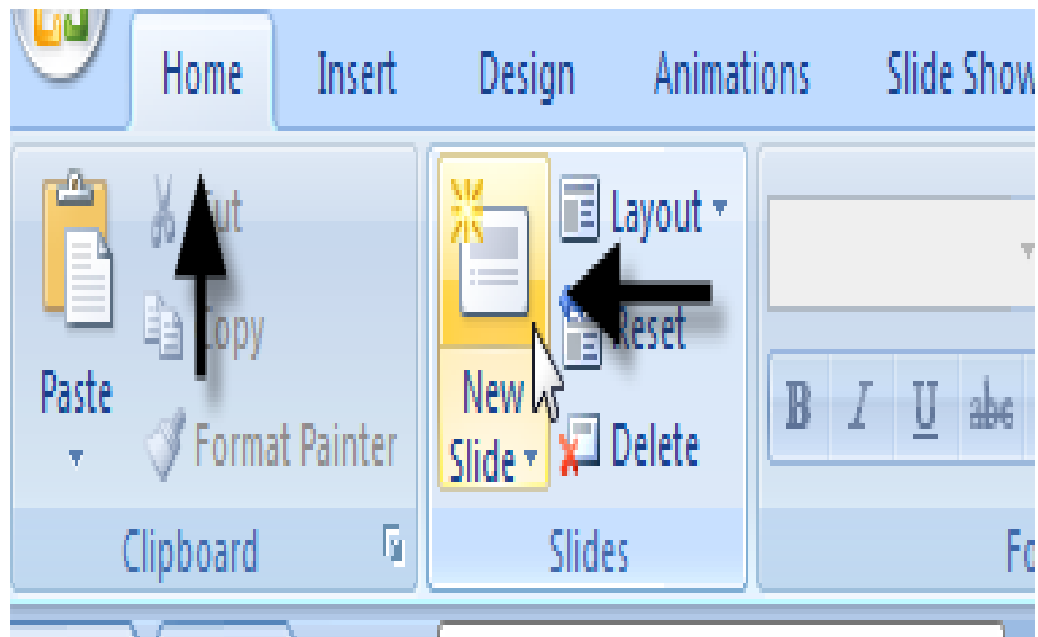
Action button KELUAR : Keluar dari aplikasi Microsoft PowerPoint.

Action Button *Prev* : Kembali ke slide awal.

Action Button *Next* : Maju ke *Slide* berikutnya.

Untuk membuat slides seperti di atas lakukan langkah berikut ini.

- i. Klik *Home*.
- ii. Klik icon *New Slide*.



Gambar 3.25 New Slide

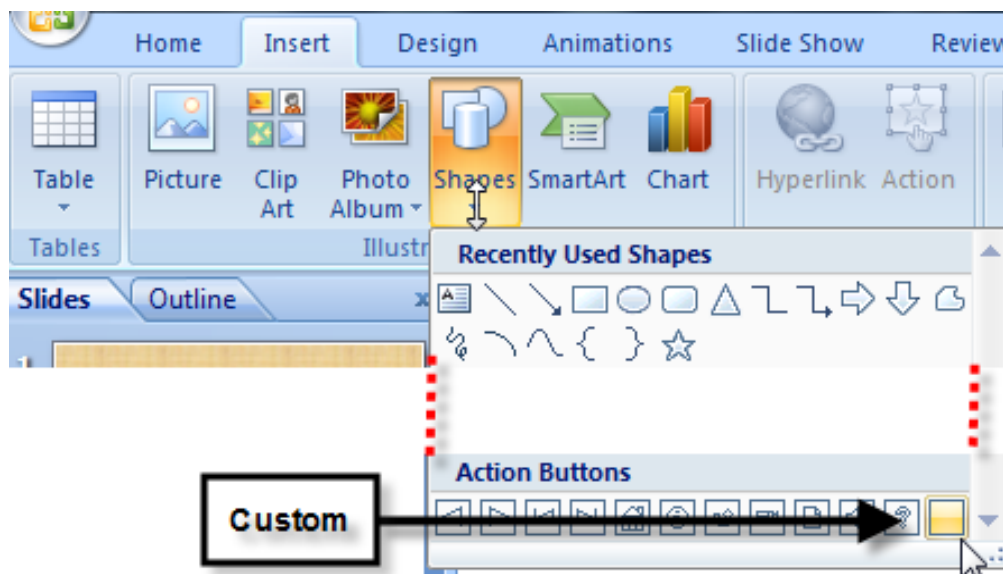
- iii. Klik kotak *Click to add title*.
- iv. Ketikkan Menu
- v. Klik kotak *click to add subtitle*
- vi. Ketikkan 1. Pengenalan Angka  
2. Belajar Berhitung
- vii. Atur letak teks pada *slides*

Menambahkan tombol Keluar, tombol Mundur (*Prev*) dan tombol Maju (*Next*).

Langkah membuat tombol KELUAR.

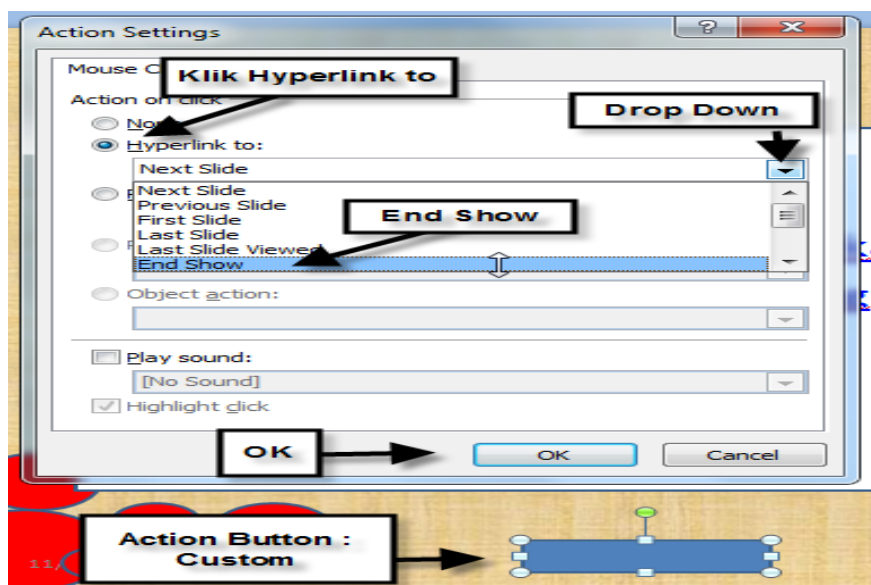
- i. Klik *Insert*
- ii. Klik Icon *Shapes*
- iii. Klik icon *Custom*





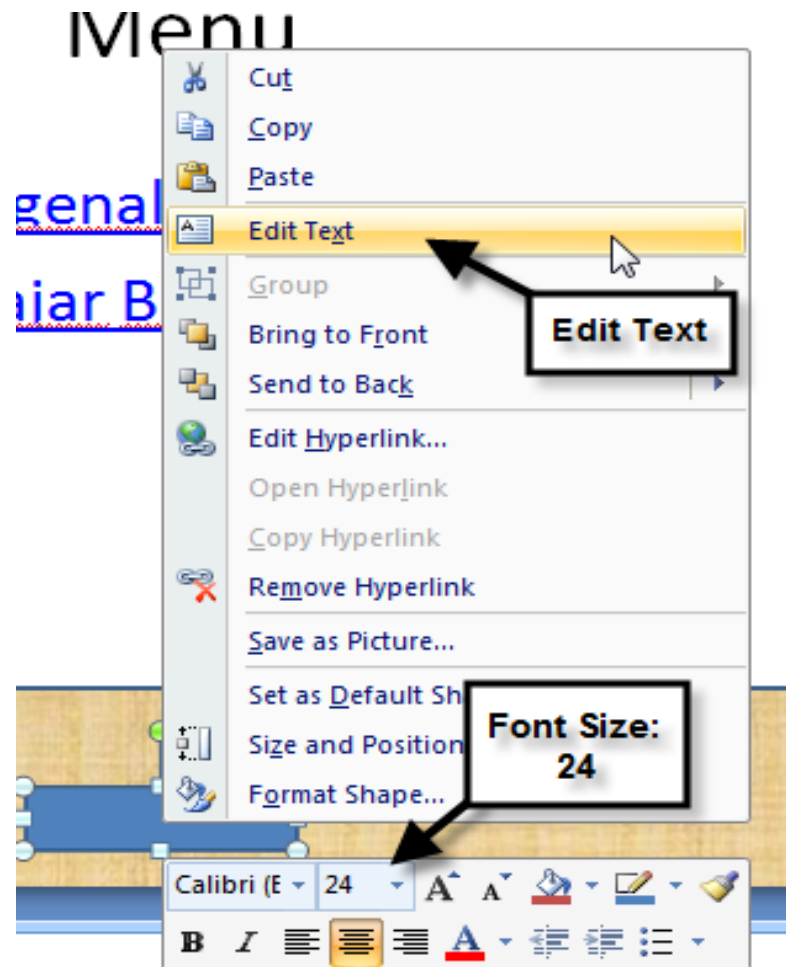
Gambar 3.26 Action button: Custom

- iv. Klik dan Drag pada slides sampai terbentuk kotak dan muncul jendela Action Setting.
- v. Klik Hyperlink to:
- vi. Klik panah drop down.
- vii. Pilih dan Klik End Show.
- viii. Klik OK



Gambar 3.27 Langkah menambah tombol Keluar

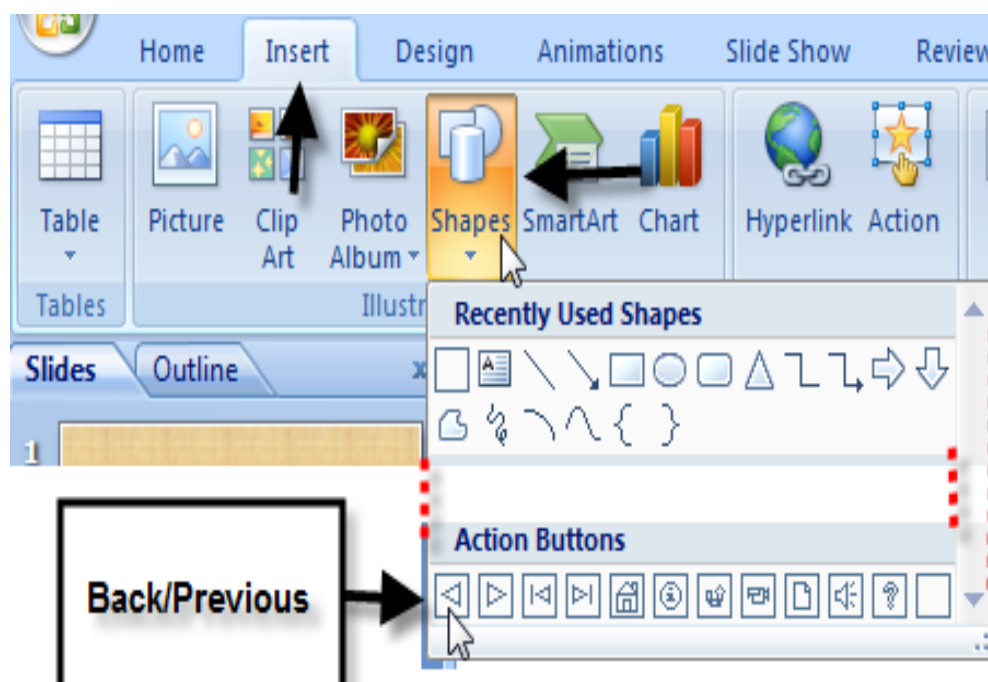
- ix. Klik kanan *Action Button: Custom*.
- x. Klik *Font Size: 24*.
- xi. Klik *Edit Text*.
- xii. Ketikan “KELUAR”.



Gambar 3.28Langkah menambah Text

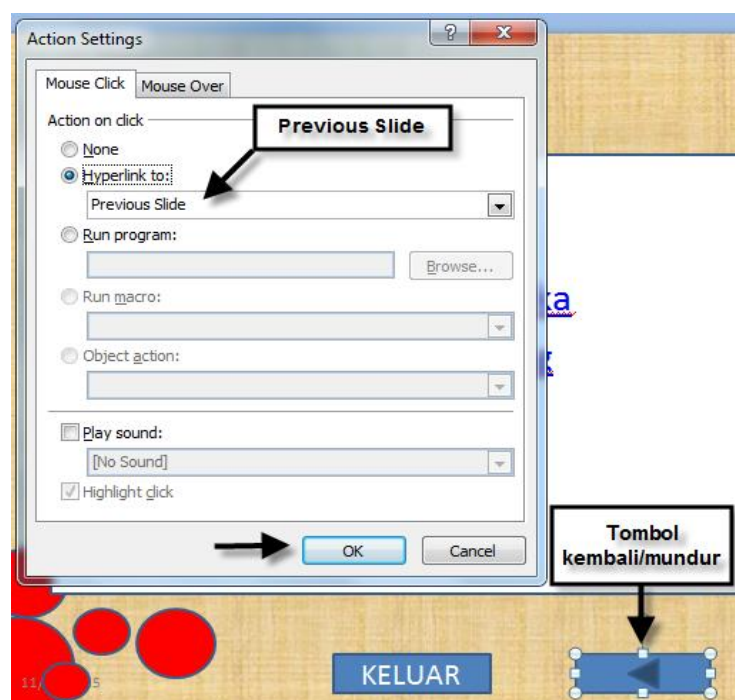
Langkah membuat tombol Mundur (Prev).

- i. Klik *Insert*
- ii. Klik *Icon Shapes*
- iii. Klik *Action button: Back or Previous*.



Gambar 3.29 Langkah menambah tombol mundur

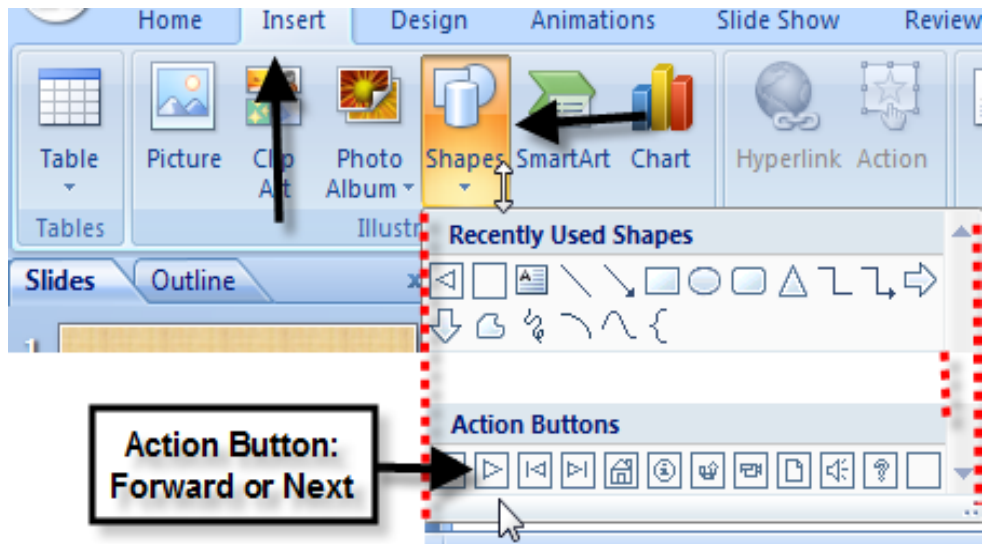
- iv. Klik dan *Drag* kursor pada *Slide*
- v. Klik OK



Gambar 3.30Jendela action setting kembali

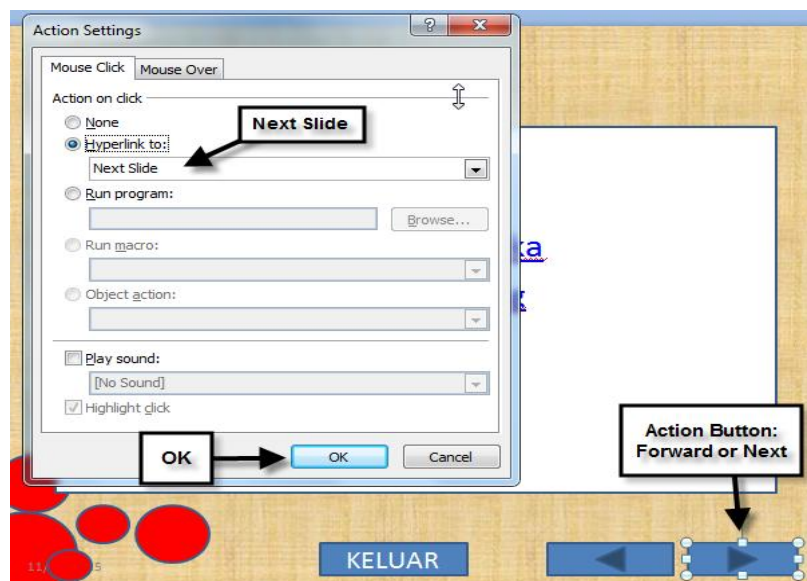
Langkah membuat tombol Maju (*Next*).

- i. Klik *Insert*
- ii. Klik Icon *Shapes*
- iii. Klik *Action button: Next*



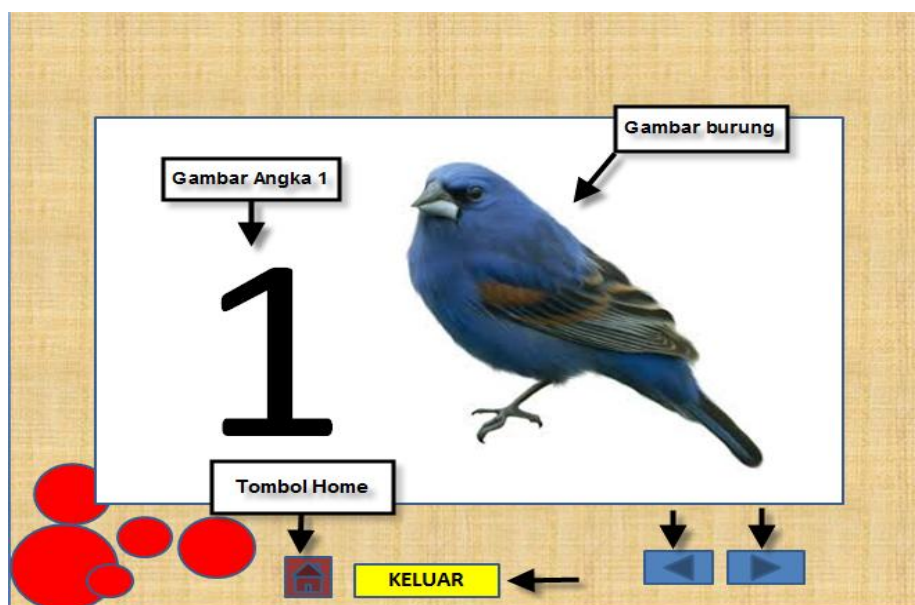
Gambar 3.31 Langkah menambahkan tombol Maju

- iv. Klik dan *Drag* kursor pada *slide*
- v. Klik OK



Gambar 3.32Jendela action setting maju

Mengembangkan materi pada slide ke tiga.



Gambar 3.33 Contoh tampilan slide 3

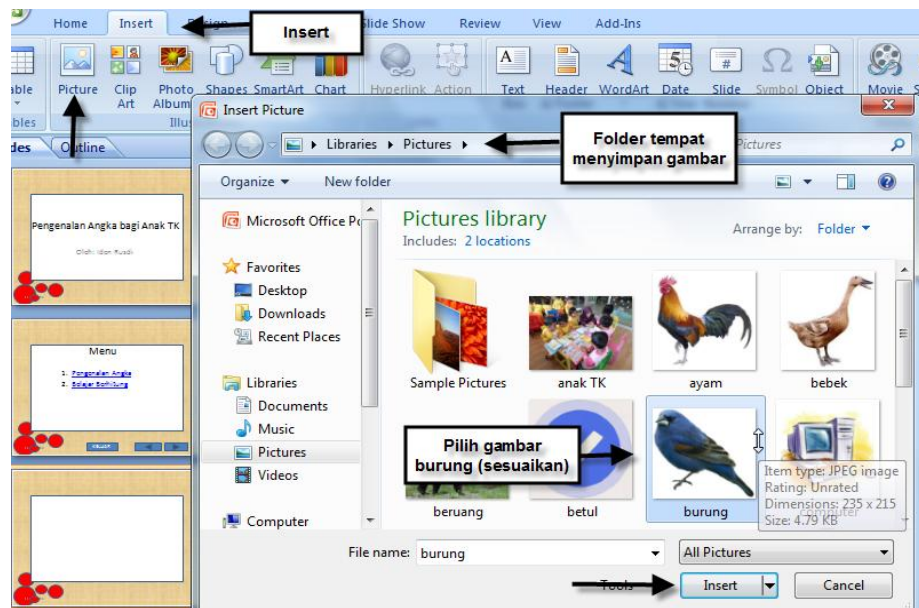
Isi materi pada slide 3 ini adalah pengenalan angka 1 kemudian untuk menjelaskan angka 1 tersebut diilustrasikan dengan gambar satu ekor burung. Diharapkan dengan cara berpikir anak yang masih dalam tahap konkrit dapat memahami simbol angka 1 yang ditunjukkan dengan menampilkan satu ekor burung. Kemudian pada slides ini ditambahkan juga tombol KELUAR, tombol Kembali, tombol maju. Tombol baru yang ditambahkan pada slide adalah tombol HOME yang berfungsi untuk menyambungkan slide 3 ke slide menu (slide 2).

Menambahkan slide baru (slide 3) pada file presentasi.

- i. Klik Home
- ii. Klik icon New Slide

Menambahkan gambar burung pada slides.

- i. Klik Insert.
- ii. Klik icon Picture.
- iii. Klik folder tempat menyimpan gambar.
- iv. Klik gambar yang dipilih burung (atau dapat disesuaikan).
- v. Klik Insert



Gambar 3.34 Langkah menambahkan gambar burung

Atur ukuran gambar burung dan letakkan pada posisi yang sesuai.

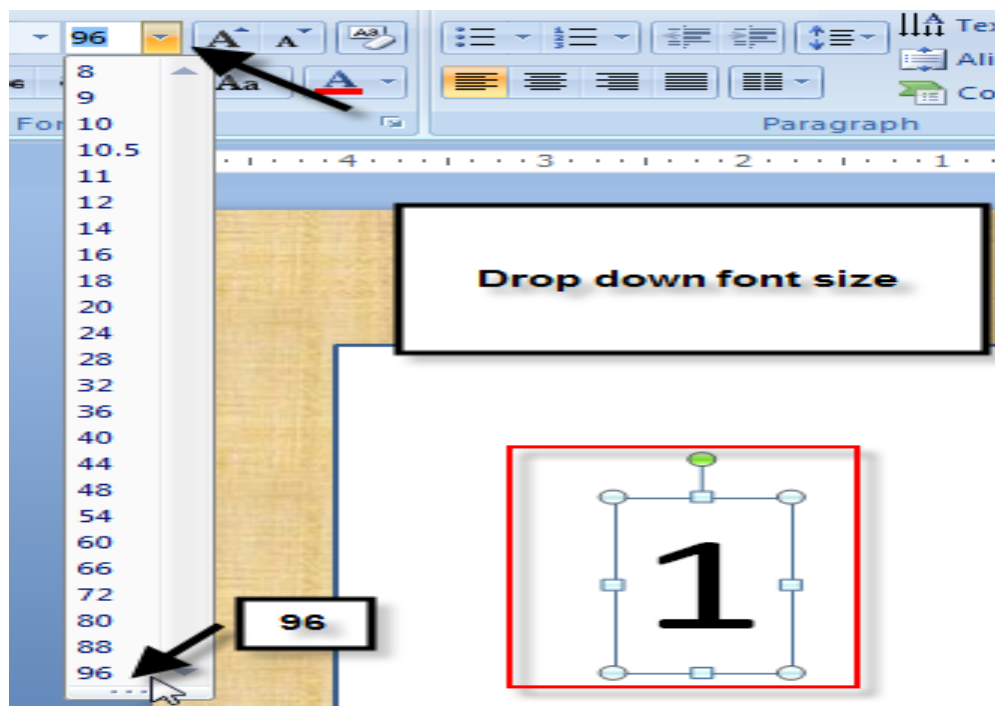
Menambahkan simbol angka 1 pada slides.

- i. Insert.
- ii. Klik icon Text Box.
- iii. Klik pada slide.
- iv. Ketikan angka 1.



Gambar 3.35 Slide angka 1 dan burung

- v. Klik panah drop down font size
- vi. Klik ukuran hurup 96



Gambar 3.36 Ukuran font 96

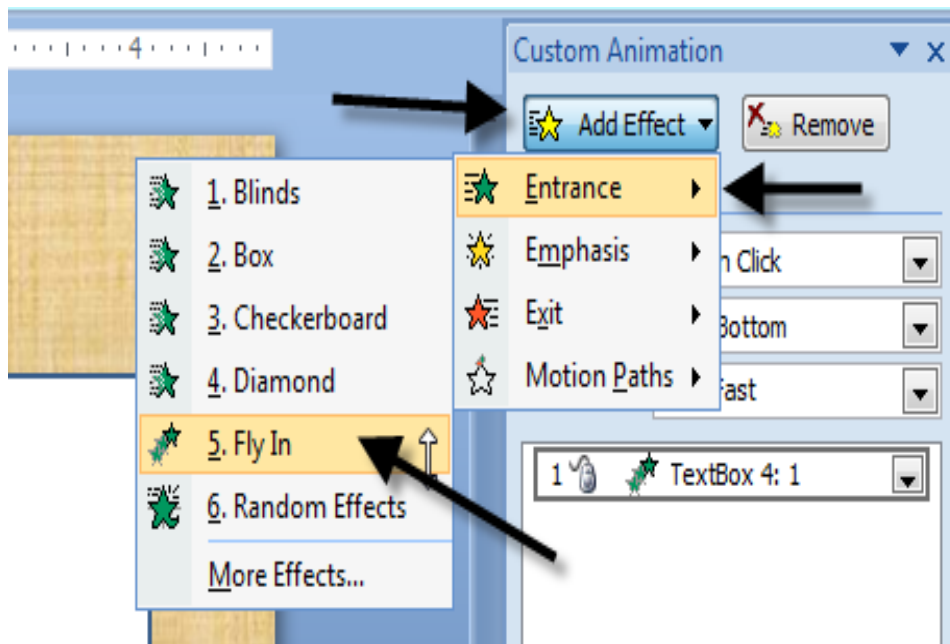
- vii. Atur letak angka 1 pada slide.

Menambahkan Animasi dan suara pada slide 3 ini.

Tampilan angka 1 diatur tidak muncul bersamaan dengan gambar burung untuk itu perlu ditambahkan animasi pada angka 1 tersebut caranya sebagai berikut.

- i. Klik angka 1
- ii. Klik menu Animations
- iii. Klik icon Custom animations
- iv. Klik Add Effect
- v. Klik Entrance
- vi. Klik Fly In





Gambar 3.37Efek animasi masuk Fly In

Menambahkan suara burung pada slide.

- i. Klik Insert
- ii. Klik Sound.
- iii. Klik Sound From File.

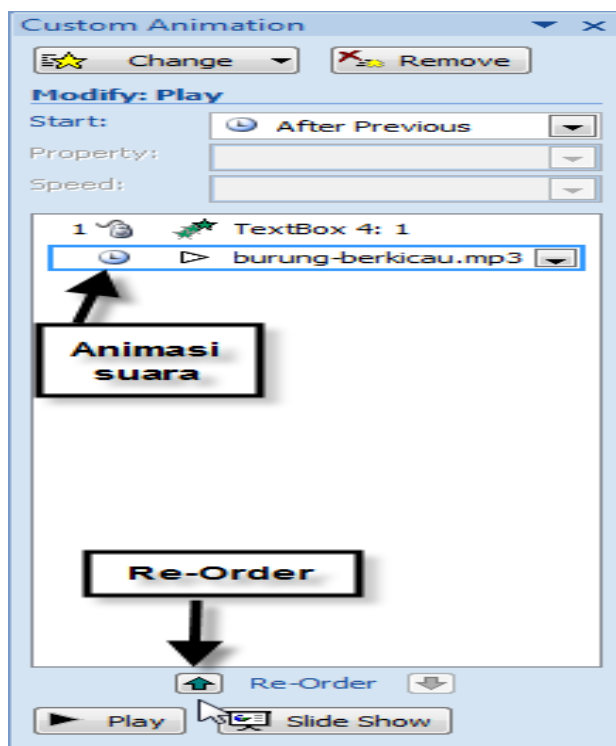
Cari Folder tempat file suara burung.

- iv. Klik file suara burung.
- v. Klik Open.
- vi. Klik Automatically.

Pindahkan posisi animasi suara keposisi paling atas diantara animasi lainnya agar pada slide ini muncul suara burung juga muncul.

Klik panah Re-Order yang terdapat pada bagian paling bawah jendela Custom Animation sampai posisi animasi suara berada pada paling atas.



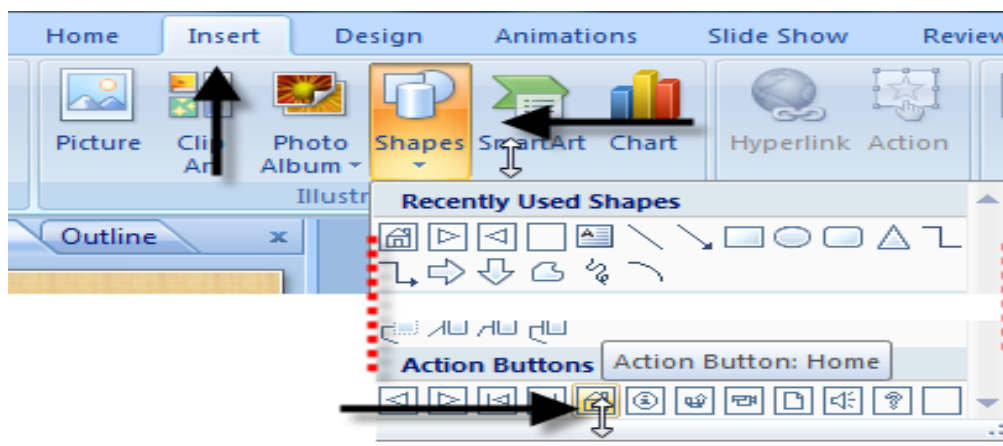


Gambar 3.38Tanda panah Re-Order

Tempatkan posisi tanda speaker kekiri atas slide.

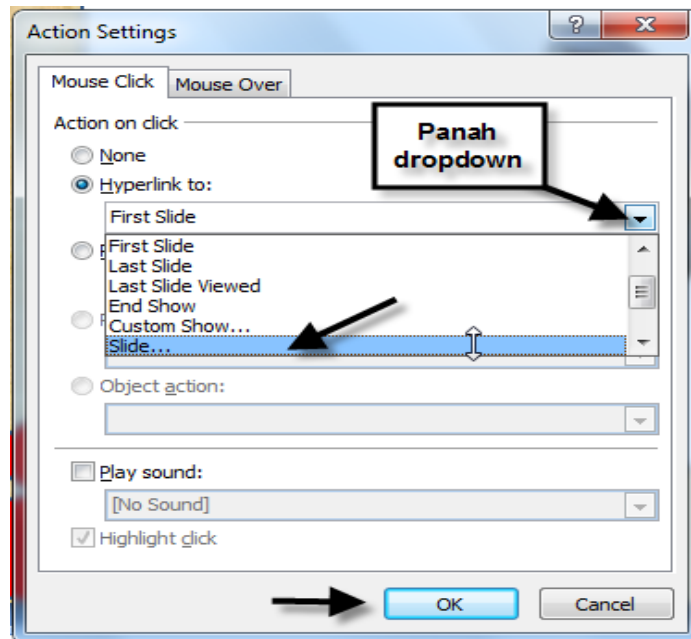
Menambahkan tombol Home pada slide.

- i. Klik Insert.
- ii. Klik icon Shapes.
- iii. Klik Action Button: Home.



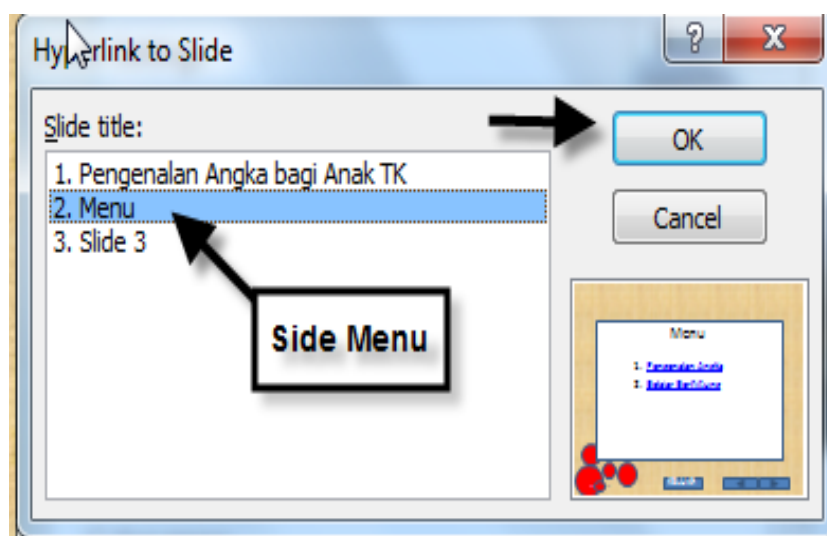
Gambar 3.39Action button Home

- iv. Klik dan Drag kursor pada slide
- v. Klik panah dropdown
- vi. Klik Slide



Gambar 3.40 Menu action button Home

- vii. Klik Slide 2 : Menu
- viii. Klik OK

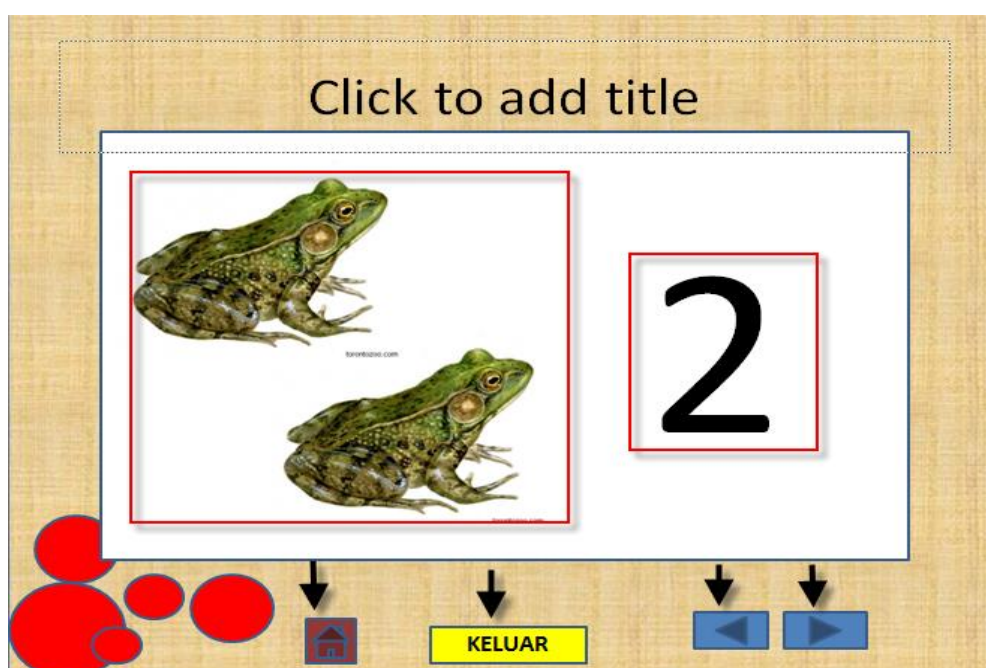


Gambar 3.41 Link tombol Home

ix. Klik OK

Selanjutnya adalah menambahkan tombol KELUAR, tombol kembali/mundur, tombol maju. Untuk menambahkan ketiga tombol tersebut silahkan lakukan langkah-langkah seperti yang sudah dipelajari diatas.

c. Mengembangkan materi pada slide ke empat.



**Gambar 3.42**Contoh tampilan slide 4

Isi materi pada slide 4 ini adalah pengenalan angka 2. Pada contoh ini ditampilkan dua ekor katak sehingga memudahkan anak untuk memahami simbol angka 2. Kemudian pada slides ini ditambahkan juga tombol KELUAR, tombol Kembali, tombol maju dan tak lupa tombol Home.

Untuk membuat tampilan slide 4 ini kerjakanlah langkah-langka berikut ini.

Pertama adalah menambahkan slide baru pada file presentasi ini.

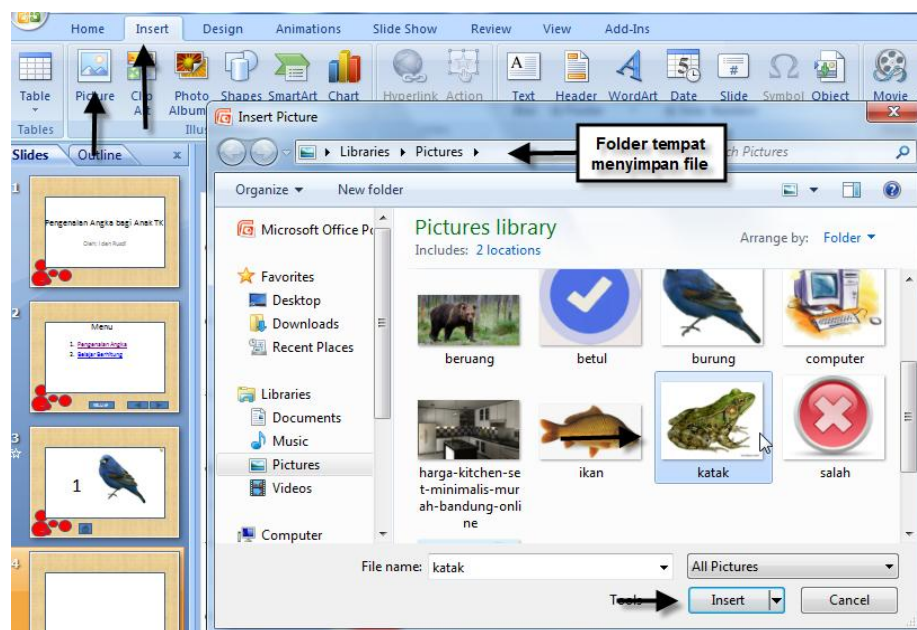
- i. Klik Home
- ii. Klik icon New Slide

### Menambahkan gambar katak.

Sebelum menambahkan gambar 2 katak seperti contoh tampilan di atas yang perlu disiapkan adalah file gambar katak. Ada dua cara menampilkan dua ekor gambar katak tersebut yaitu menambahkan gambar katak secara satu persatu jika tidak mempunyai gambar 2 ekor katak secara langsung atau menambahkan gambar 2 ekor katak sekaligus. Pada sesi kali ini akan menambahkan 2 ekor katak dengan sumber file gambar katak hanya 1 ekor katak saja. Tentunya pengembang harus menambahkan gambar katak tersebut 2 kali sehingga pada slide akan terdapat dua ekor katak.

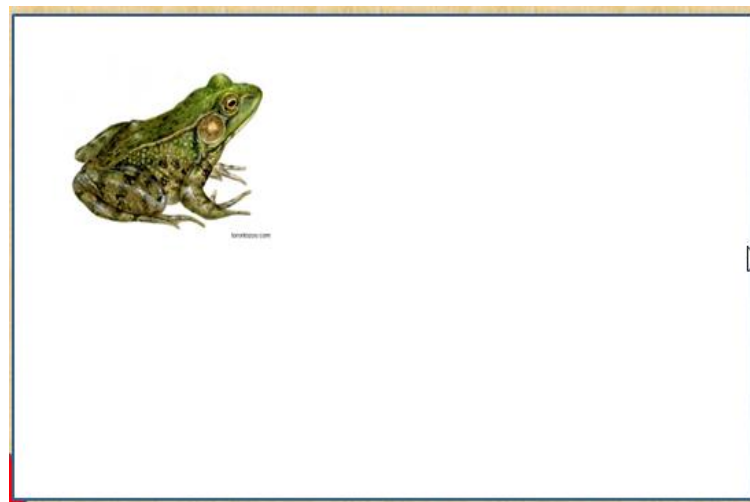
Lakukan langkah berikut untuk menambahkan dua ekor katak pada slide.

- i. Klik Insert.
- ii. Klik icon Picture.
- iii. Cari file gambar katak pada folder tempat penyimpanan gambar.
- iv. Klik Insert



Gambar 3.43 Contoh langkah menambahkan gambar katak

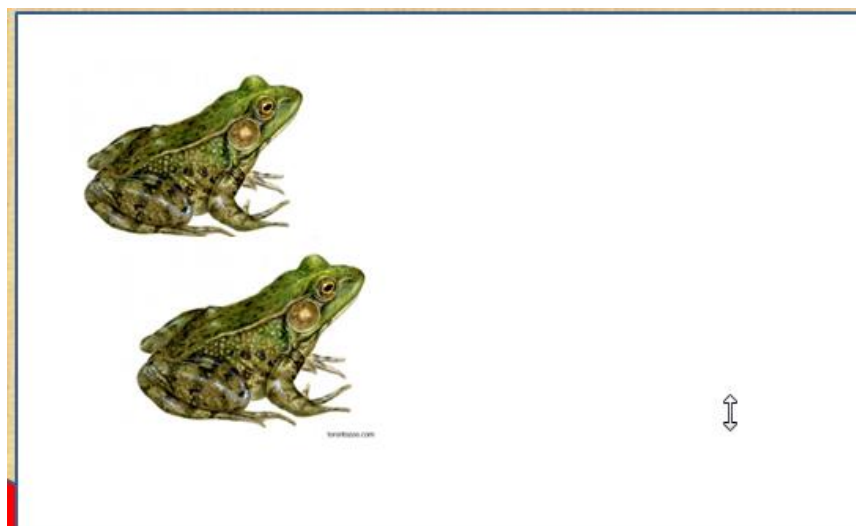
- v. Atur letak gambar katak sesuai dengan kebutuhan desain.



**Gambar 3.44**Contoh 1 ekor katak

Lakukan perintah seperti di atas untuk menambahkan satu ekor katak berikutnya.

Atur letak dan ukuran gambar katak.

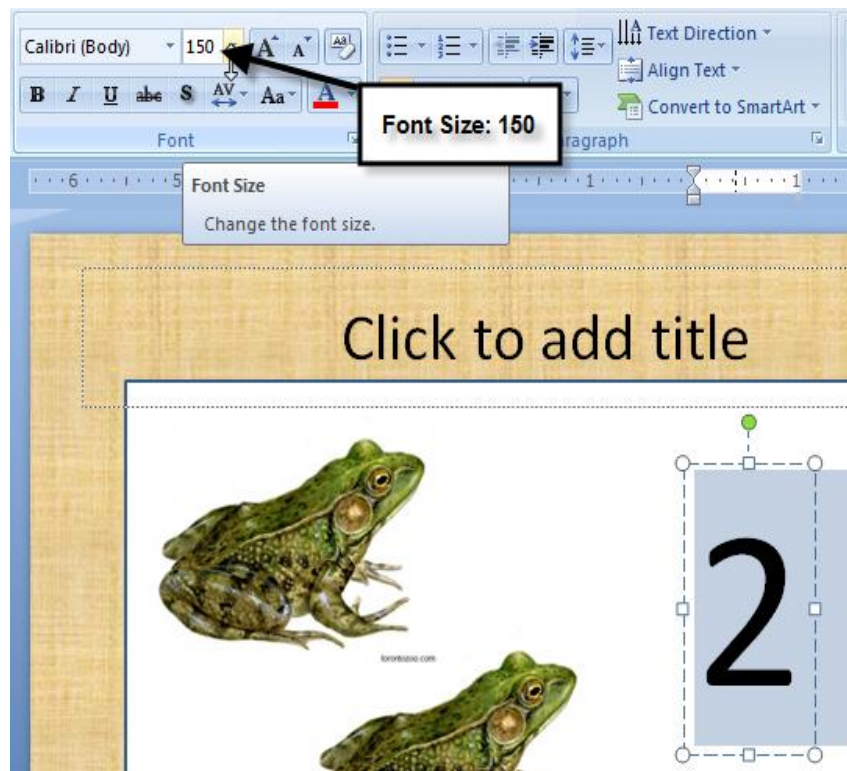


**Gambar 3.45**Gambar 2 ekor katak

Menambahkan teks angka 2 pada slide

- i. Klik Insert
- ii. Klik Text Box

- iii. Klik dan Drag kursor pada slide
- iv. Ketikan angka 2
- v. Blok angka 2 tersebut.
- vi. Ketikan 150 pada kotak font size
- vii. Klik tombol Enter pada keyboard.
- viii. Atur posisi angka 2 tersebut pada layar.
- ix.



**Gambar 3.46**Ukuran font angka 2

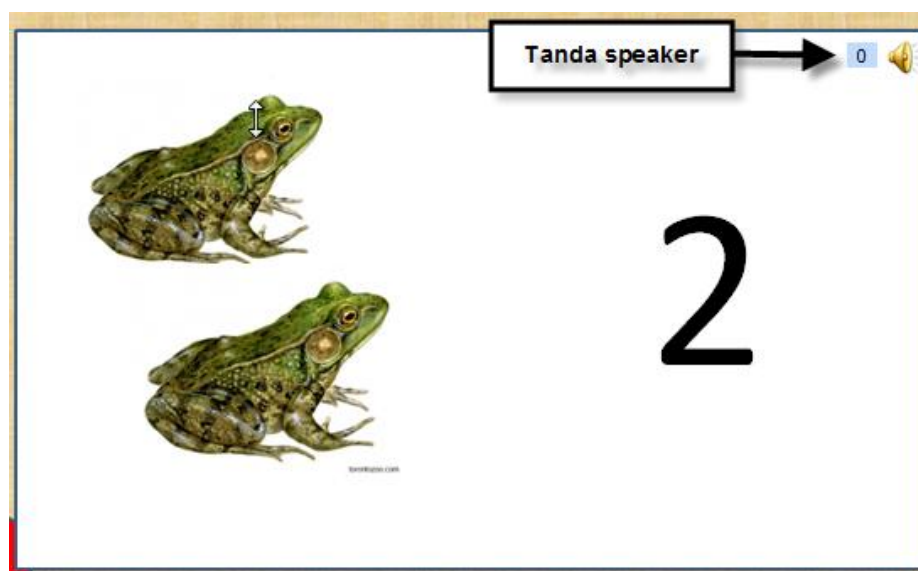
Menambahkan suara katak pada slide.

- i. Klik Insert
- ii. Klik Sound
- iii. Klik Sound from File



Gambar 3.47Icon Soun from File

- iv. Klik file suara Katak
- v. Klik Open
- vi. Klik Automatically.
- vii. Tempatkan posisi tanda panah di kanan atas slide.

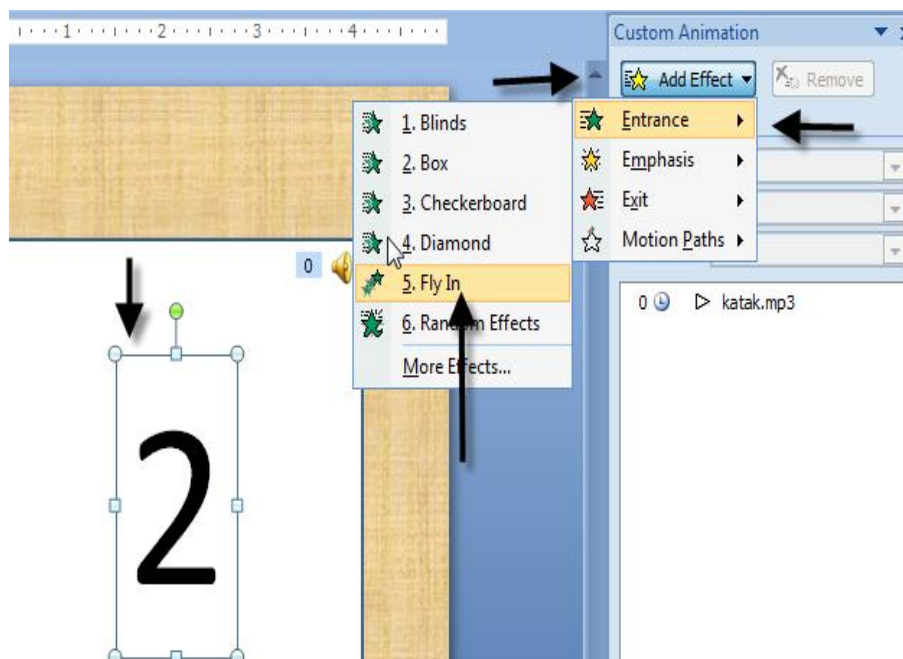


Gambar 3.48Letak tanda speaker pada slide



Menambahkan Animasi pada angka 2.

- i. Klik angka 2
- ii. Klik menu Animations.
- iii. Klik Add Custom Animation.
- iv. Klik Add Effect
- v. Klik Entrance
- vi. Klik Fly In

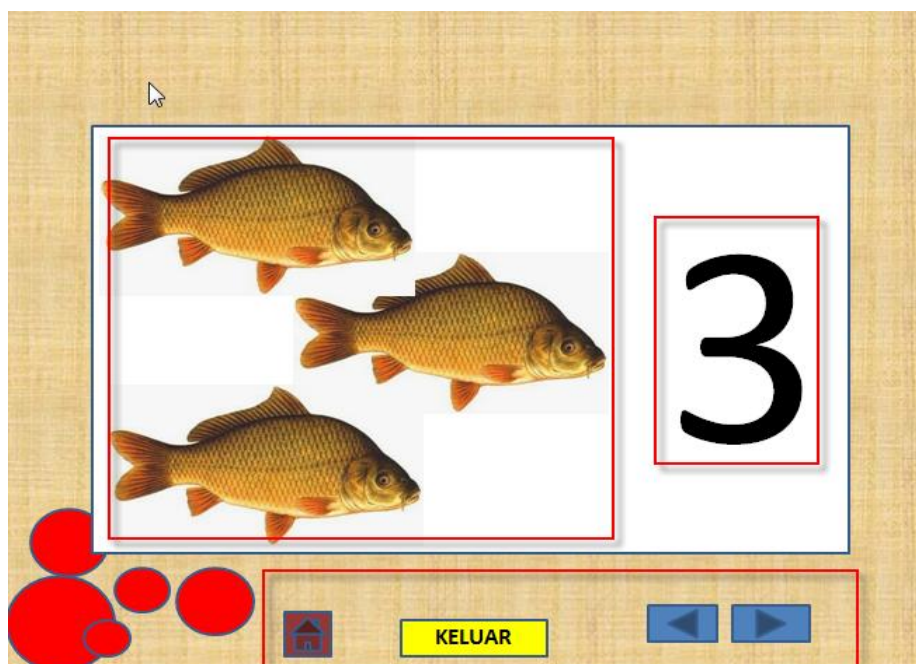


Gambar 3.49 Menambahkan animasi pada angka 2

Lakukanlah langkah-langkah untuk menambahkan tombol Home, tombol KELUAR, tombol Kembali, tombol Maju pada slide ke empat ini sehingga tampilan pada slide empat seperti contoh yang sudah ditampilkan di atas.



- d. Mengembangkan materi pada slide ke lima.

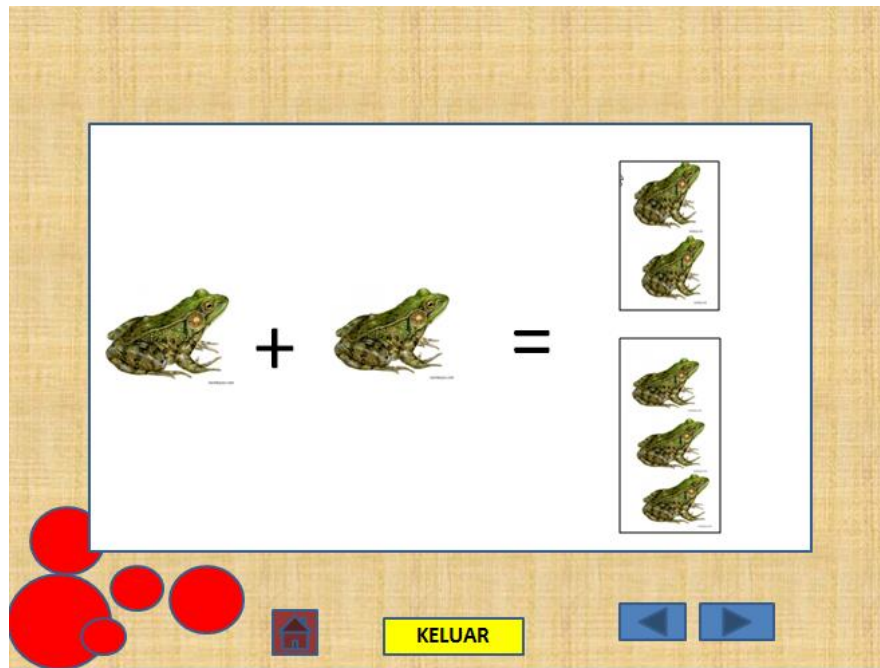


Gambar 3.50Tampilan slide 5

Isi materi slide lima ini menjelaskan pembelajaran tentang angka 3 yang diilustrasikan dengan menambahkan 3 ekor ikan pada slide. Anak dapat menghitung banyaknya ikan yang terdapat pada slide dan di kealkan juga angka 3 sebagai simbol dari jumlah ikan yang ada pada slide.

Untuk membuat slide seperti di atas silahkan ikuti langkah seperti langkah ketika membuat slide sebelumnya. Langkah pertama adalah menambahkan tiga ekor ikan kedalam slide kemudian menambahkan teks berupa angka 3. Selanjutnya adalah memberi efek animasi pada angka 3 sehingga pada saat muncul slide angka 3 tidak langsung muncul bersamaan dengan gambar tetapi harus melakukan klik mouse terlebih dahulu. Langkah selanjutnya adalah menambahkan semua button seperti slide sebelumnya. Pada slide ini tidak perlu menambahkan suara karena ikan tidak dapat mengeluarkan suara yang dapat didengar oleh manusia.

- e. Mengembangkan materi pada slide ke enam



Gambar 3.51 Penjumlahan 1+1

Isi materi pada slide ini adalah mengenalkan operasi penjumlahan bagi anak Taman Kanak-Kanak. Pada sesi ini dikenalkan penjumlahan sederhana yaitu menambahkan 1 ekor katak dengan 1 ekor katak. Jawaban disajikan pula dengan menampilkan gambar jumlah katak terdiri dari gambar 2 ekor katak dan 3 ekor katak. Ketika mengklik gambar 2 ekor katak maka aplikasi ini akan menampilkan respon slide berikutnya dengan isi menyatakan jawaban yang dipilih adalah benar. Sedangkan jika memilih gambar 3 ekor katak maka aplikasi akan menampilkan slide yang menyatakan menjawab salah.

Berikut langkah-langkah membuat tampilan seperti di atas.

Menambahkan slide baru.

- 1) Klik Home.
- 2) Klik New Slide.

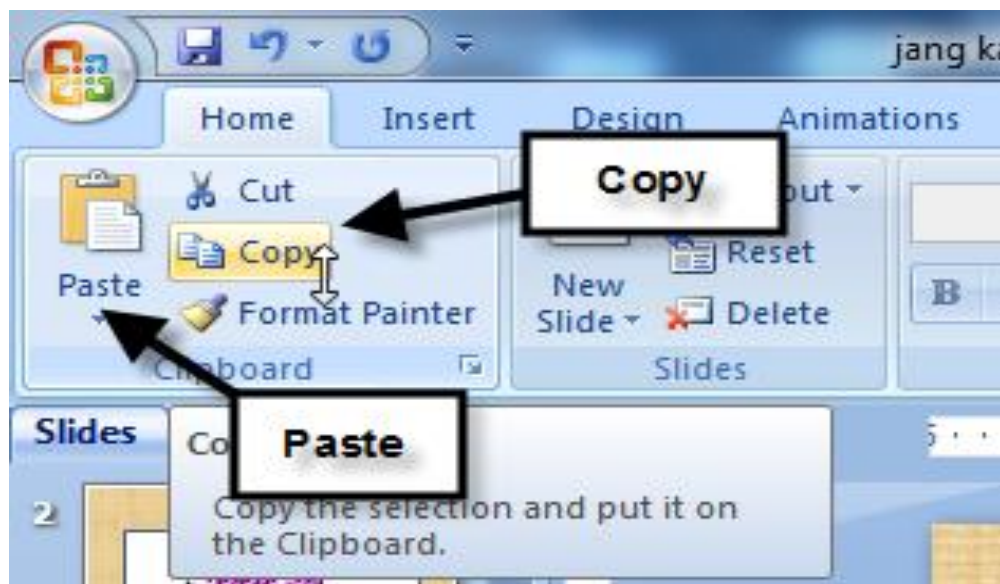
Menambahkan gambar Katak pada slide

- 1) Klik Insert
- 2) Klik icon Picture

- 3) Cari Folder tempat menyimpan file gambar katak.
- 4) Klik gambar Katak
- 5) Klik Insert
- 6) Atur ukuran gambar katak pada slide tersebut.

Ada satu cara lagi untuk menambah gambar katak yaitu dengan cara menyalin gambar katak tersebut sesuai dengan jumlah yang di butuhkan. Lakukan langkah berikut untuk menyalin gambar katak pada slide.

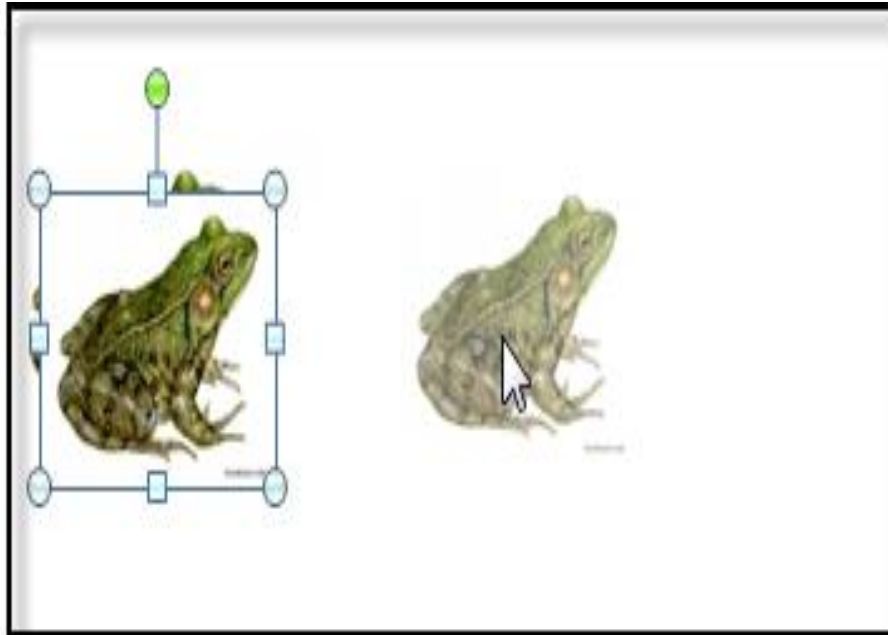
- 1) Klik gambar katak
- 2) Klik Home
- 3) Klik icon Copy
- 4) Klik Icon Paste



Gambar 3.52 Icon copy dan paste

Ketika mengklik icon Paste gambar pada slide akan bertambah pada posisi yang sama dengan gambar awal.

- f. Klik gambar dan drag pada posisi yang diinginkan

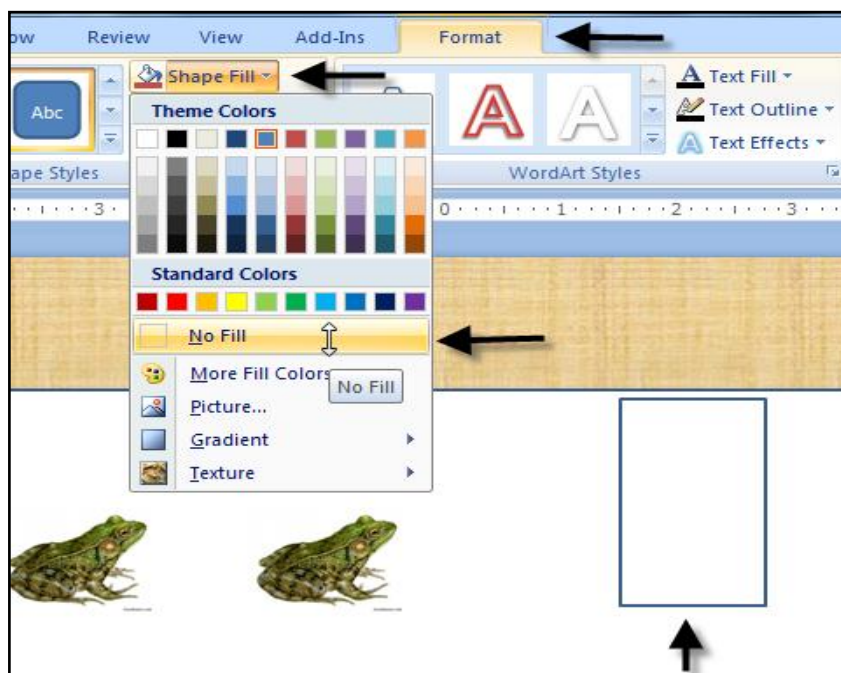


**Gambar 3.53**Memindahkan gambar katak

Klik icon Paste kembali untuk mendapatkan gambar katak yang baru. Atur letaknya sesuai dengan desain yang diinginkan.

Buatlah kotak pada slide.

- 1) Klik menu Insert.
- 2) Klik Shapes.
- 3) Klik Rectangle (Kotak).
- 4) Klik dan Drag Pada slide.
- 5) Klik menu Format.
- 6) Klik pilih drop down Shape Fill.
- 7) Klik No Fill



**Gambar 3.54 Menghilangkan warna dasar kotak**

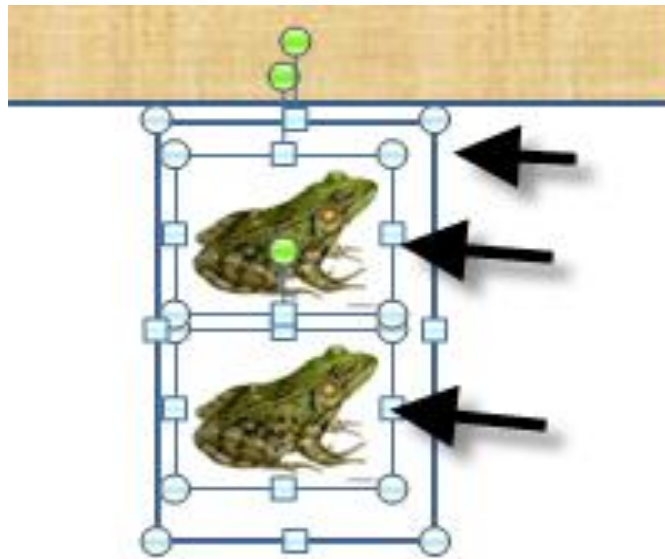
Menyalin gambar katak sebanyak dua kali.

- 1) Klik Gambar katak
- 2) Klik menu Home
- 3) Klik icon Copy
- 4) Klik icon Paste

Atur ukuran gambar dan tempatkan didalam kotak yang sudah dibuat.

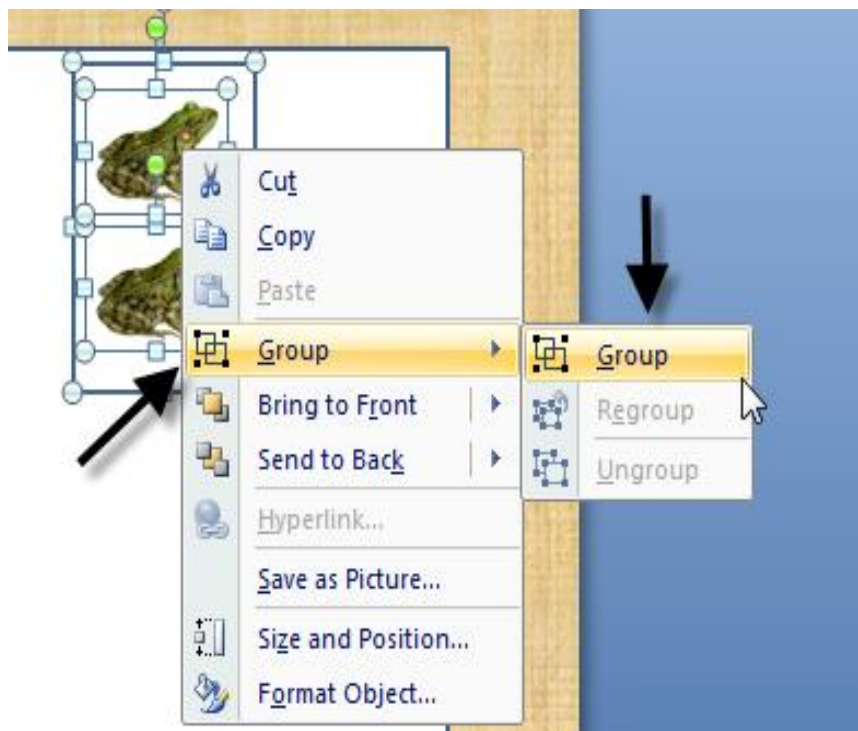
Menyatukan (Grouping) 2 katak dan kotak.

- 1) Klik Kotak
- 2) Tekan tombol kontrol pada keyboard dan jangan dilepas sampai semua objek yang ada disatukan terseleksi.
- 3) Klik gambar katak pertama yang ada dikotak
- 4) Klik gambar katak yang kedua yang ada dikotak

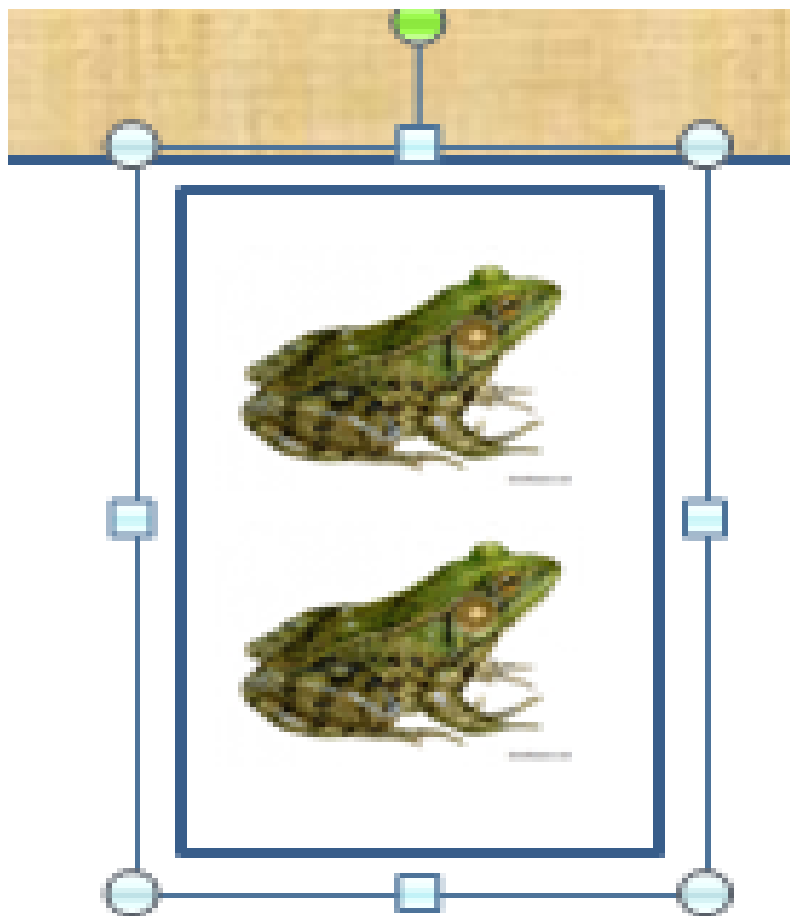


Gambar 3.55 Tanda objek sudah terseleksi

- 5) Klik kanan pada gambar tersebut.
- 6) Klik Group
- 7) Klik Group



Gambar 3.56 Contoh grouping gambar

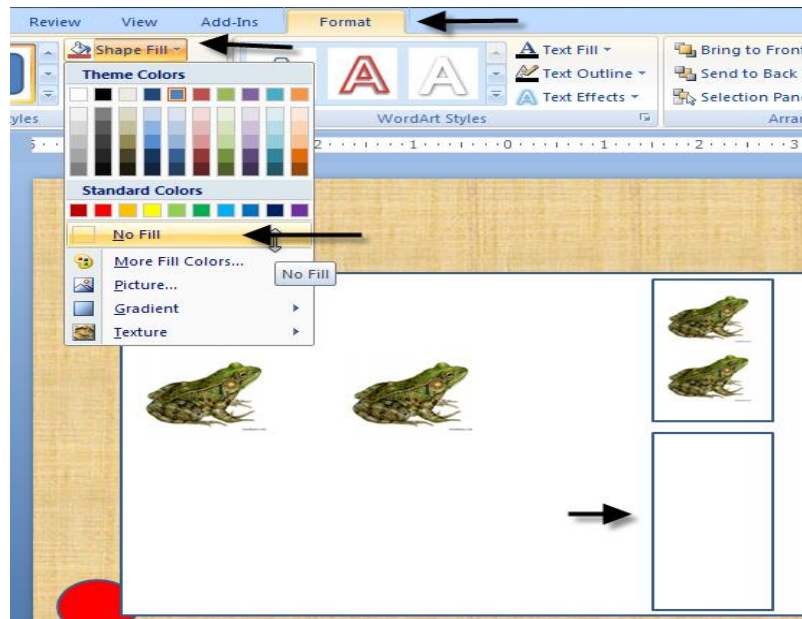


**Gambar 3.57**Objek yang telah di grouping

Membuat kotak kedua pada slide.

- 1) Klik Insert.
- 2) Klik Shapes
- 3) Klik Rectangle
- 4) Klik dan Drag kursor pada slide.
- 5) Klik Format
- 6) Klik Shapes Fill
- 7) Klik No Fill

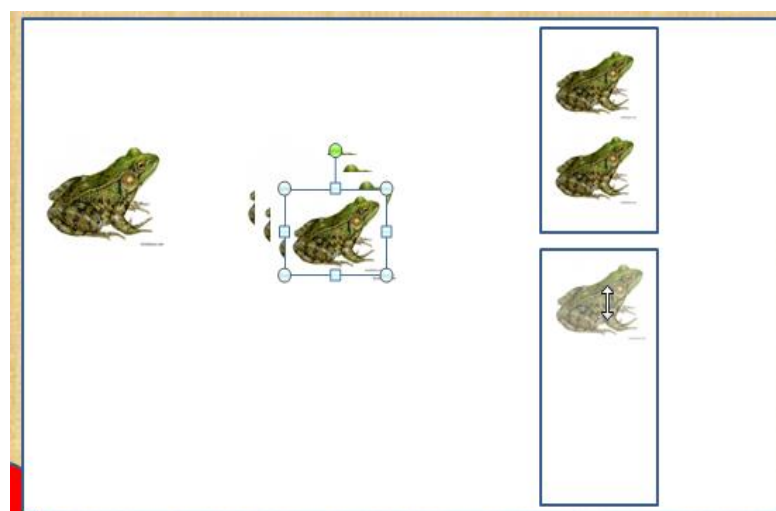




Gambar 3.58 Kotak kedua

Menyalin 3 buah gambar katak dan tempatkan pada kotak kedua.

- 1) Klik gambar katak
- 2) Klik menu Home
- 3) Klik Copy
- 4) Klik Paste sebanyak 3 kali
- 5) Tempatkan ketiga gambar katak tersebut dalam kotak kedua.

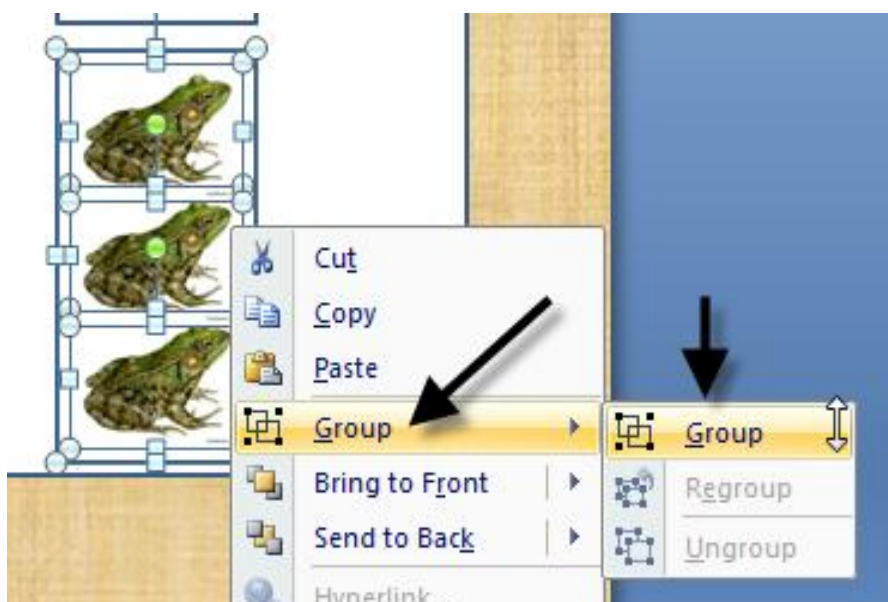


Gambar 3.59 Memindahkan gambar katak



Menyatukan (Grouping) 3 katak dan kotak.

- 1) Klik Kotak
- 2) Tekan tombol kontrol pada keyboard dan jangan dilepas sampai semua objek yang ada disatukan terseleksi.
- 3) Klik gambar katak pertama yang ada dikotak.
- 4) Klik gambar katak yang kedua yang ada dikotak.
- 5) Klik gambar katak yang ketiga.
- 6) Klik Kanan
- 7) Klik Group
- 8) Klik Group

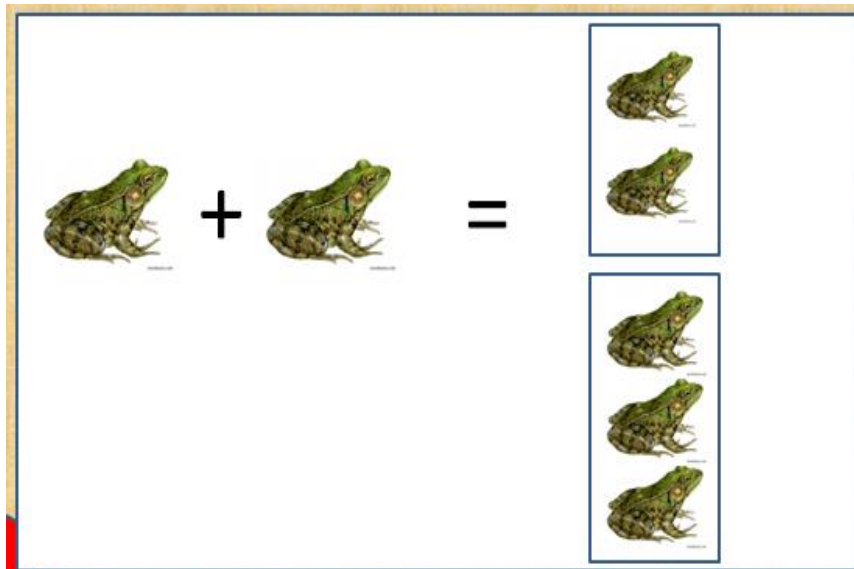


**Gambar 3.60**Grouping 3 gambar katak

Menambahkan teks + dan =

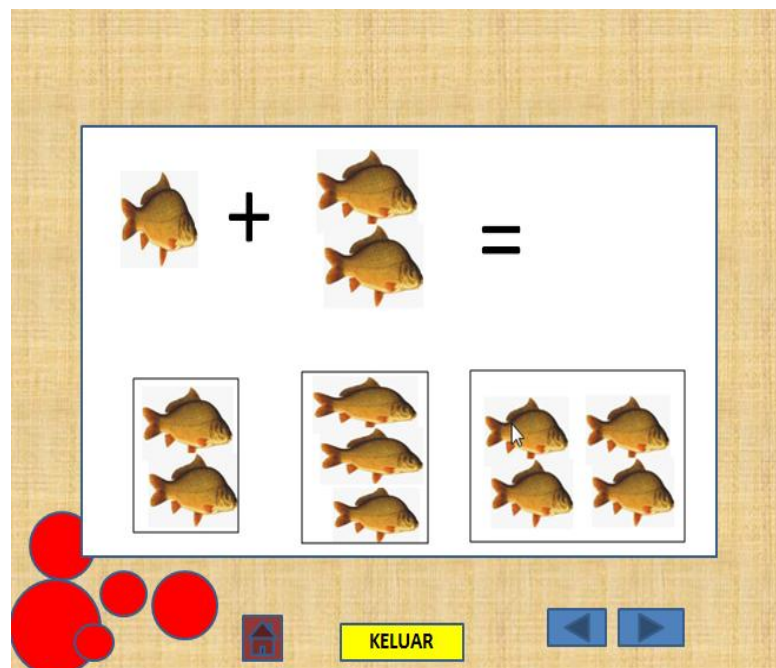
- 1) Klik Insert.
- 2) Klik Text Box.
- 3) Klik dan drag kursor diantara gambar dua katak.
- 4) Ketikan tanda +
- 5) Blok tanda + .
- 6) Ubah font size ke 69
- 7) Atur posisi tanda + tepat diantara gambar dua katak.

Lakukan lah seperti di atas untuk menambahkan tanda sama dengan dan tempatkan di depan gambar katak yang kedua sehingga tampilan seperti menjumlahkan dua katak seperti tampilan berikut.



Gambar 3.61Tampilan menjumlahkan katak

g. Mengembangkan materi slide ketujuh.



Gambar 3.62Tampilan penjumlahan 1 + 2

Tampilan slide ketujuh adalah penjumlahan 1 dengan 2 yang diilustrasikan dengan penjumlahan 1 ikan dengan 2 ikan. Pada jawaban diberikan beberapa pilihan jawaban ada 2 gambar ikan, 3 gambar ikan dan 4 gambar ikan. Sebelum masuk pada materi ini tentunya guru sudah menganalkan penjumlahan kepada anak-anak. Jadi anak Taman Kanak-Kanak sudah mengetahui pengenalan perhitungan sederhana sebelumnya. Pada saat slide ini ditampilkan diharapkan anak-anak dapat menjawab dengan benar penjumlahan yang disajikan dalam materi.

Marilah ikuti langkah berikut ini untuk membuat tampilan seperti gambar contoh di atas.

Buatlah slide baru dengan melakukan langkah berikut.

- 1) Klik Home.
- 2) Klik New Slide

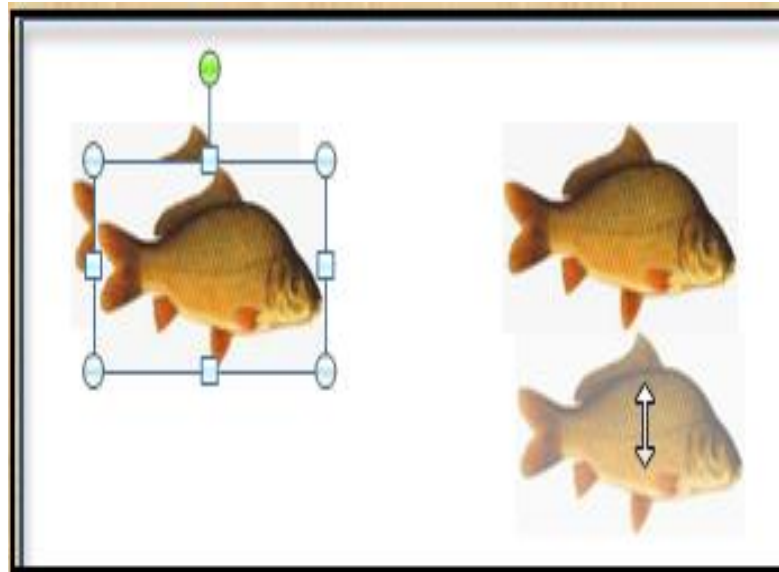
Menambahkan gambar ikan

- 1) Klik menu Insert.
- 2) Klik Picture.
- 3) Klik gambar Ikan.
- 4) Atur ukuran gambar dan posisi pada slide.

Menyalin Gambar ikan

- 1) Klik gambar ikan.
- 2) Klik menu Home.
- 3) Klik icon Copy
- 4) Klik icon Paste sebanyak dua kali sehingga terdapat 3 buah gambar ikan pada slide.

Klik dan drag gambar hasil salinan tadi dan tempatkan tepat didepan gambar ikan sebelumnya. Selanjutnya klik gambar ikan yang ketiga dan tempatkan tepat dibawah gambar ikan yang kedua atau seperti tampilan berikut ini.



Gambar 3.63 Contoh gambar 3 ekor ikan

Menambahkan tanda + dan = pada slide

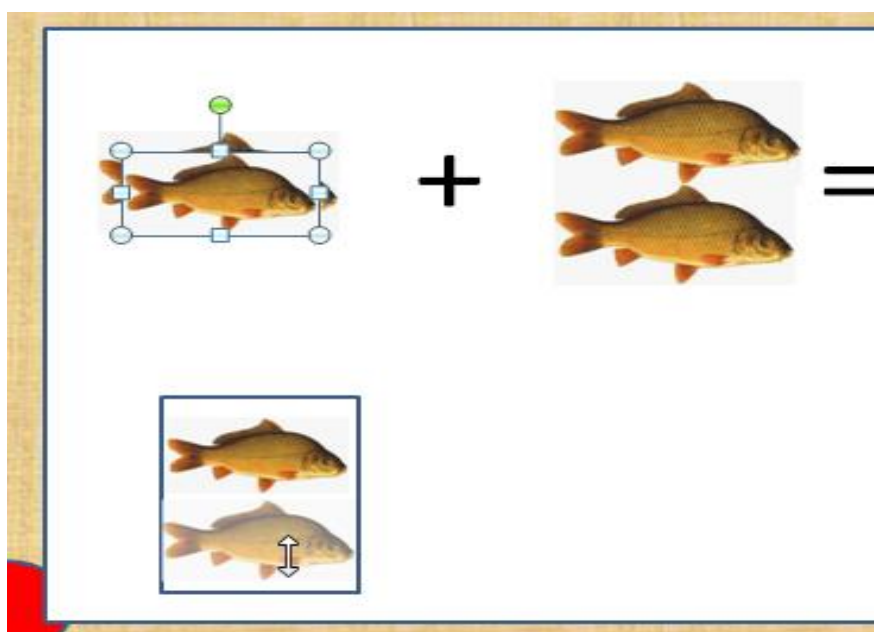
- 1) Klik Insert.
- 2) Klik Text Box.
- 3) Klik dan drag kursor diantara gambar dua katak.
- 4) Ketikan tanda +
- 5) Blok tanda +
- 6) Ubah font size ke 69
- 7) Atur posisi tanda + tepat diantara gambar dua katak.

Lakukanlah langkah seperti di atas untuk menambahkan tanda sama dengan dan tempatkan di depan gambar katak yang kedua sehingga tampilan seperti menjumlahkan dua katak seperti tampilan berikut.

Membuat jawaban dengan menyatukan gambar yang terpisah dengan bantuan fasilitas grouping.

- 1) Klik Insert.
- 2) Klik icon Shapes
- 3) Klik Rectangle.
- 4) Klik dan Drag kursor pada slide, tempatkan pada posisi yang diinginkan.
- 5) Klik Format.

- 6) Klik Shapes Fill
- 7) Klik No Fill
- 8) Klik gambar ikan
- 9) Klik menu Home
- 10) Klik Copy
- 11) Klik Paste sebanyak 2 kali
- 12) Tempatkan kedua gambar ikan tersebut dalam kotak pertama.

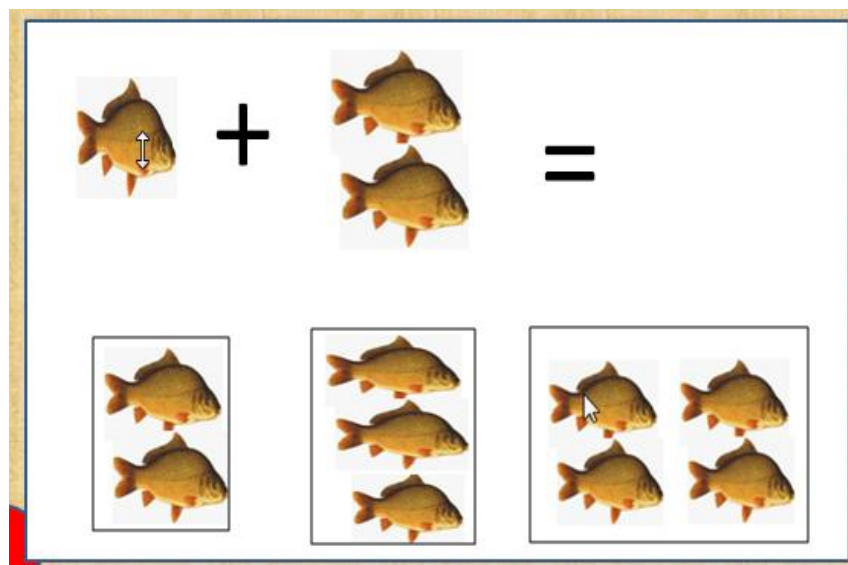


**Gambar 3.64**Membuat menu jawaban 1

- 13) Klik Kotak
- 14) Tekan tombol kontrol pada keyboard dan jangan dilepas sampai semua objek yang ada disatukan terseleksi.
- 15) Klik gambar katak pertama yang ada dikotak.
- 16) Klik gambar katak yang kedua yang ada dikotak.
- 17) Klik gambar katak yang ketiga.
- 18) Klik Kanan
- 19) Klik Group
- 20) Klik Group

Langkah selanjutnya adalah membuat pilihan jawaban yaitu kotak yang berisi gambar 3 ikan dan kotak yang berisi dengan 4 ikan. Untuk membuat 2 jawaban baru tersebut langkah yang harus dilakukan adalah seperti langkah yang diatas. Perbedaannya adalah tentang jumlah ikan yang ada di kotak masing-masing.

Hasil yang harus terlihat pad slide adalah seperti contoh gambar berikut.

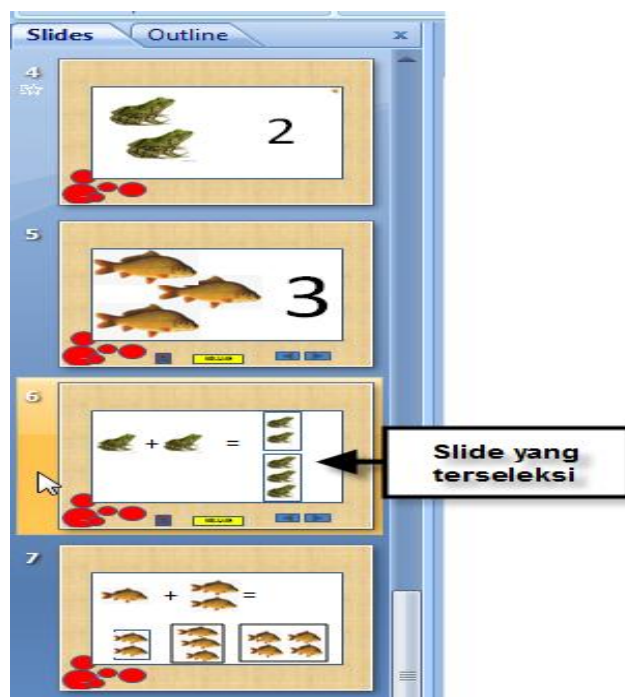


**Gambar 3.65**Tampilan penjumlahan 1 dan 2

Menambahkan tombol Home, tombol KELUAR, tombol Kembali/mundur, tombol maju.

Langkah sebelumnya untuk menambahkan tombol-tombol tersebut diatas adalah dengan memasukan setiap Action Button satu persatu kedalam slide. Ada cara lain untuk menambahkan tombol-tombol tersebut yaitu dengan menyalin tombol pada slide sebelumnya dan menempatkannya pada slide tujuan. Untuk melakukan langkah menyalin tombol lakukanlah langkah berikut ini.

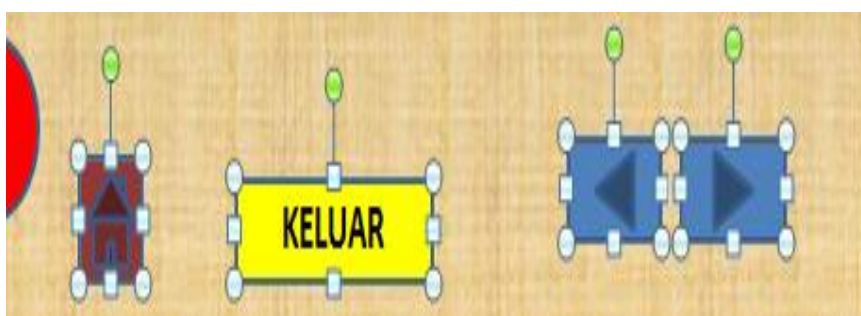
Klik Slide sebelumnya atau slide ke enam sehingga tampilan slide 6 berada pada layar monitor.



Gambar 3.66Menyeleksi slide 6

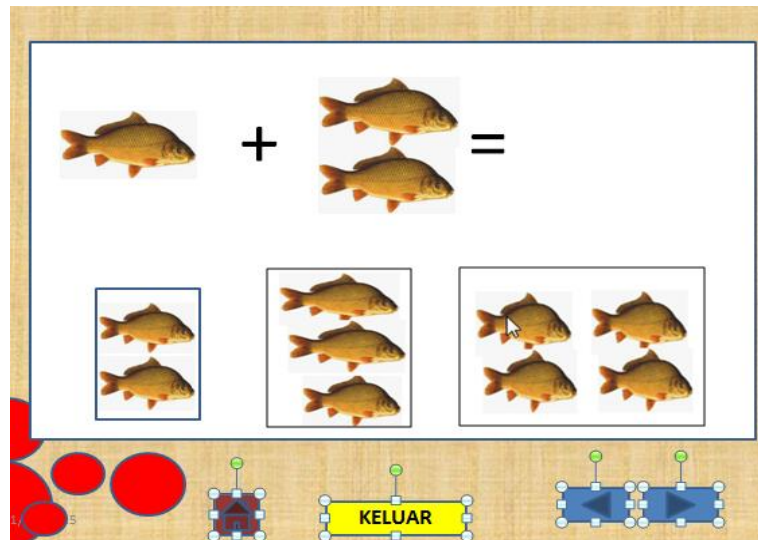
Klik tombol HOME

- 1) Tekan tombol Ctrl pada Keyboard dan jangan dilepaskan sampai semua tombol terseleksi.
- 2) Klik tombol Keluar.
- 3) Klik Tombol Kembali.
- 4) Klik tombol Next.
- 5) Klik menu Home.
- 6) Klik icon Copy.



Gambar 3.67Tombol-tombol yang terseleksi

- 7) Klik slide yang ke tujuh
- 8) Klik Home
- 9) Klik icon Paste (secara otomatis tombol-tombol akan berada pada posisi yang sesuai letak slide 6)



Gambar 3.68Tampilan akhir slide 7

Mengembangkan materi slide 8



Gambar 3.69Tampilan slide respon Benar



Lakukan langkah berikut untuk membuat tampilan slide seperti contoh.

Menambahkan slide baru.

- 1) Klik Home
- 2) Klik New Slide

Menambahkan gambar atau icon ceklis.

Untuk menambahkan icon ceklis silakan disesuaikan dengan gambar yang tersedia pada komputer. Disini contoh yang disajikan seperti gambar diatas dan sudah terdapat pada folder picture komputer.

- 1) Klik Insert.
- 2) Klik Picture.
- 3) Cari Folder tempat menyimpan gambar atau icon benar
- 4) Klik gambar tersebut.
- 5) Klik Open.

Menambahkan tulisan Benar.

- 1) Klik Insert.
- 2) Klik Text Box.
- 3) Klik pada slide.
- 4) Ketikan "BENAR".
- 5) Blok teks tersebut.
- 6) Klik panah drop down Font Size.
- 7) Klik ukuran 48.

Menambahkan sound tepuk tangan yang berada pada Organizer Clip nya Microsoft PowerPoint.

- 1) Klik Insert.
- 2) Klik icon Sound.

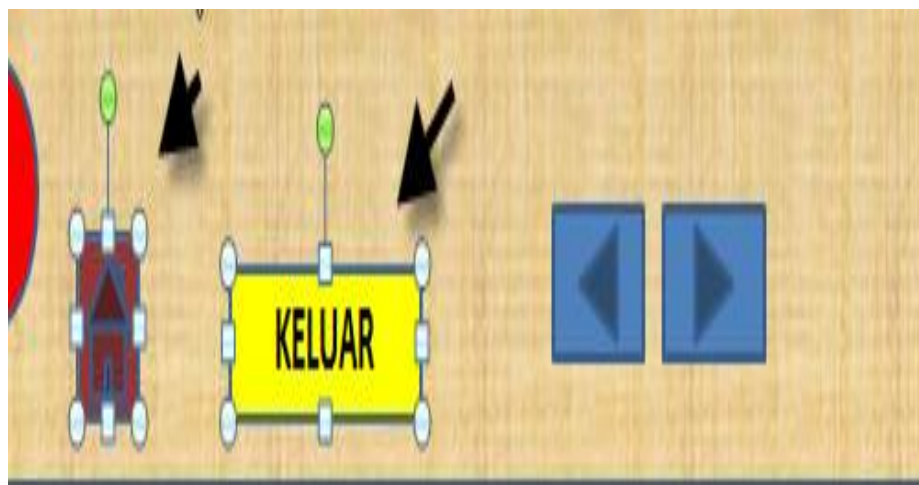


Gambar 3.70 Menu sound from Clip Organizer

- 3) Klik Clap Cheers Sound
- 4) Klik Automatically.
- 5) Pindahkan tanda speaker ke ujung kanan atas layar.

Menambahkan tombol Home dan tombol KELUAR.

- 1) Klik Slide 7
- 2) Klik tombol KELUAR
- 3) Tekan tombol Ctrl dan jangan di lepas
- 4) Klik tombol Home
- 5) Klik menu Home
- 6) Klik icon Copy



Gambar 3.71 Langkah menyalin tombol Home dan Keluar

- 7) Klik slide 8
- 8) Klik Menu Home
- 9) Klik icon Paste
- 10) Atur posisi kedua tombol tersebut.

h. Mengembangkan Isi materi slide 9.



**Gambar 3.72**Tampilan slide

Isi materi slide 9 adalah slide tentang respon salah yang akan tampil ketika pengguna meng klik jawaban salah tentang penjumlahan yang sudah disajikan pada slide sebelumnya.

Untuk membuat slide 9 ini lakukanlah langkah-langkah berikut ini.

Menambahkan slide baru.

- 1) Klik Home
- 2) Klik icon New Slide

Menambahkan Gambar dan Teks

- 1) Klik Menu Insert
- 2) Klik icon Picture.

- 3) Klik gambar atau icon salah.
- 4) Klik Open.
- 5) Atur ukuran gambar dan tempatkan pada posisi yang disesuaikan

Menambahkan teks “Ups Salah Silahkan Mencoba Lagi”

- 1) Klik menu Insert.
- 2) Klik Text Box.
- 3) Klik dan drag kursor pada slide
- 4) Ketikan “Ups Salah Silahkan Mencoba Lagi”.
- 5) Klik panah Drop down Font Size.
- 6) Klik ukuran hurup 32
- 7) Atur posisi teks pada slide.

Menambahkan tombol Home dan tombol KELUAR.

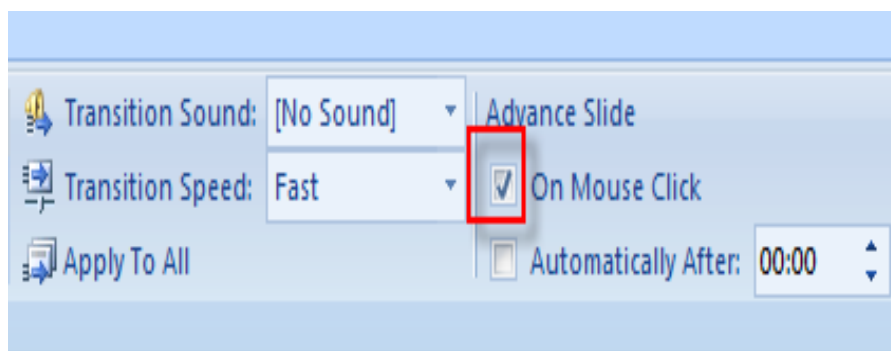
- 1) Klik slide 8
- 2) Salin tombol Home dan KELUAR. (Lakukan langkah yang sama seperti menambahkan tombol pada slide sebelumnya.
- 3) Klik Slide 9
- 4) Klik menu Home.
- 5) Klik icon Paste.

i. Menghubungkan slide demi slide.

Setelah selesai membuat semua slide sesuai dengan skenario atau story board yang direncanakan maka selanjutnya adalah menghubungkan antar slide.

Hal yang pertama dilakukan adalah menghilangkan fungsi mouse pada setiap slide. Lakukan langkah berikut ini.

- 1) Klik Slide 1.
- 2) Klik menu Animations.
- 3) Klik tanda cetang pada On Mouse Klik sampai tanda cetang itu hilang.

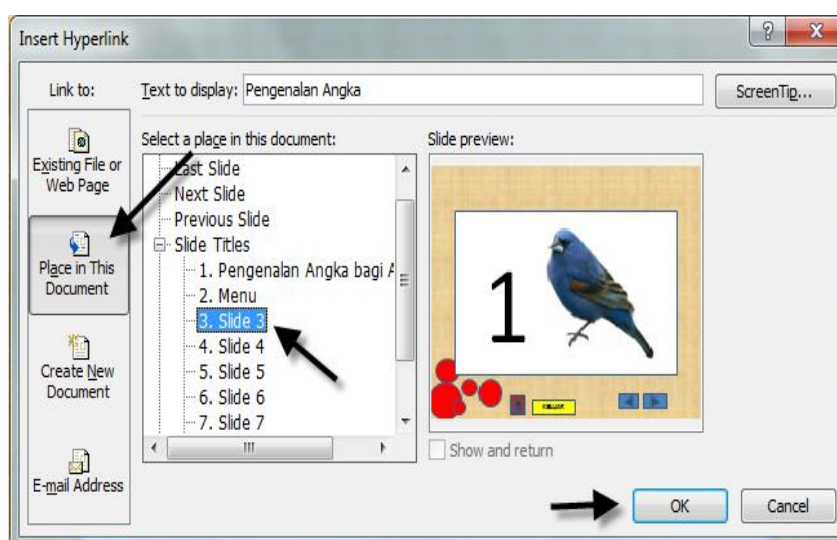


**Gambar 3.73**Tampilan tanda On Mouse Click

Lakukan langkah tersebut diatas untuk menghilangkan tanda cetang On Mouse Click pada setiap slide yang ada.

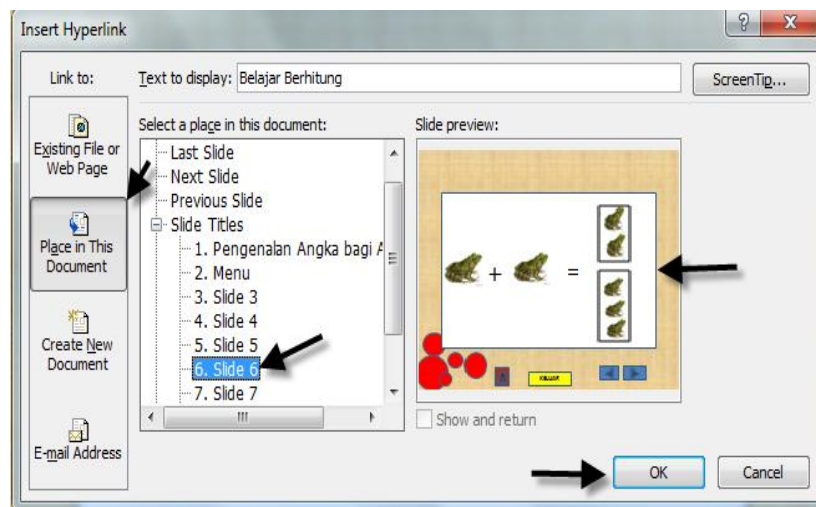
Menambahkan Hyperling pada slide 2 atau slide Menu

- 1) Klik Slide 2
- 2) Blok teks “1. Pengenalan Angka”.
- 3) Klik menu Insert.
- 4) Klik Hyperlink.
- 5) Klik Place in This Document.
- 6) Klik Slide 3.
- 7) Klik OK



**Gambar 3.74**Menambahkan Hyperlink Pengenalan Angka.

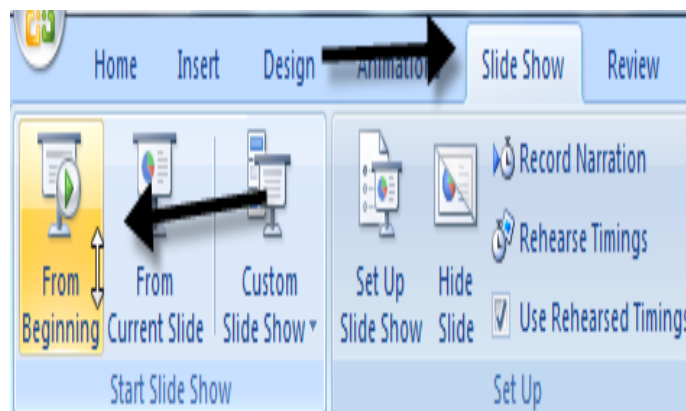
- 8) Blok teks “ Belajar Berhitung”.
- 9) Klik menu Insert.
- 10) Klik icon Hyperlink.
- 11) Klik Place in This Document.
- 12) Klik Slide 6
- 13) Klik OK



**Gambar 3.75**Langkah menambah Hyperlink teks Belajar Berhitung

Menjalankan program.

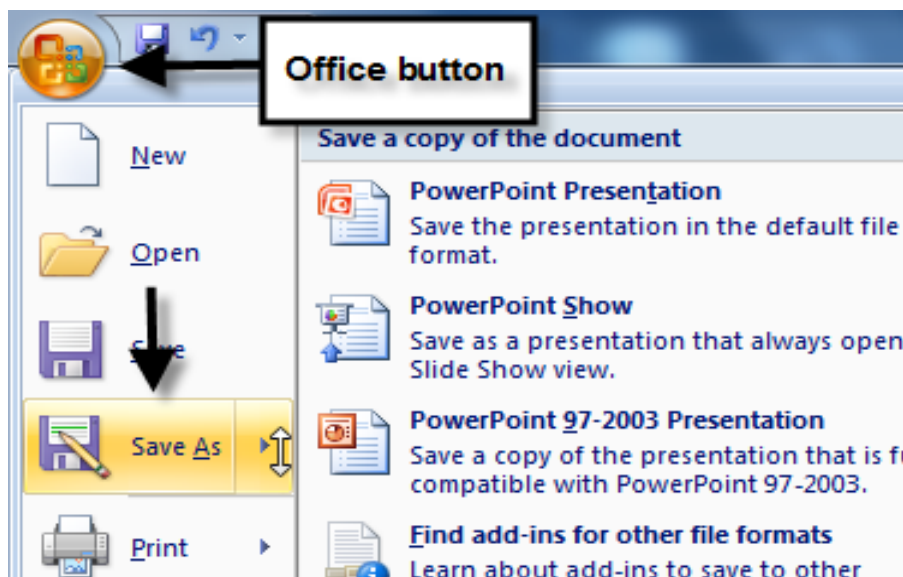
- 1) Klik Slide Show
- 2) Klik icon From Beginning



**Gambar 3.76**Menjalankan program

Simpan projek.

- 1) Klik button Office.
- 2) Klik Save As.
- 3) Ketikkan nama file.
- 4) Klik Save.



Gambar 3.77 Langkah menyimpan file

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Praktekanlah semua langkah – langkah membuat media pembelajaran berbasis TIK bagi anak Taman Kanak-Kanak di atas. Lengkapilah semua slide sehingga semua abjad dalam alphabet mempunyai link ke slides gambar semua binatang. Anda boleh memodifikasi jenis suara yang akan ditebak oleh anak-anak Taman Kanak-kanak seperti kegiatan menebak alat musik atau suara lainnya.

#### E. Latihan /Kasus/Tugas

1. Buatlah sebuah slide dengan menyertakan animasi teks atau gambar yang menjeskan materi yang berhubungan dengan perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak!

## **F. Rangkuman**

Peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didik memiliki banyak faktor penunjang. Salah satu faktor yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat dipakai sebagai alat untuk membelajarkan suatu materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat membawa perubahan terhadap pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK memberi banyak keuntungan baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yang banyak digunakan adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint. Dengan adanya aplikasi ini guru dapat dengan cukup mudah untuk mengembangkan media pembelajaran.

Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Microsoft Powerpoint memungkinkan pengembang menghadirkan materi pembelajaran yang interaktif serta menarik bagi peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah pengenalan bunyi atau suara benda atau binatang. Pengembang harus mempersiapkan terlebih dahulu sumber daya yang tidak terdapat dalam aplikasi Microsoft Powerpoint seperti jenis jenis suara serta gambar-gambar binatang. Dengan mengkombinasikan fitur yang terdapat dalam aplikasi Microsoft PowerPoint pengembang media pembelajaran dapat membuat sebuah media seperti pengenalan bunyi dengan skenario pembelajaran peserta didik disuruh mendengarkan suara yang diputarkan kemudian peserta didik menebak suara yang didengarnya. Setelah itu dengan mengklik fasilitas link yang tersedia pengembang dapat menampilkan sumber suara tersebut sehingga peserta didik dapat secara langsung mengetahui keberhasilan mereka dalam menebak suara.

Selain itu juga pengembangan dapat menambahkan kegiatan lain pada media tersebut yaitu membaca huruf atau kata binatang yang ditampilkan. Keahlian pengembang dalam memadukan warna huruf serta gambar dapat memungkinkan peserta didik sangat tertarik mengikuti pembelajaran.



Semakin bagus desain yang dibuat akan semakin menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Langkah–langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan Microsoft PowerPoint adalah sebagai berikut.

Untuk menambahkan gambar pada slide langkah yang harus dilakukan oleh pengembang adalah:

1. Klik Insert
2. Klik Picture
3. Cari folder file gambar pada komputer
4. Klik gambar yang dipilih
5. Klik OK

Dengan melakukan perintah seperti diatas seorang pengembang sudah dapat memasukan gambar kedalam slide. Akan lebih menarik lagi jika dalam sebuah slide ditambahkan suara atau movie sehingga peserta didik dapat memahami lebih jelas tentang pembelajaran yang disampaikan. Untuk menambahkan suara atau movie pada aplikasi Microsoft PowerPoint dapat dilakukan langkah seperti berikut:

1. Klik Insert
2. Klik Icon Sound atau Movie
3. Cari folder tempat file Sound atau movie
4. Pilih sound atau movie yang akan dimasukan pada slide.
5. Klik Ok

Terdapat banyak fitur yang dapat digunakan oleh pengembang untuk membuat media pembelajaran berbasis TIK.

#### **G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut**

Untuk menjawab pertanyaan nomor 1 lihatlah langkah kerja memasukan teks,gambar dan animasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran 3 ini.



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

# STRATEGI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK

### A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan Pembelajaran 5 ini, peserta mampu Menganalisis perkembangan anak usia dini dalam setiap bidang pengembangan.

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memilih bentuk kegiatan pengembangan sesuai aspek nilai agama dan moral anak usia TK.
2. Memilih bentuk kegiatan pengembangan sesuai aspek fisik motorik anak usia TK.
3. Memilih bentuk kegiatan pengembangan sesuai aspek kognitif anak usia TK.
4. Memilih bentuk kegiatan pengembangan sesuai aspek bahasa anak usia TK.
5. Memilih bentuk kegiatan pengembangan sesuai aspek sosial emosional anak usia TK.
6. Memilih bentuk kegiatan pengembangan sesuai aspek seni anak usia TK.

### C. Uraian Materi

Sebelumnya telah dibahas mengenai konsep pembelajaran berbasis komputer di Taman Kanak-kanak sebagai salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di TK bertujuan untuk dapat memfasilitasi perkembangan anak dengan menggunakan berbagai metode maupun media pembelajaran. Untuk lebih memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam memfasilitasi perkembangan anak, maka pembahasan materi ketiga ini membahas mengenai strategi pelaksanaan TIK dalam meningkatkan aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak sebagai berikut:

#### 1. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan Nilai Agama dan Moral

- a. Aspek Nilai Agama dan Moral anak usia TK (4-6 tahun)

Anak TK adalah anak yang sedang dalam tahap perkembangan pra operasional kongkrit, sedangkan nilai-nilai agama dan moral merupakan konsep-konsep yang abstrak, sehingga dalam hal ini anak belum dapat dengan serta merta menerima apa yang diajarkan guru atau orang tua yang sifatnya abstrak secara cepat.

Untuk itulah guru atau pendidik di TK harus pandai dalam memilih dan menentukan metode yang akan digunakan untuk menanamkan nilai moral kepada anak agar pesan moral yang ingin disampaikan guru dapat benar-benar sampai dan dipahami oleh anak untuk bekal kehidupannya di masa depan. Pemahaman yang dimiliki guru atau pendidik akan mempengaruhi keberhasilan penanaman nilai agama dan moral secara optimal.

Pendidikan nilai agama dan moral dapat disampaikan dengan metode langsung atau tidak langsung. Metode langsung mulai dengan penentuan perilaku yang dinilai baik sebagai upaya indoktrinasi berbagai ajaran. Caranya dengan memusatkan perhatian secara langsung pada ajaran tersebut melalui mendiskusikan, mengilustrasikan, menghafalkan, dan mengucapkannya. Metode tidak langsung tidak dimulai dengan menentukan perilaku yang diinginkan tetapi dengan menciptakan situasi yang memungkinkan perilaku yang baik dapat dipraktikkan.

Keseluruhan pengalaman di sekolah dimanfaatkan untuk mengembangkan perilaku yang baik bagi anak didik (Darmiyati Zuchdi, 2003: 4). Dalam menggunakan metode pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Dalam Standar PAUD (Peraturan Menteri dan Kebudayaan Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014) dinyatakan bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral anak usia TK adalah:

- 1) Tingkat Pencapaian Perkembangan Nilai Agama dan Moral Usia 4-5 tahun.
  - Mengetahui agama yang dianutnya
  - Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar
  - Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu
  - Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk
  - Membiasakan diri berperilaku baik
  - Mengucapkan salam dan membalas salam
- 2) Tingkat Pencapaian Perkembangan Nilai Agama dan Moral Usia 5-6 tahun.
  - Mengenal agama yang dianut
  - Mengerjakan ibadah
  - Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb

- Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
- Mengetahui hari besar agama
- Menghormati (toleransi) agama orang lain

b. Contoh Kegiatan Pengembangan Nilai Agama dan Moral anak usia TK (4-6 tahun) dengan media Teknologi Informasi dan Komunikasi

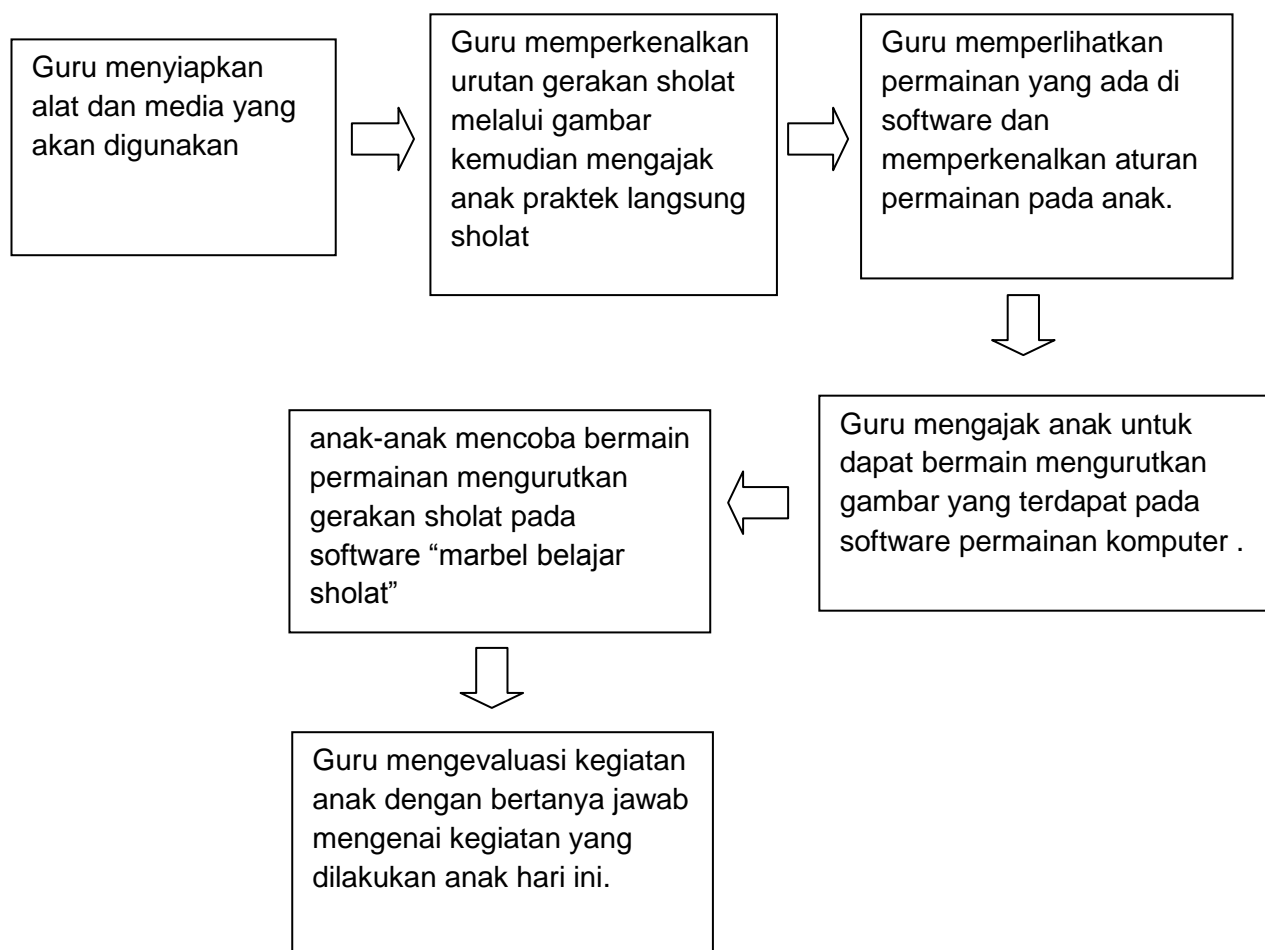
Upaya pengembangan nilai agama dan moral anak usia TK dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran yang berprinsip bermain sambil belajar bagi anak. Pengembangan nilai agama dan moral dalam konteks ini tidak semata-mata sebagai suatu situasi seperti yang terjadi dalam kelas-kelas belajar formal di sekolah, apalagi pembelajaran ini ditujukan pada anak-anak usia dini dengan ciri utamanya senang bermain. Untuk anak usia 4-6 tahun strategi pembelajaran nilai agama dan moral diarahkan pada pembentukan inisiatif anak untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan perilaku baik dan buruk.

Pengembangan nilai agama dan moral dapat dilakukan dengan berbagai metode dan media, seperti dengan keteladanan, pembiasaan berperilaku baik dalam keseharian, bercerita, maupun menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, seperti bercerita dengan menggunakan media gadget maupun bermain games interaktif pada komputer.

Berikut ini merupakan salah satu contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan nilai agama dan moral dengan memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi.

Indikator:	Mengetahui agama yang dianut
	Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar
Kegiatan:	Mengurutkan gambar gerakan sholat
Tujuan:	Mengenalkan gerakan shalat
Metode:	Demonstrasi, tanya jawab, bercerita dan praktek langsung
Bahan dan Alat:	Komputer, Software ' marbel belajar sholat'

Langkah-langkah :

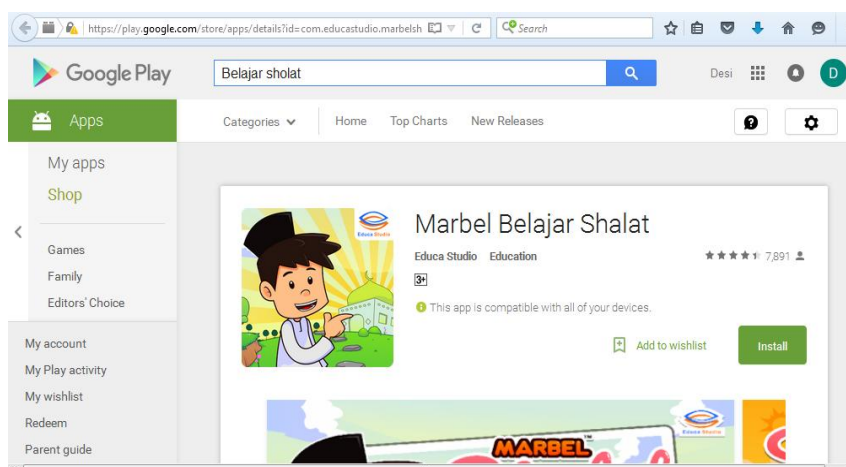


- c. Prosedur penggunaan software “Marbel Belajar Sholat” dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Setelah guru membuat perencanaan penggunaan media Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran anak, selanjutnya ialah memilih dan menggunakan media Teknologi Informasi dan Komunikasi. Salah satu Teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia TK, ialah software pendidikan yang khusus untuk anak, misalnya: sistem operasi yang didalamnya terdapat program pendidikan. Guru dapat menggunakan fasilitas permainan dalam sistem operasi android pada gadget (perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti laptop, notebook, netbook, handphone, tablet, kamera, dan lain sebagainya).

- d. Memilih dan mendownload materi kegiatan pengembangan nilai agama dalam *Google Play(Play Store)*.

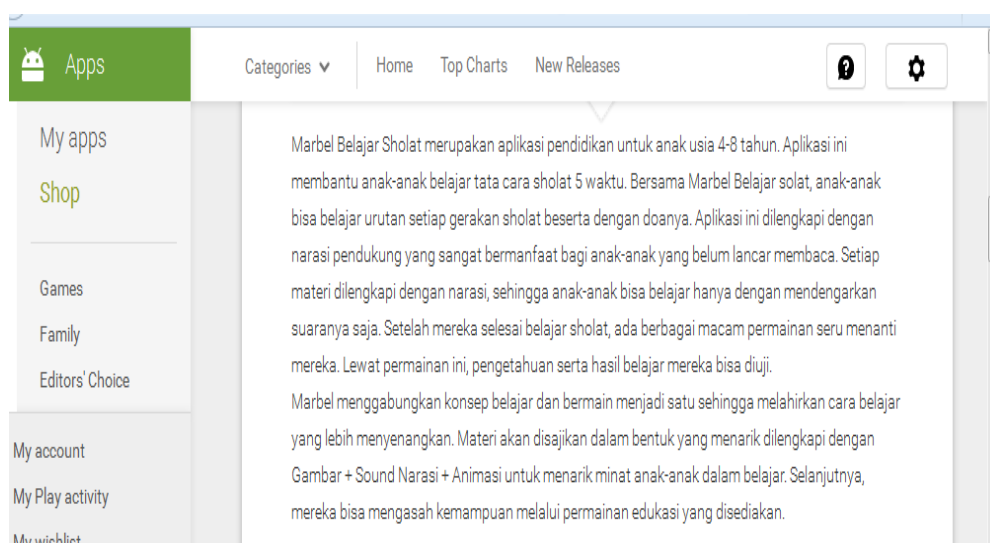
Dalam memilih materi kegiatan dalam *google play*, guru menentukan materi sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat, contohnya materi “belajar sholat”. Salah satu permainan yang akan muncul adalah marbel belajar sholat. Guru terlebih dahulu mendownload permainan ini melalui aplikasi play store dalam gadget, dengan mengklik tombol *install*.



**Gambar 4.1**aplikasi permainan berbasis android

Sumber Gambar : [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com)

Dalam memilih permainan ini, hendaknya guru dapat memperhatikan keterangan aplikasi yang akan digunakan, misalnya pada ‘Marbel Belajar Shalat’ terdapat keterangan sebagai berikut :



**Gambar 4.2**Keterangan Petunjuk Aplikasi Permainan

- e. Memanfaatkan aplikasi permainan pendidikan dalam pengembangan nilai agama dan moral

Setelah aplikasi yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, selanjutnya ialah menggunakan permainan tersebut sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 4.3 Aplikasi permainan Marbel Shalat

Aplikasi yang dapat dipergunakan dalam 'marbel shalat' oleh anak-anak usia TK ialah sebagai berikut:



Gambar 4.4 permainan belajar urutan gerakan sholat

Sumber : [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com)





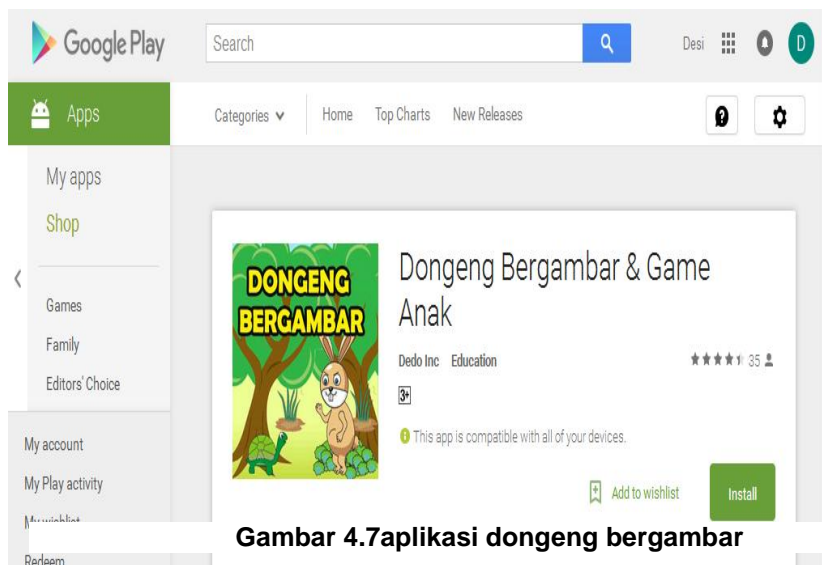
Gambar 4.5 Permainan belajar shalat lima waktu  
Sumber : [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com)



Gambar 4.6 Aplikasi permainan interaktif mengenai shalat  
Sumber : [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com)

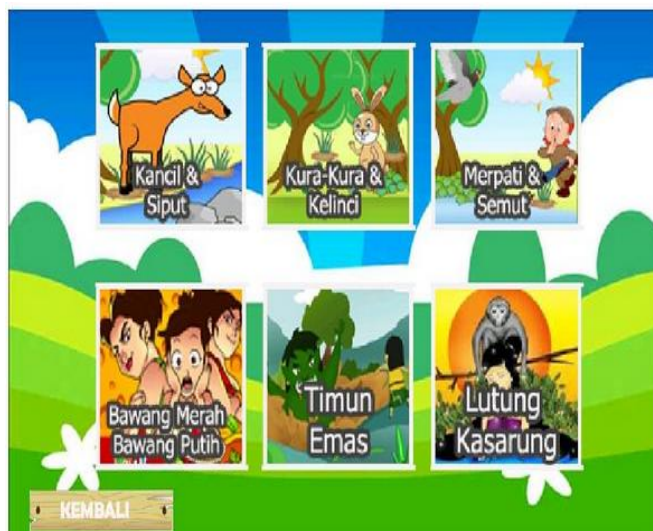
Aplikasi permainan ini, merupakan salah satu contoh yang dapat digunakan guru TK dalam pengembangan nilai agama Islam. Adapun dalam pengembangan nilai moral, guru dapat memilih metode lainnya, misalnya dengan bercerita menggunakan tayangan video cerita yang mempunyai nilai-nilai moral yang akan dikenalkan pada anak. Banyaknya aplikasi permainan yang tersedia dalam google play, menjadikan guru harus pandai memilih dan memanfaatkan aplikasi sesuai tujuan pembelajaran.

Pengembangan nilai moral pada anak usia TK, diawali dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Dongeng anak mengenai kisah yang inspiratif dan menarik dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, misalnya aplikasi sebagai berikut ini:



**Gambar 4.7**aplikasi dongeng bergambar

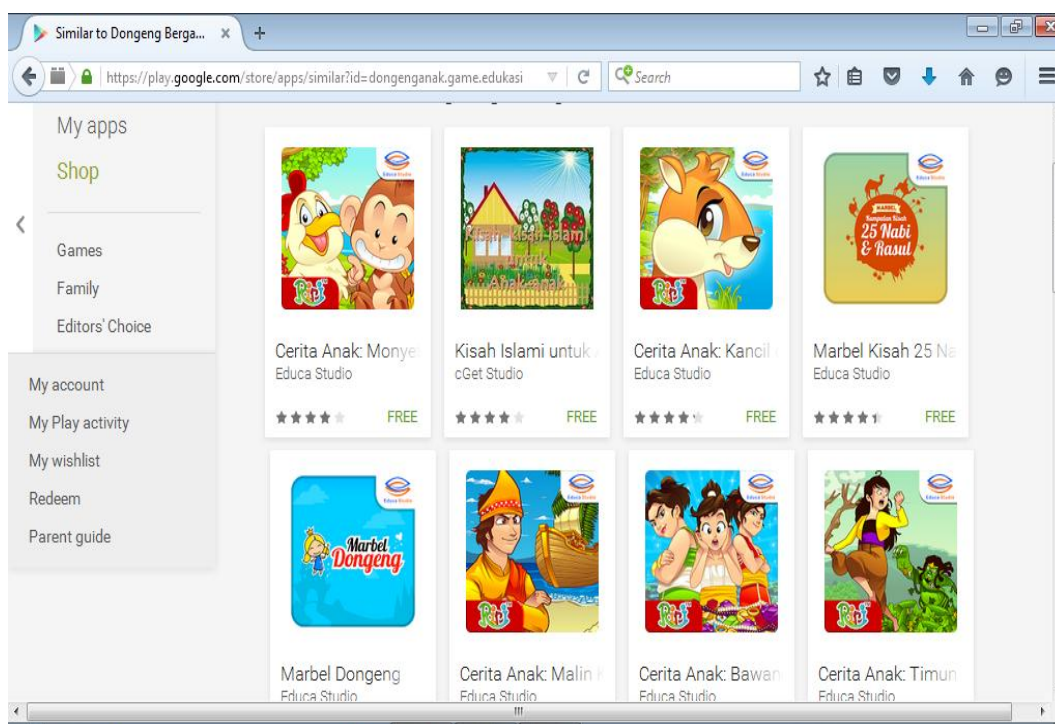
Aplikasi ini terdiri dari kumpulan dongeng anak indonesia dengan gambar dan game berupa puzzle yang dapat membuat anak lebih tertarik untuk membaca dongeng, terdapat beberapa dongeng seperti bawang merah dan bawang putih, lutung kasarung, dengan tampilan gambar sebagai berikut:



**Gambar 4.8**Pilihan dongeng pada aplikasi

Sumber:<https://play.google.com/store/apps/details?id=dongenganak.game.edukasi>

Selain aplikasi dongeng bergambar di atas, terdapat beberapa pilihan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yaitu:



**Gambar 4.9**Pilihan Aplikasi permainan edukatif dalam sistem Android

Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=dongenganak.game.edukasi>

## 2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan Fisik Motorik Anak

### a. Aspek Fisik Motorik anak usia TK (4-6 tahun)

#### 1) Pengertian Perkembangan Motorik

Elizabeth B Hurlock (1978: 159) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Menurut Emdang Rini Sukamti (200:15) bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur

lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

## 2) Pembagian Keterampilan Motorik

Menurut Magill Richard A, (1989:11) berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan keterampilan dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*).

### a. Keterampilan Motorik Kasar (*gross motor skill*)

Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang paling penting. Motorik kasar meliputi melompat, melempar, berjalan, dan meloncat.

### b. Keterampilan Motorik Halus (*fine motor skill*)

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. Contoh motorik halus adalah: melukis, menjahit, dan mengancingkan baju.

## b. Contoh Kegiatan Pengembangan Fisik Motorik anak usia TK (4-6 tahun) dengan media Teknologi Informasi dan Komunikasi

Langkah-langkah dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan fisik motorik anak usia TK, yaitu:

### 1) Perencanaan Awal

Kegiatan ini meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terintegrasi dalam semua aspek perkembangan anak, meliputi; pengidentifikasian tujuan pembelajaran, kebutuhan belajar atau mengidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak, oleh karena itu program yang akan dikembangkan harus disesuaikan pada usia anak TK.

Karakteristik anak yang akan menggunakan dan belajar dari materi yang dikembangkan tidak dapat diabaikan dalam rumusan tujuan. Oleh karena itu, perlu diketahui beberapa karakteristik siswa yang relevan dan kondisi dimana program yang dikembangkan akan digunakan. Karakteristik anak tersebut meliputi: tingkatan usia anak, apakah program akan digunakan dikelas, bersama materi lain atau digunakan untuk belajar mandiri.

Selanjutnya, perlu dipertimbangkan mengenai strategi pembelajaran, khususnya dalam hal ini perlu dipilih jenis media apa yang paling cocok untuk pembelajaran yang dikembangkan. Apakah pembelajaran melalui komputer, gadget, atau media audio visual dianggap paling sesuai dengan kebutuhan? Setelah sampai pada keputusan bahwa pembelajaran melalui komputer, gadget, atau media audio visual adalah yang paling sesuai dengan kebutuhan, maka langkah berikutnya baru dapat dilakukan merencanakan dan menyusun software pembelajaran berbasis komputer.

Perencanaan dan penyusunan program pembelajaran berbantuan komputer mungkin dapat dilakukan sendiri tanpa pihak lain. Jika demikian, maka pengembangan software pembelajaran berbasis komputer harus memiliki tiga keterampilan sebagai berikut, *pertama*; menguasai bidang studi, *Kedua*; menguasai proses pengembangan media, *ketiga*; menguasai keterampilan teknis yang diperlukan dalam pemrograman komputer serta menguasai bahasa komputer.

Namun, jika guru tidak menguasai beberapa diantara ketiga keterampilan tersebut, maka ia dapat mencari bantuan pihak lain/*team approach* atau memanfaatkan aplikasi software yang telah ada, seperti permainan berbasis android yang dapat didownload dalam aplikasi *gadget*.

## 2) Menyiapkan materi untuk pengembangan fisik motorik

Pada langkah ini perlu dipikirkan oleh guru adalah bagaimana menyusun materi untuk pengembangan fisik motorik. Dalam memilih materi yang sesuai untuk pengembangan fisik motorik dapat dipertimbangkan rambu-rambu sebagai berikut; *pertama*, materi harus relevan dengan tujuan. *Kedua*, materi harus cocok untuk kemampuan anak. *Ketiga*, materi yang dipilih hendaknya materi yang dibutuhkan banyak orang. *Keempat*, Materi untuk pengembangan fisik motorik berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebaiknya materi yang tidak sering berubah-ubah dan dapat berguna untuk selamanya. Dengan demikian materi yang dikembangkan diharapkan dapat lebih bermanfaat.

- c. Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pelaksanaan pengembangan Fisik Motorik Anak TK

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pengembangan fisik motorik di Taman Kanak-kanak, hendaknya dapat memperhatikan **Prinsip-prinsip pelaksanaan kegiatan fisik motorik di TK meliputi:**

- a) Kegiatan dalam bentuk permainan
- b) Menciptakan suasana gembira dan menyenangkan
- c) Gerakannya bervariasi
- d) Dilakukan tiap hari, baik secara formal maupun diselipkan diantara kegiatan yang direncanakan
- e) Berencana dan bertahap
- f) Diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak

Disamping prinsip pelaksanaan tersebut diatas agar tujuan pembelajaran tercapai perlu juga didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, situasi lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, tenaga guru yang memiliki kemampuan/ kompetensi membimbing anak usia dini dan peran serta orang tua dan masyarakat.

Berdasarkan keterampilan koordinasi motorik kasar tersebut diatas, maka anak usia Taman Kanak-kanak sudah dapat melakukan berbagai aktivitas sebagai berikut :

- 1) Mengendarai sepeda roda dua dan roda tiga
- 2) Berlari dan berhenti, berlari dengan sempurna
- 3) Menaiki dan memanjat tangga gimnastik
- 4) Melompat dan meloncat
- 5) Berdiri dengan satu kaki (keseimbangan)
- 6) Dapat mengikuti irama musik
- 7) Dapat menendang bola, melempar bola, dst

Sedangkan keterampilan motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas, diantaranya adalah:

- a. Dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas

- b. Dapat memasang dan memmbuka kancing dan resleting
- c. Dapat menahan kertas dengan satu tangan , sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis atau kegiatan lainnya.
- d. Dapat memasukkan benang ke dalam jarum
- e. Dapat meronce manik-manik
- f. Dapat membentuk dengan plastisin /was
- g. Dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.

Dalam belajar keterampilan fisikmotorik, anak-anak memerlukan pengalaman keterampilan dasar (gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif). Mereka harus belajar gerakan-gerakan sederhana sebelum menghubungkannya ke dalam gerakan-gerakan yang lebih sulit, sebelum menguasai sebuah keterampilan gerak, anak-anak harus diberi kesempatan untuk melakukan latihan-latihan. Anak-anak harus memiliki kesempatan untuk mencoba, membetulkan dan mencoba lagi. Anak-anak akan memperbaiki keterampilan motoriknya berdasarkan pengalaman bermain yang dilakukan sebelumnya.

Ingatan berperan penting bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik. Anak perlu mengingat kembali hal yang baru dilakukannya agar dapat mengoreksi dan memperbaikinya. Contohnya, bola yang dilemparkan anak dari jarak tertentu ke dalam kotak dan tidak berhasil memasukkan bola ke dalam kotak tersebut, maka pada kesempatan berikutnya anak akan mencoba melempar bola lebih kencang atau dengan jarak yang lebih dekat agar tidak meleset.

Untuk memepelajari keterampilan gerak, anak-anak harus menggabungkan memori atau ingatan dengan pengalaman sebelumnya. Memanfaatkan kesempatan untuk mencoba sesuatu yang baru, serta mempraktekkan apa yang telah dipelajari. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan gerak di Taman Kanak-kanak, tidak berbeda dengan kegiatan pengembangan jasmani karena gerakan-gerakan yang dikembangkan merupakan gerakan-gerakan fisik anak usia TK sehingga guru perlu memperhatikan ketentuan pedagogis, gerakan yang kreatif dan bervariasi, serta dilakukan setiap hari, baik secara formal yang direncanakan, maupun sebagai selingan diantara dua kegiatan atau transisi. Urutan gerakan dalam kegiatan secara formal atau metodik dalam menyampaikan pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pendahuluan atau latihan pemanasan atau *warming up*

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan :

- a. menaikkan suhu badan,
- b. menyiapkan baik jasmani maupun rohani agar dapat melakukan latihan inti dengan baik ,
- c. agar tidak terjadi cedera

Latihan ini dilakukan dengan cara berjalan, berlari atau permainan sederhana yang memerlukan gerakan tangan, kepala, badan atau kaki. Waktu pemanasan ini sebaiknya jangan terlalu lama, agar anak tidak mengalami kelelahan (  $\pm$  5 menit).

## 2. Latihan inti

Kegiatan ini merupakan kegiatan pokok dari perkembangan fisik. Latihan inti dimaksudkan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Latihan peregangan dan kelenturan otot

Latihan peregangan dan kelenturan tubuh biasanya kita sebut latihan tubuh yang bertujuan untuk melatih penguluran, penguatan, pelepasan, pelepasan.

- b. Latihan keseimbangan badan

Biasanya dilakukan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki, meniti di atas papan titian, berjalan jinjit lurus ke depan, maupun berjalan mundur dengan menutup mata.

- c. Latihan kekuatan dan ketangkasan badan.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara melatih otot-otot tangan dan kaki atau dengan berlari melewati rintangan, bisa juga dengan memindahkan benda dari tempat yang satu ke tempat yang lain.

- d. Latihan berjalan, berlari, melompat dan meloncat

Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara berjalan, berlari, melompat dan meloncat dari tempat yang satu ke tempat yang lain.

## 3. Latihan penenangan



Latihan penenangan bertujuan untuk mengembalikan suhu badan ke keadaan semula setelah melakukan berbagai kegiatan fisik ( agar suhu badan anak menjadi turun) sehingga siap melakukan kegiatan berikutnya. Latihan penenangan biasa diisi dengan koreksi-koreksi gerakan yang tadi sudah dilakukan, nyanyian-nyanyian atau dengan pemberian rewards.

Teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan fisik motorik ini, meliputi: penggunaan media audio seperti media kaset untuk menggunakan musik sebagai pengiring gerakan, penggunaan media audio visual, seperti video gerakan senam untuk anak, maupun musik yang terdapat pada gadget. Penggunaan media teknologi ini bertujuan untuk membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak, contohnya dalam kegiatan latihan gerakan dasar. Kegiatan ini dimulai dengan eksplorasi gerakan-gerakan tubuh dan meningkat ke gerakan campuran.

Gerakan tersebut diantaranya:

1. Cara berjalan dan berlari perorangan

Berjalan menjelajahi ruangan secara perorangan dengan langkah pendek, langkah biasa dan langkah panjang dan berjalan di atas satu garis lurus. Berlari menjelajahi ruangan secara perorangan dengan langkah pendek, langkah biasa, dan langkah panjang juga divariasi dengan berlari jinjit dengan tumpuan ujung kaki atau tumit di atas satu garis lurus.

2. Berjalan dan berlari secara bersama

Berjalan dan berlari menjelajahi ruangan atau lapangan berdua sambil berpegangan tangan dengan langkah biasa, langkah pendek dan langkah panjang.

3. Berjalan dan berlari dengan berbagai cara ( berdua, bertiga, berempat, dan seterusnya)

Berjalan dan berlari ke berbagai arah seperti berjalan ke samping kanan, samping kiri, serong kanan, serong kiri dengan bergandengan tangan.

4. Melompat ke berbagai arah secara individual

Kegiatan ini dilakukan dengan tumpuan satu kaki (melompat) dan dilakukan dengan tumpuan dua kaki (meloncat). Melompat ke depan dengan cara bertolak dengan kaki kiri, lalu mendarat dengan kaki kiri dan sebaliknya. Melompat ke atas dengan cara bertolak dengan kaki kiri, lalu mendarat dengan kaki kanan dan sebaliknya.

Meloncat dengan tumpuan dua kaki seperti menirukan katak dan kelinci meloncat.

5. Melompat ke berbagai arah secara bersama (dengan teman)

Melompat ke depan sambil bergandengan tangan dengan cara bertolak dengan kaki kiri, lalu mendarat dengan kaki kanan dan sebaliknya. Gerakan ini bisa divariasikan dengan melompat ke belakang maupun ke samping kanan kiri dengan cara bergandengan.

6. Gerakan kombinasi berjalan, berlari dan melompat secara individual

Gerakan ini bisa dilakukan dengan gerakan berjalan ke depan, melompat ke samping kanan maupun kiri.

7. Gerakan tubuh dengan alat bantu

Gerakan ini bisa dilakukan dengan cara melompati tali yang direntangkan dengan ketinggian yang bertahap. Berjalan merangkak dan melompat di atas papan keseimbangan. Menggelindingkan simpe dengan cara berpasangan, berkelompok atau secara individual. Merangkak dalam simpe dengan cara berkelompok. Memantulkan bola ke tembok dan menangkapnya. Sambil berjalan memantulkan bola ke lantai. Bermain bola gelinding berpasangan sambil duduk berhadapan di lantai dengan jarak tertentu. Melambungkan dan menangkap bola secara berpasangan. Melempar dan menangkap kantong biji-bijian.

8. Melakukan gerakan fantasi menurut cerita (senam fantasi)

Kegiatan ini dilakukan guru dengan cara memberi contoh dalam bentuk cerita dan anak-anak melakukan gerakan yang tergambar dari cerita dengan judul yang telah ditentukan oleh guru. Dalam hal ini, guru harus memilih cerita yang terdapat banyak gerak di dalamnya yang dilakukan oleh tokoh cerita tersebut.

9. Melakukan gerakan-gerakan tubuh berdasarkan lirik lagu (gerak dan lagu)

Kegiatan ini meniru contoh gerakan kepala, pundak, lutut, kaki, "Aku seorang kapiten" , "Tukang Kayu". Anak-anak bernyanyi sambil melakukan gerakan yang ada dalam lagu itu.

10. Melakukan gerakan-gerakan tubuh berdasarkan irama atau ritmik melalui tape recorder

Dengan unsur-unsur gerak jalan maju, mundur, menyamping, langkah kecil, langkah besar, tinggi, berat. Langkah pertama adalah pengenalan ritmik yang perlu dilatih kemudian anak-anak dibiarkan bergerak dengan iringan musik instrumental dengan perasaan masing-masing dan kreativitas sendiri-sendiri.

11. Melakukan gerakan halus (motorik halus)

Ada dua komponen gerak yang mudah dipahami anak, yaitu kekuatan dan kelenturan. Anak dapat mengukur kekuatannya dengan cara melemparkan bola atau kantong biji dengan jarak tertentu. Anak juga dapat mencoba mengukur kelenturan sendiri dengan membungkukkan tubuhnya untuk memegang ibu jari kaki tanpa menekukkan lutut. Guru memprogramkan kegiatan untuk melatih kekuatan dan kelenturan anak didik dengan memperhatikan gerak-gerak dasar dalam bermain. Misalnya, dengan tema pekerjaan dan sub tema petani. Kegiatannya senam fantasi menurut cerita. Dalam kegiatan ini cerita yang dikarang guru hendaknya terdapat banyak gerakan yang dapat dilakukan anak didik. Guru bercerta tanpa memberi contoh gerakan-gerakan sehingga anak melakukan gerakan-gerakan menurut fantasi dan kreativitas mereka masing-masing. Anak seolah-olah menjadi pelaku-pelaku dalam cerita tersebut dan mengalami sendiri perasaan dalam cerita.

Kegiatan pengembangan fisik motorik anak usia TK akan mencapai hasil yang optimal apabila guru dapat memilih metode yang tepat, kemudian melaksanakan dengan teknik-teknik penyampaian yang baik. Mendidik dan mengajar dengan cara atau metode yang tepat, perlu memperhatikan perkembangan anak didik, khususnya di TK dimana anak merupakan subjek didik yang mempunyai karakteristik khusus, baik perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan fisik maupun perkembangan bahasa. Untuk itu, guru TK perlu memiliki pengetahuan dan menguasai tentang metode mengajar dan teknik-

teknik penyampaian serta langkah-langkah pelaksanaannya. Dalam usaha pengembangan kemampuan fisik di TK, tidak ada metode khusus yang digunakan guru untuk mempelajari suatu keterampilan, namun melalui kegiatan belajar dengan mencoba-coba dan mengamati, mencontoh orang lain, serta latihan dengan bimbingan guru.

Di TK yang menjadi titik tolak adalah usaha mengembangkan anak secara menyeluruh dan bukan semata-mata mengajarkan isi program dan kegiatan bermain sebagai alat pengembangan. Bukan pelajaran teori bermain atau gerak yang kita berikan, tetapi apa yang dikembangkan pada anak melalui kegiatan bermain. Para ahli pendidikan anak dari berbagai negara menyatakan bahwa bermain merupakan cara untuk meningkatkan ketepatan gerakan anak dan mengajar dirinya mengatasi kesulitan-kesulitan yang praktis.

Elizabeth Helsy dan Lorena Porter juga mengemukakan bahwa dalam latihan gerakan untuk fisik motorik anak di TK ada empat (4) kegiatan yang dapat dilakukan, yaitu :

1. gerakan eksplorasi (penjelajah)

Anak-anak membutuhkan kebebasan bergerak dan untuk itu dibutuhkan ruang yang aman di dalam ataupun di luar kelas. Tujuan kegiatan eksplorasi adalah sebagai berikut :

- a. anak mendapat pengalaman bahwa tubuh dapat bergerak
- b. menciptakan kegembiraan dan kepuasan dalam bergerak
- c. memberi pengalaman pada anak dalam membagi ruang dengan orang lain
- d. menciptakan cara baru dalam melakukan suatu tugas/ perintah
- e. melakukan kegiatan, latihan sambil menunjukkan kekuatan-kekuatan tubuh

Contoh pembelajaran :

I. "Mari berjalan menjelajahi ruangan"

Tujuan : anak berjalan ke berbagai arah dan dengan berbagai cara

Sarana : ruang untuk bermain atau halaman sekolah

Media teknologi informasi dan komunikasi: CD musik player

Kegiatan : Anak-anak berdiri bebas di ruang menghadap ke arah guru

Inti pembelajaran :

"Mari berjalan mengelilingi ruang" tanpa mengganggu anak-anak lain.

"Coba anak-anak berjalan dengan angkat tumit....yaa...berjalan dengan langkah biasa lagi."

"Coba anak-anak berjalan dengan langkah panjang....ya...dengan langkah lebih panjang lagi."

Anak-anak berjalan...,

Belok ke kanan...,

Belok ke kiri...,

Langkah panjang..,

Angkat tumit...,

Berjalan biasa...,

Berhenti.

Berjalan lambat sesuai irama.

Berjalan cepat sesuai irama.

- Guru dapat menggunakan tepukan tangan dan musik yang diperdengarkan melalui CD Player yang dibunyikan dengan tempo lambat, sedang, cepat dan anak-anak berjalan sesuai irama.
- Anak-anak berkumpul lagi dalam suasana bebas.
  1. "Siapa yang tahu, tadi kita berjalan arah mana saja?"
  2. "Tadi kita berjalan dengan cara apa?"
- Guru membimbing anak-anak membersihkan tangan dan kaki untuk mengikuti bidang pengembangan berikutnya.

### 3. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan Kognitif Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak

#### a. Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Setiap periode perkembangan menunjukkan ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Menurut Sofia Hartati (2005:17), "Karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan pada suatu periode yang harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak". Tugas perkembangan meliputi berbagai karakteristik perilaku pada setiap aspek perkembangan.

Anak usia 4-6 tahun pada umumnya secara kognitif sudah dapat melakukan banyak hal, dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Peraturan Kemendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD), diantaranya:

**A. Lingkup Perkembangan Belajar dan Pemecahan Masalah**

**1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun**

- a) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)
- b) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)
- c) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)
- d) Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- e) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
- f) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
- g) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
- h) Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)

**2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun**

- a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
- c) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- d) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

**B. Lingkup Perkembangan Berpikir Logis**

**1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun**

- a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- b) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.

- c) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
- d) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- e) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

## 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun

- a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”
- b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
- c) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- d) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
- e) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- f) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- g) Mengenal pola ABCD-ABCD
- h) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

## C. Lingkup Perkembangan Berpikir Simbolik

- 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun
  - a) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
  - b) Mengenal konsep bilangan
  - c) Mengenal lambang bilangan
  - d) Mengenal lambang huruf
- 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun
  - a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
  - b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
  - c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
  - d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

- e) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

- a. Contoh Kegiatan Pengembangan Kognitif anak usia TK (4-6 tahun) dengan media Teknologi Informasi dan Komunikasi

#### Prinsip Pelaksanaan

Agar pelaksanaan bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak dapat mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan, hendaknya mem-perhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Misalnya; mengenalkan konsep bilangan 1-10 dengan menghubungkan lambang bilangannya.
2. Dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif, terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan, hendaknya guru-guru memperhatikan masa peka.
3. Untuk mencapai kemampuan pengembangan kognitif tidak semua dilaksanakan sekaligus dalam satu kegiatan, akan tetapi dapat dilakukan secara bertahap dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak.
4. Dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif hendaknya mengacu kepada kompetensi yang hendak dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema yang sedang dibahas.
5. Pelaksanaan kegiatan pengembangan kognitif dapat menggunakan bermacam-macam metode yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.
6. Pelaksanaan pengembangan kognitif didasarkan terjawabnya pertanyaan “apa” dan “mengapa” tentang segala sesuatu yang ada di sekitar anak. Jika anak sudah timbul pertanyaan seperti tersebut di atas, maka pada masa itu anak sudah mampu untuk menerima penjelasan.
7. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana dan sumber belajar.
8. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang didapat secara lisan atau dengan media kreatif (menciptakan bentuk dari kegiatan bentuk-bentuk geometri, membentuk dengan tanah liat)
9. Kegiatan-kegiatan yang diberikan hendaknya merupakan pengetahuan yang objektif dan sesuai dengan kenyataan.



Contoh Kegiatan Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Dengan Memanfaatkan media Teknologi Informasi.

Indikator : Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 5

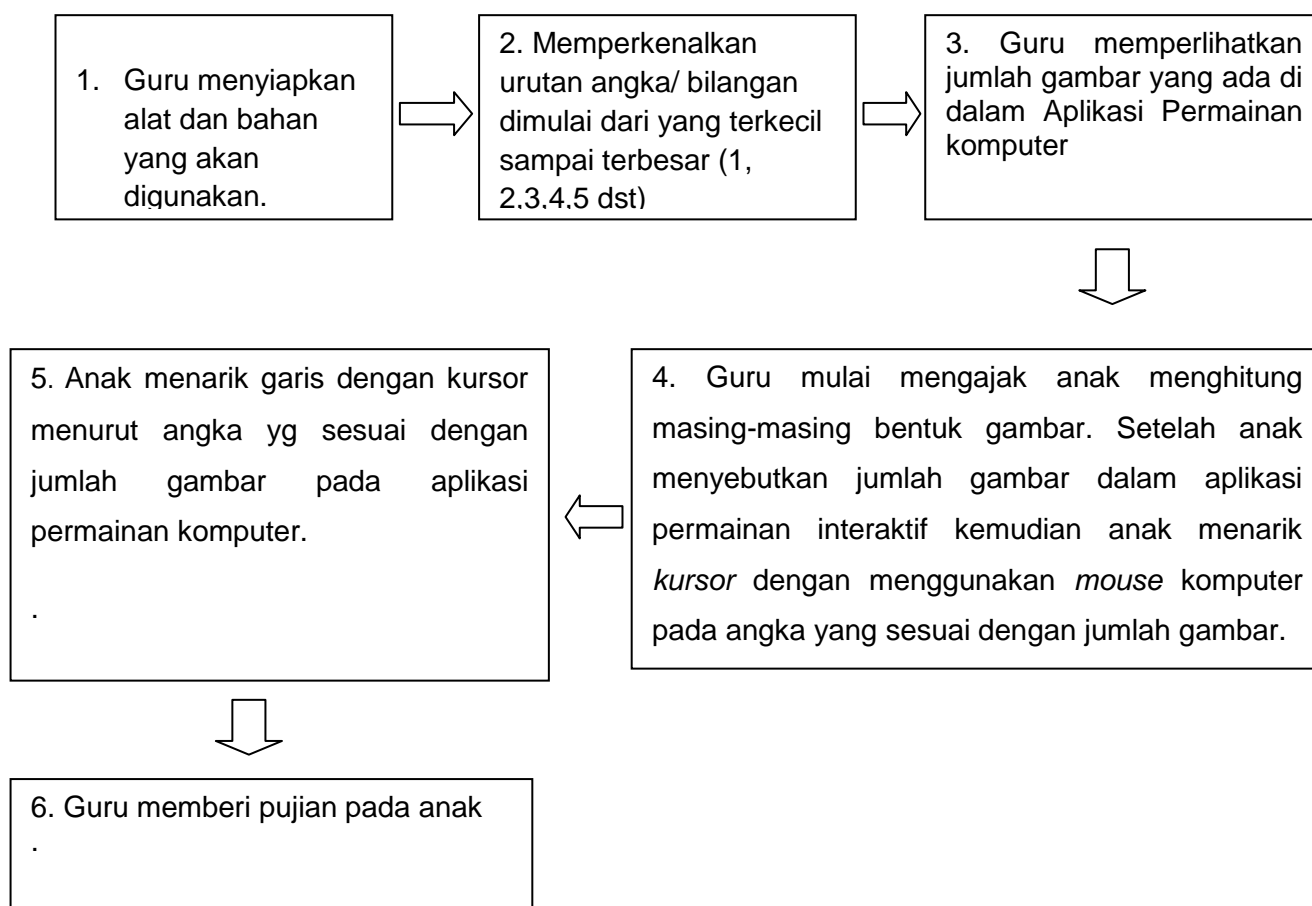
Kegiatan : Menghubungkan gambar benda dan lambang bilangan dengan media komputer

Tujuan : Anak dapat mengurutkan urutan bilangan sampai 5

Metode : Demonstrasi dan pemberian tugas, dan tanya jawab

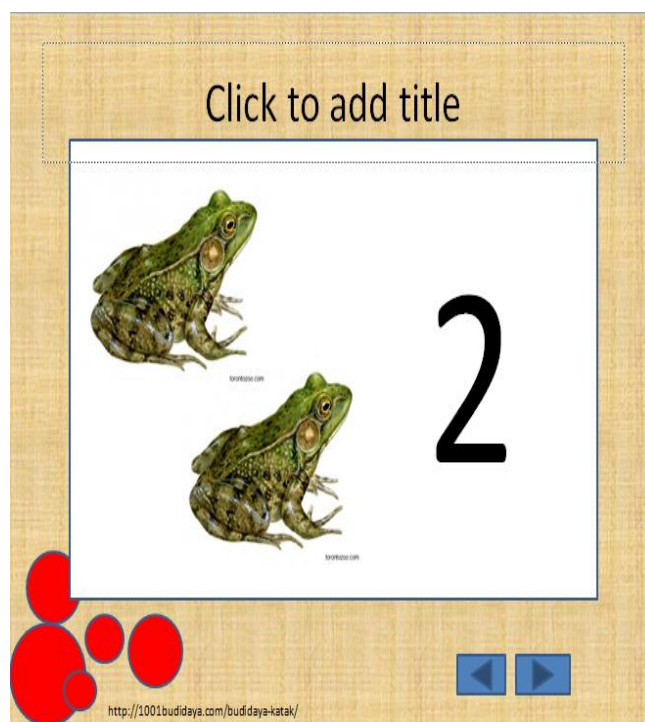
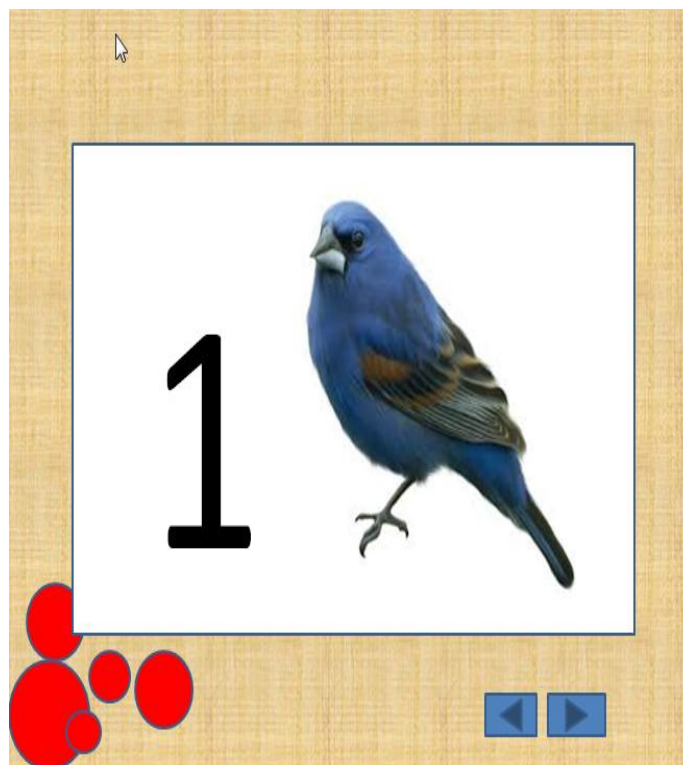
Bahan dan Alat: Lembar kerja, Komputer, CD Interaktif Permainan menghubungkan lambang bilangan.

Langkah-langkah:



Contoh Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif bagi anak TK:

Media permainan ini dapat dibuat oleh guru dengan memanfaatkan aplikasi microsooft PowerPoint. Apabila tujuan pembelajaran yaitu belajar berhitung dan angka bagi anak, sebagai contoh, guru dapat membuat aplikasi permainan sebagai berikut:



Gambar 4.10 Tampilan permainan dalam Microsoft PowerPoint

#### **4. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan Bahasa Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak.**

##### **a. Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun**

Perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun pada umumnya sudah dapat melakukan banyak hal, dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Peraturan Kemendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD), diantaranya:

##### **A. Lingkup Perkembangan Memahami Bahasa**

###### **1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun**

- a) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
- b) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
- c) Memahami cerita yang dibacakan
- d) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
- e) Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)

###### **2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun**

- a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- b) Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- c) Memahami aturan dalam suatu permainan
- d) Senang dan menghargai bacaan

##### **B. Lingkup Perkembangan mengungkapkan bahasa**

###### **1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun**

- a) Mengulang kalimat sederhana
- b) Bertanya dengan kalimat yang benar
- c) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
- d) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
- e) Menyebutkan kata-kata yang dikenal
- f) Mengutarakan pendapat kepada orang lain
- g) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
- h) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar

- i) Memperkaya perbendaharaan kata
- j) Berpartisipasi dalam percakapan

2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun

- a) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- b) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
- c) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
- d) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
- e) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
- f) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
- g) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

C. Lingkup Perkembangan Keaksaraan

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun

- a) Mengenal simbol-simbol
- b) Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya
- c) Membuat coretan yang bermakna
- d) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun

- a) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- b) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
- c) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
- d) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- e) Membaca nama sendiri
- f) Menuliskan nama sendiri
- g) Memahami arti kata dalam cerita

- b. Contoh Kegiatan Pengembangan Bahasa anak usia TK (4-6 tahun) dengan media Teknologi Informasi dan Komunikasi.

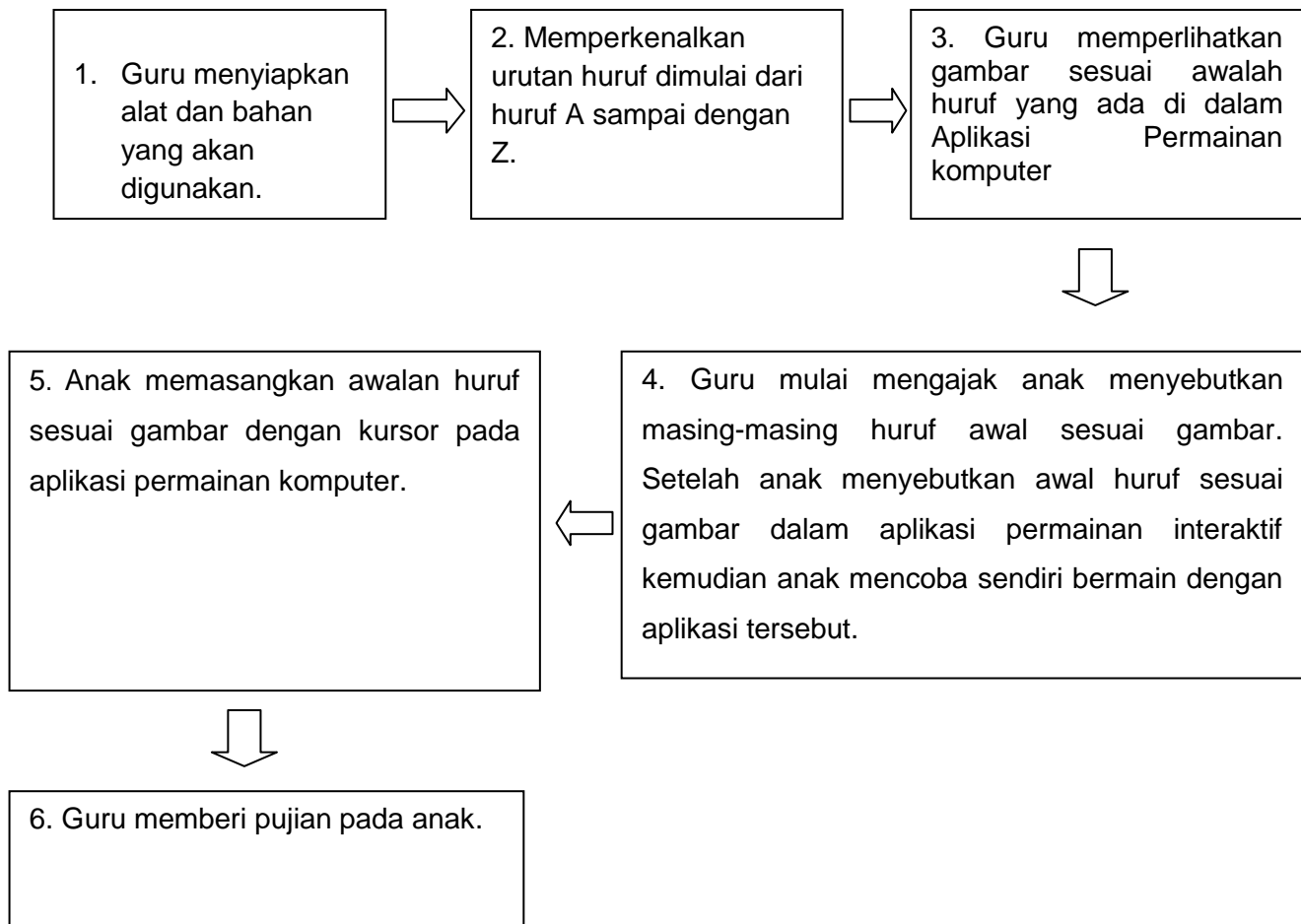
Pengembangan berbahasa bagi anak usia dini, dapat dilakukan dengan strategi bermain. Ada beberapa jenis permainan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa antara lain alat peraga yang terdapat program komputer seperti permainan interaktif yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran, foto mendengarkan lagu atau nyanyian, menonton film atau mendengarkan suara kaset, membaca cerita (story reading/story telling) ataupun mendongeng dengan menggunakan *gadget*. Semua aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri oleh pendidik. Pendidik dapat berimprovisasi dan mengembangkan sendiri dengan cara menerapkannya kepada anak sesuai dengan kondisi dan lingkungannya.

### **Contoh Kegiatan Pembelajaran**

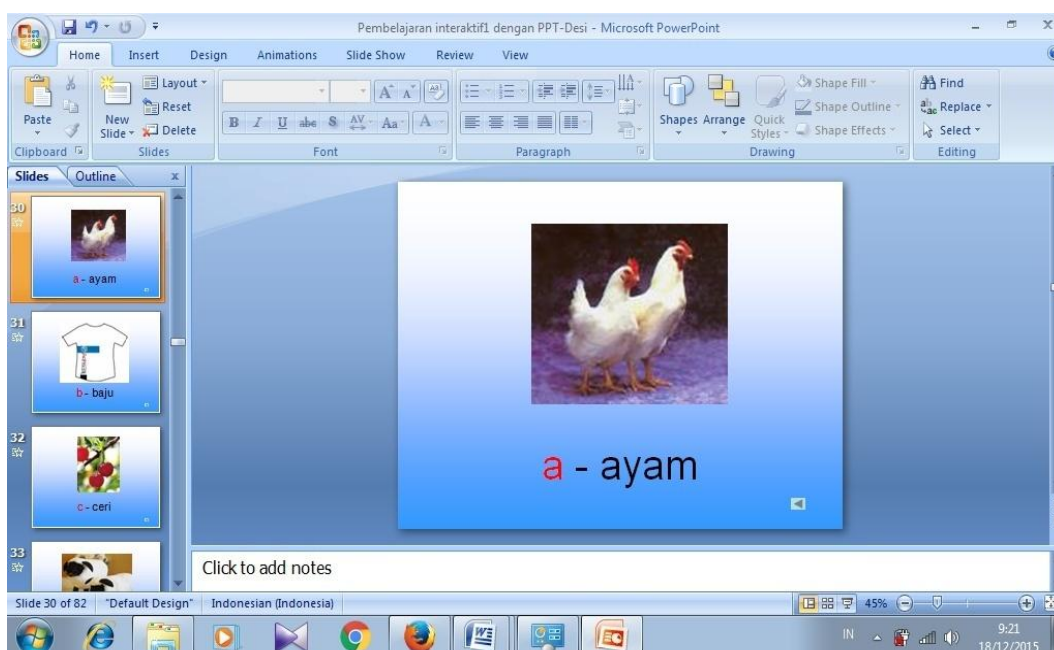
#### **Bidang Pengembangan Bahasa Dengan Memanfaatkan media Microsoft Power Point**

Indikator : Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal  
 Kegiatan : Menghubungkan gambar benda dan simbol huruf A-Z.  
 Tujuan : Anak dapat menyebutkan simbol huruf A s.d Z  
 Metode : Demonstrasi dan pemberian tugas, dan tanya jawab  
 Bahan dan Alat: Komputer, Program Permainan dalam Microsoft PowerPoint menghubungkan gambar benda dengan simbol huruf.

Langkah-langkah:



Contoh media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru sesuai dengan bidang pengembangan, dalam hal ini dengan memanfaatkan Microsoft Power point, contoh aplikasi sebagai berikut ini:





**Gambar 4.11**Tampilan aplikasi permainan mengenal huruf dalam Microsoft PowerPoint

Sumber: Dokumentasi, Ermayani, Desi, 2015

## 5. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan Sosial Emosi Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak

### a. Ruang Lingkup Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia TK

Perkembangan sosial emosi anak usia 4-6 tahun, dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Peraturan Kemendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD), diantaranya:

#### A. Lingkup Perkembangan Kesadaran Diri

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun
  - a) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
  - b) Mengendalikan perasaan
  - c) Menunjukkan rasa percaya diri
  - d) Memahami peraturan dan disiplin
  - e) Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
  - f) Bangga terhadap hasil karya sendiri
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun
  - a) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi

- b) Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)
  - c) Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
- B. Lingkup Perkembangan Rasa Tanggungjawab pada diri sendiri dan orang lain.
- 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun
    - a) Menjaga diri sendiri dari lingkungannya
    - b) Menghargai keunggulan orang lain
    - c) Mau berbagi, menolong, dan membantu teman
  - 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun
    - a) Tahu akan hak nya
    - b) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
    - c) Mengatur diri sendiri
    - d) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
- C. Lingkup Perkembangan Perilaku Prososial
- 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun
    - a) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
    - b) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
    - c) Menghargai orang lain
    - d) Menunjukkan rasa empati
  - 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun
    - a) Bermain dengan teman sebaya
    - b) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
    - c) Berbagi dengan orang lain
    - d) Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
    - e) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)
    - f) Bersikap kooperatif dengan teman
    - g) Menunjukkan sikap toleran
    - h) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
    - i) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.



- b. Contoh Kegiatan Pengembangan Sosial Emosi anak usia TK (4-6 tahun) dengan media Teknologi Informasi dan Komunikasi.

#### Contoh Kegiatan Pembelajaran

Bidang Pengembangan Sosial Emosional Dengan Memanfaatkan media film

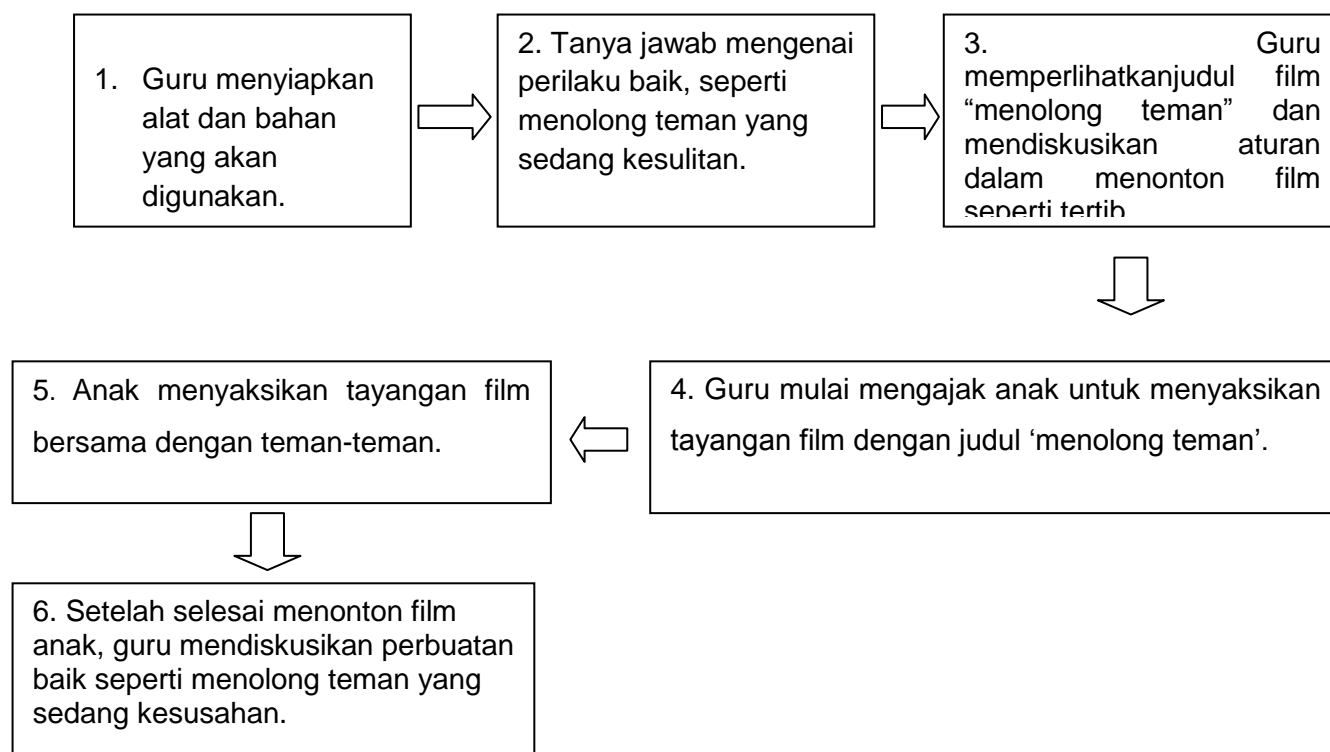
Indikator : Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada  
Kegiatan : Menonton film "Aku anak Mandiri : Menolong Teman".

Tujuan : Anak dapat mengekspresikan rasa empati ketika menolong teman yang sedang kesusahan.

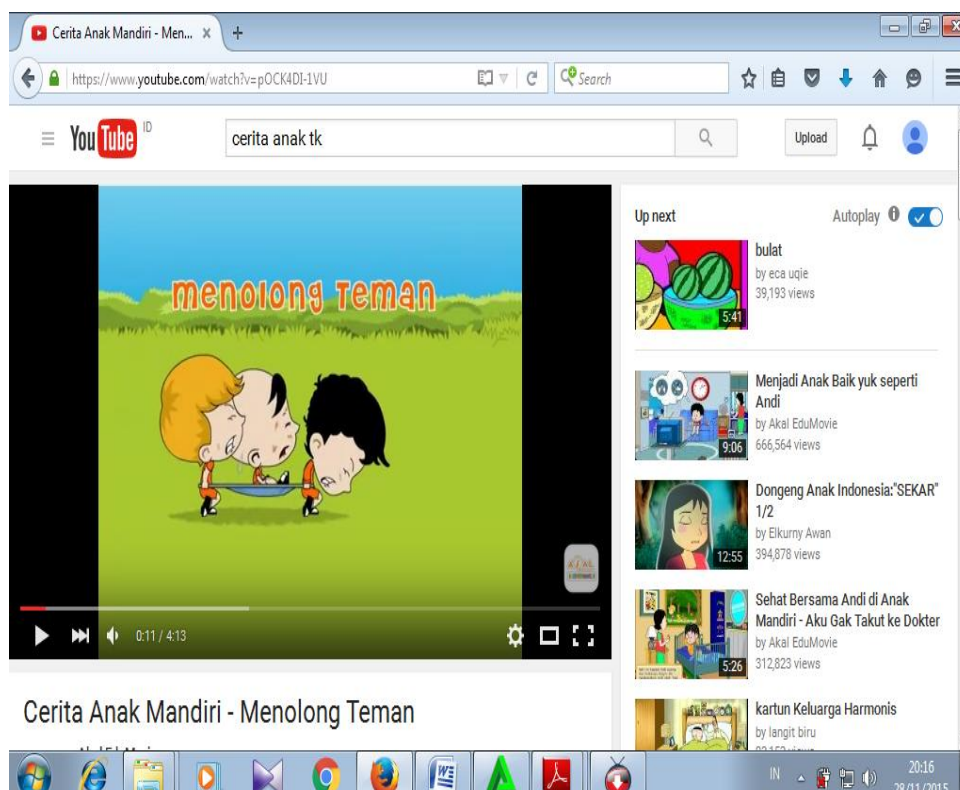
Metode : Demonstrasi dan pemberian tugas, dan tanya jawab

Bahan dan Alat : Komputer, film anak yang telah didownload di youtube

Langkah-langkah:



Contoh media pembelajaran yang dapat disediakan oleh guru sesuai dengan bidang pengembangan, dalam hal ini dengan memanfaatkan film anak yang dapat di download secara gratis pada internet yaitu fasilitas youtube sebagai contoh berikut ini:



Gambar 4.12 contoh tampilan youtube

## 6. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan Seni Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak

### a. Ruang Lingkup Perkembangan Seni Anak Usia TK

Perkembangan seni anak usia 4-6 tahun, dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Peraturan Kemendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD), diantaranya:

#### A. Lingkup Perkembangan mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara

##### 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun

- Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya
- Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur

##### 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu

- b) Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman

B. Lingkup Perkembangan Tertarik dengan kegiatan seni

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 Tahun

- a) Memilih jenis lagu yang disukai
- b) Bernyanyi sendiri
- c) Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran
- d) Membedakan peran fantasi dan kenyataan
- e) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita
- f) Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi
- g) Menggambar objek di sekitarnya
- h) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)
- i) Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)
- j) Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai

2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun

- a) Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
- b) Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu
- c) Bermain drama sederhana
- d) Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam
- e) Melukis dengan berbagai cara dan objek
- f) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)

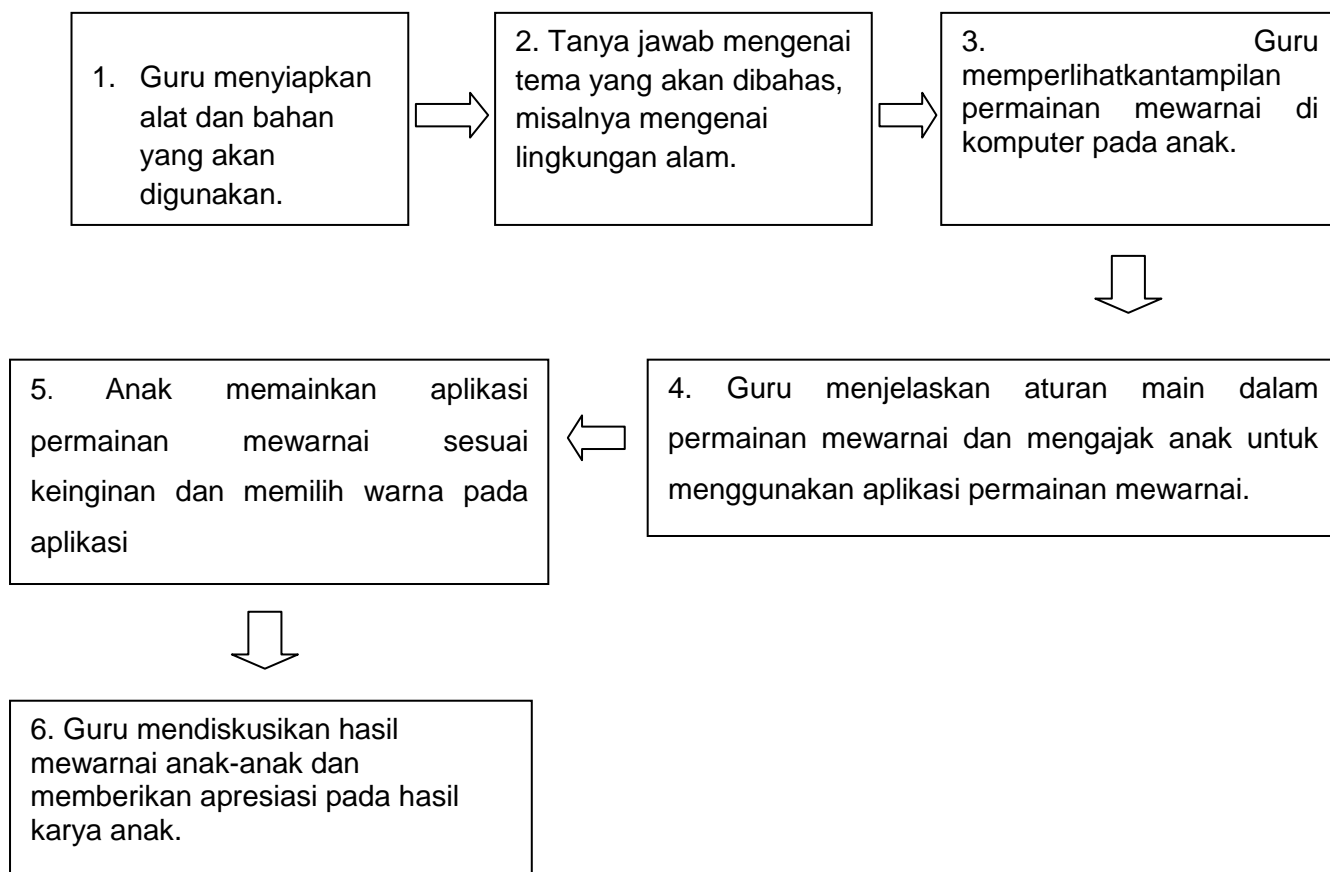
**b. Contoh Kegiatan Pengembangan Seni anak usia TK (4-6 tahun) melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi.**

**Contoh Kegiatan Pembelajaran**

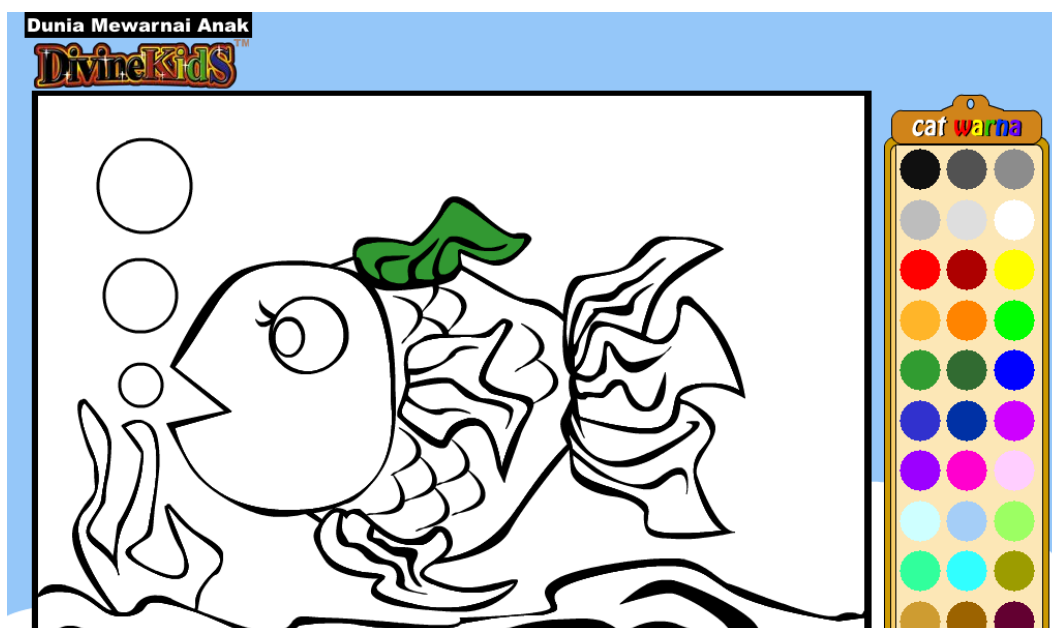
**Bidang Pengembangan Seni Dengan Memanfaatkan media permainan komputer**

Indikator : Mengkombinasikan berbagai warna ketika mewarnai  
 Kegiatan : Mewarnai gambar dalam aplikasi komputer permainan mewarnai  
 Tujuan : Anak dapat mengkombinasikan berbagai warna.  
 Metode : Demonstrasi dan pemberian tugas, dan tanya jawab  
 Bahan dan Alat: Komputer, aplikasi permainan mewarnai gambar.

Langkah-langkah:



Contoh media aplikasi permainan mewarnai yang digunakan, sebagai berikut:



**Gambar 4.13**Tampilan aplikasi permainan mewarnai

Sumber : <http://ariefew.com/software/drawing-painting-coloring-for-children>

#### **D. Aktivitas Pembelajaran**

Untuk lebih memahami materi pembelajaran 4, jawablah pertanyaan berikut ini :

1. Bagaimanakah hubungan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan pembelajaran?
2. Diskusikan bersama teman kelompok belajar, mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak?

#### **E. Latihan**

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling tepat, pada setiap item berikut ini !

1. Salah satu tujuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, ialah...
  - A. Memfasilitasi perkembangan anak dengan menggunakan berbagai metode maupun media pembelajaran.
  - B. Mempermudah guru dalam aktifitas proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak
  - C. Mengenalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada anak
  - D. Memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran.

2. Salah satu bentuk kegiatan pengembangan nilai agama dan moral yang memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi, ialah...
  - A. Mengajarkan pada anak urutan gerakan ibadah dengan media gambar.
  - B. Mengenalkan pada anak urutan gerakan ibadah dengan media android.
  - C. Mengenalkan pada anak urutan gerakan lokomotor dengan media android
  - D. Mengajarkan pada anak urutan gerakan lokomotor dengan media gambar.
3. Upaya yang dapat dilakukan orangtua dan guru untuk mengembangkan cinta belajar pada anak, dilakukan dalam bentuk sebagai berikut, kecuali...
  - A. Kasih sayang, perlindungan dan perawatan
  - B. Waktu yang diberikan kepada anak
  - C. Lingkungan belajar yang positif
  - D. Belajar mandiri
4. Bentuk yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, ialah...
  - A. Menggambar dengan aplikasi permainan komputer
  - B. Melompat dengan diiringi musik CD player
  - C. Melempar bola dengan dua tangan
  - D. Berjalan sambil bernyanyi
5. Prinsip dalam pengembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun di Taman kanak-kanak agar berkembang secara optimal, ialah...
  - a. Memberikan peraturan pada anak.
  - b. Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.
  - c. Memberikan bimbingan kepada anak untuk menentukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
  - d. Memberikan petunjuk pada anak secara terus-menerus.
6. Ciri-ciri Perilaku Kognitif ialah sebagai berikut, kecuali...
  - A. Berpikir lancar
  - B. Berpikir luwes
  - C. Berpikir orisinal
  - D. Berpikir rumit.
7. Kegiatan yang tepat untuk menstimulasi anak usia 4-5 tahun dalam memecahkan masalah, ialah..

- A. Memasangkan kepingan puzzle
  - B. Mengenalkan bentuk geometri
  - C. Menghitung jumlah benda
  - D. Mengenalkan simbol angka
8. Berdasarkan perkembangan anak usia 4-6 tahun, kegiatan apakah yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan memahami bahasa anak..
- A. Mencontohkan bunyi binatang
  - B. Bercakap-cakap
  - C. Membacakan cerita
  - D. Mendengarkan lagu
9. Kegiatan yang tepat untuk mengembangkan rasa tanggung jawab pada lingkungan anak usia 5-6 tahun ialah...
- A. Membiasakan anak untuk mengucapkan salam
  - B. Mengenalkan kata "tanggung jawab"
  - C. Menceritakan dongeng
  - D. Melatih anak untuk membuang sampah pada tempatnya
10. Berdasarkan usia perkembangan anak 4- 5 tahun, kegiatan yang melatih anak untuk mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi ialah...
- A. Menari sederhana sesuai irama musik
  - B. Menari bersama
  - C. Bergerak bebas sesuai keinginan anak
  - D. Bergerak gaya binatang

## F. Rangkuman

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk dapat memfasilitasi perkembangan anak dengan menggunakan berbagai metode maupun media pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak, baik aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu Teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pengembangan perkembangan anak usia TK, ialah software pendidikan yang khusus untuk anak, misalnya : sistem operasi yang didalamnya terdapat program pendidikan. Guru dapat menggunakan fasilitas permainan dalam sistem operasi android

pada gadget (perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti laptop, notebook, netbook, handphone, tablet, kamera, dan lain sebagainya).

### **G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut**

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Latihan 2 yang terdapat di bagian akhir materi ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi pokok 2.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang benar}}{5} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang



## **KUNCI JAWABAN**

### **KEGIATAN PEMBELAJARAN 1**

#### **Kunci Jawaban**

1. B
2. B
3. A
4. A
5. B
6. A
7. C
8. A
9. B
10. D

### **KEGIATAN PEMBELAJARAN 2**


#### **Kunci Jawaban**

1. B
2. A
3. D
4. D
5. A
6. A
7. B
8. D
9. B
10. A

### **KEGIATAN PEMBELAJARAN 4**

#### **Kunci Jawaban**

1. A
2. B
3. D
4. B
5. C
6. D

- 
7. A
  8. C
  9. D
  10. A

## EVALUASI

1. Teknologi yang dapat digunakan dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak, ialah...
  - A. Internet, Email, dan Website
  - B. Radio, televisi, dan komputer
  - C. VCD player, Play Station, dan Permainan Online
  - D. Youtube, Microsoft Excel, dan Microsoft Word
2. Kegiatan dengan teknologi informasi pada anak usia 2 tahun dapat dilakukan melalui multimedia dengan cara diputarkan lagu-lagu anak serta memutar film-film kartun anak yang bersifat mendidik. Hal ini karena karakteristik anak usia 2 tahun ialah...
  - A. Mulai belajar mendengar dan mengenal sekitarnya, dari rangsangan-rangsangan yang ditimbulkan melalui gerakan, serta suara.
  - B. Mulai dapat menggunakan kalimat yang hampir lengkap
  - C. Mulai mengenal teknologi informasi dan komunikasi dari lingkungan sekitar
  - D. Mulai dapat berinteraksi dengan program informasi dan komunikasi
3. Banyak situs-situs atau tampilan yang tidak pantas untuk anak dalam penggunaan internet sehingga pendampingan orang tua mutlak diperlukan. Hal yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan komputer di Taman Kanak-kanak, ialah...
  - A. Mencegah anak dalam menggunakan program komputer agar anak tidak dapat mengakses web yang tidak layak untuk anak.
  - B. Menggunakan filter dalam program komputer agar anak tidak dapat mengakses web yang tidak layak untuk anak.
  - C. Mengganti program komputer agar anak tidak dapat mengakses web yang tidak layak untuk anak.
  - D. Melarang anak dalam menggunakan program komputer agar anak tidak dapat mengakses web yang tidak layak untuk anak.
4. Acuan materi yang diberikan pada pembelajaran berbasis Teknologi informasi dan komunikasi di Taman Kanak-kanak, ialah...
  - E. Sifat dan tahapan perkembangan serta pertumbuhan anak

- F. Karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak
  - G. Teknologi Informasi dan Komunikasi bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan
  - H. Ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi
5. Peranan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak ialah...
- E. Media penarik perhatian anak
  - F. Sarana dalam memotivasi anak dalam pembelajaran
  - G. Sarana dalam mempermudah proses pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi anak
  - H. Media dalam pembelajaran yang mengaktifkan peran serta anak
6. Dampak positif Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi anak, ialah...
- E. Belajar menjadi menyenangkan dengan tampilan multimedia
  - F. Efektif untuk membangkitkan motivasi guru untuk mengajar
  - G. Belajar menjadi lebih bervariasi
  - H. Efektif untuk menarik perhatian anak
7. Peran guru dalam mencegah dampak negatif yang terjadi pada proses pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di TK, ialah...
- E. Membuat jadwal pembelajaran komputer
  - F. Memilih secara selektif program yang dapat diakses anak
  - G. Menyiapkan sarana teknologi informasi dan komunikasi
  - H. Mengenalkan komputer pada anak
8. Dampak negatif pada penggunaan permainan komputer pada anak ialah...
- E. Membuat mata anak merah
  - F. Membuat anak menjadi agresif
  - G. Mengurangi intensitas anak untuk mengenal teknologi
  - H. Mengurangi waktu anak untuk bersosialisasi.
9. Segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi, disebut dengan...
- E. Teknologi komunikasi
  - F. Teknologi Informasi

- G. Teknologi Manipulasi
  - H. Teknologi informasi dan komunikasi
10. Segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya, disebut dengan...
- E. Teknologi komunikasi
  - F. Teknologi Informasi
  - G. Teknologi Manipulasi
  - H. Teknologi informasi dan komunikasi
11. Segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media, disebut dengan....
- E. Teknologi komunikasi
  - F. Teknologi Informasi
  - G. Teknologi Manipulasi
  - H. Teknologi informasi dan komunikasi
12. Dibawah ini merupakan perangkat yang terdapat pada teknologi komputer, kecuali
- E. Prosesor (pengolah data),
  - F. Media penyimpan data/informasi alat
  - G. Alat input (keyboard, mouse, scanner, )
  - H. Player suara
13. Dibawah ini merupakan perangkat yang terdapat pada teknologi multimedia, kecuali
- E. Handphone
  - F. Video
  - G. Kamera video
  - H. Kamera digital
14. Komputer disebut sebagai alat multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena...
- E. Komputer mampu menyajikan informasi dan materi pembelajaran dalam semua bentuk
  - F. Komputer mampu menarik perhatian anak didik untuk belajar

- G. Komputer mampu mengolah semua informasi dan data menjadi menarik
  - H. Komputer mampu menampilkan informasi
15. Televisi, radio, telepon dan komputer merupakan salah satu ragam teknologi informasi dan komunikasi berbasis...
- E. Internet
  - F. Elektronik
  - G. Komunikasi
  - H. Data
16. Contoh teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet, ialah...
- E. Elektronika
  - F. Komputer
  - G. Laptop
  - H. Email
17. Alat-alat yang secara khusus dirancang untuk kepentingan pendidikan. Baik alat-alat yang tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan tetapi dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, dikategorikan sebagai ...
- E. Teknologi Informasi Pendidikan
  - F. Teknologi pendidikan.
  - G. Teknologi Komunikasi
  - H. Pengembangan Teknologi
18. Informasi (materi belajar) yang hendak disampaikan kepada anak didik dikemas dalam suatu perangkat lunak kemudian anak didik dapat belajar dengan cara menjalankan program atau perangkat lunak tersebut di komputer, disebut dengan...
- E. Program interaktif
  - F. Program selektif
  - G. Program ajar
  - H. Program computer
19. Salah satu tujuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, ialah...

- E. Memfasilitasi perkembangan anak dengan menggunakan berbagai metode maupun media pembelajaran.
  - F. Mempermudah guru dalam aktifitas proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak
  - G. Mengenalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada anak
  - H. Memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran.
20. Salah satu bentuk kegiatan pengembangan nilai agama dan moral yang memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi, ialah...
- E. Mengajarkan pada anak urutan gerakan ibadah dengan media gambar.
  - F. Mengenalkan pada anak urutan gerakan ibadah dengan media android.
  - G. Mengenalkan pada anak urutan gerakan lokomotor dengan media android
  - H. Mengajarkan pada anak urutan gerakan lokomotor dengan media gambar.
21. Kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, ialah...
- E. Menggambar dengan aplikasi permainan komputer
  - F. Melompat dengan diiringi musik CD player
  - G. Melempar bola dengan dua tangan
  - H. Berjalan sambil bernyanyi
22. Prinsip dalam pengembangan motorik halus pada anak melalui teknologi informasi dan komunikasi di Taman kanak-kanak, ialah...
- A. Memberikan peraturan pada anak.
  - B. Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.
  - C. Memberikan bimbingan kepada anak untuk menentukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
  - D. Memberikan petunjuk pada anak secara terus-menerus.
23. Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal angka dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, ialah...
- A. Bermain puzzle melalui program interaktif
  - B. Mengenalkan angka dengan kartu

- C. Bermain angka dalam program komputer
  - D. Mengenalkan angka dengan bercerita
24. Program komputer yang memungkinkan anak menggambar beragam bentuk dengan kombinasi warna-warna yang indah, ialah...
- A. Program Ms. Exel
  - B. Program photopaint
  - C. Program Ms. Word
  - D. Program Internet
25. Program komputer mengajarkan tentang ukuran proporsional berbagai binatang, merupakan salah satu bentuk upaya pengembangan....
- A. Kemampuan simbolik anak
  - B. Kemampuan logika anak
  - C. Kemampuan Matematika anak
  - D. Kemampuan sains anak
26. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk merancang program pembelajaran berbasis komputer, kecuali...
- A. Sesuaikan dengan ketrampilan anak
  - B. Pastikan sesuai minat dan kebutuhan anak
  - C. Sesuai dengan keinginan anak
  - D. Memotivasi anak
27. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk memastikan komputer berada pada tempat yang aman dari bahaya listrik , ialah...
- A. Mematikan aliran listrik setiap saat
  - B. Menyimpan komputer pada lapisan karpet
  - C. Menyediakan berbagai macam komputer
  - D. Menyediakan laptop sebagai media pembelajaran
28. Peran guru dalam pembelajaran berbasis komputer ialah..
- A. Mengajar
  - B. Sebagai fasilitator
  - C. Teman belajar anak



D. Melatih keterampilan komputer

29. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran komputer pada anak, ialah

- A. Memilih waktu yang tepat
- B. Melatih keterampilan anak
- C. Memilih tema yang tepat
- D. Memilih program yang sesuai bagi anak

30. Salah satu strategi dalam mengoptimalkan peran serta orangtua dalam pembelajaran berbasis komputer di sekolah ialah..

- B. Menjadikan orangtua sebagai pusat belajar
- C. Menjadikan orangtua sebagai donatur
- D. Menjadikan orangtua sebagai pengajar
- E. Menjadikan orangtua sebagai pengawas

## KUNCI JAWABAN

1. B
2. A
3. B
4. B
5. C
6. A
7. B
8. D
9. B
10. A
11. D
12. D
13. A
14. A
15. B
16. D
17. B
18. A
19. A
20. B
21. B
22. C
23. C
24. B
25. B
26. C
27. B
28. B
29. D
30. A

## PENUTUP

Modul yang mengkaji teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di taman kanak-kanak ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sepuluh modul lainnya dalam Diklat Pengembangan Kompetensi Berkelanjutan bagi guru Taman Kanak-kanak. Perluasan wawasan dan pengetahuan peserta berkenaan dengan substansi materi ini penting dilakukan, baik melalui kajian buku, jurnal, maupun penerbitan lain yang relevan. Disamping itu, penggunaan sarana perpustakaan, media internet, serta sumber belajar lainnya merupakan wahana yang efektif bagi upaya perluasan tersebut. Demikian pula dengan berbagai kasus yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, baik berdasarkan hasil pengamatan maupun dialog dengan praktisi pendidikan anak usia dini, akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan para peserta diklat.

Dalam tataran praktis, mengimplementasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah mempelajari modul ini, penting dan mendesak untuk dilakukan. Melalui langkah ini, kebermanaknaan materi yang dipelajari akan sangat dirasakan oleh peserta diklat. Disamping itu, tahapan penguasaan kompetensi peserta diklat sebagai guru taman kanak-kanak, secara bertahap dapat diperoleh.

Pada akhirnya, keberhasilan peserta dalam mempelajari modul ini tergantung pada tinggi rendahnya motivasi dan komitmen peserta dalam mempelajari dan mempraktekan materi yang disajikan. Modul ini hanyalah merupakan salah satu bentuk stimulasi bagi peserta untuk mempelajari lebih lanjut substansi materi yang disajikan serta penguasaan kompetensi lainnya.

***SELAMAT BERKARYA***

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_: Metode pembelajaran <https://primatungkal.wordpress.com/sekilas-tentang-metode-pembelajaran-bcct/> di akses tgl 20 maret 2015.
- Retna G: Belajar Cepat Microsoft PowerPoint 2010, Jakarta: Andi Publisher 2010.
- \_\_\_\_\_: Cara menggunakan mesin pencari google dengan efektif, Copyright www.m-edukasi.web.id Media Pendidikan Indonesia, di akses tanggal 20 maret 2010.
- Purnomo: Panduan belajar otodidak Microsoft PowerPoint 2010, Jakarta: Media Kita 2011.
- Rusman dkk: Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk (1986), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Bates, A.W. (1995). *Tecnology, Open Learning anda Distance Education*. London: Routledge.
- Cecep Kustandi (2010). *Menggunakan Media Pembelajaran di dalam Pelatihan*. (Makalah ToT).
- Yusufhadi Miarso (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Seels, B. Barbara dan Rickey, Rita C. (2002). *Teknologi Pembelajaran* (Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, dkk). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- AECT (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan* (Terjemahan Yusufhadi Miarso). Jakarta: Rajawali Pers.
- Hurlock, Elizabeth. 1986. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktik*. Jakarta: Indeks.

- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik.2008. *Pendidikan Anak Usia Dini* (Diterjemahkan oleh Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Thobroni, M. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Kahati.
- Yamin, Martinis & Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada.