

PEMBELAJARAN KOMPUTER ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK TELKOM PADANG

Pratiwi Asdani Mutia¹, Syahrul Ismet²
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
¹pratiwiasdanimutia12@gmail.com
²syahrul_unp@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to describe computer learning for early childhood in Telkom Kindergarten Padang. The research uses descriptive method with a qualitative approach. The informants from this study were computer teachers. Data collection techniques in this study used observation techniques, interview techniques, and documentation techniques. Data analysis techniques used are data triangulation techniques. The result of children's computer learning in the Telkom Kindergarten in Padang have been well implemented. Computer learning material given by teacher to children starts from easiest to the most difficult. In teaching computer material to children, the teacher uses several computer learning methods to make it easier for children to receive learning materials, namely cooperative methods, tutorial methods, demonstration methods, training methods and practice, and game methods. In its implementation, there are still obstacles faced by children's, teachers, and computers used.

Key Words: *Computer Learning, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik yang memiliki karakteristik serta potensi yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak usia dini berada pada masa keemasan

(*golden age*). Pada masa tersebut sangat penting bagi anak untuk mengembangkan segala aspek perkembangan dan potensi yang dimilikinya. Aspek perkembangan dan potensi anak dapat berkembang dengan pemberian stimulus atau rangsangan dari lingkungan di sekitarnya. Salah

satu cara untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan dan potensi anak adalah melalui pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang dilakukan melalui pemberian stimulasi untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan dan potensi anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan anak didalam menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan komputer sebagai media pembelajaran didalam menyampaikan materi-materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Menurut Warsita (2008: 137) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Sejalan dengan Sari (2014: 48) dalam Setiyadi (2016: 44) pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media

untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer sangat perlu untuk dipelajari oleh anak karena dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan anak untuk dapat menggunakan teknologi yaitu komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran komputer yang diberikan kepada anak dimulai dari yang termudah sampai tersulit. Dalam penerapannya, hanya beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran komputer anak sebagai sarana didalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas serta observasi awal yang telah peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. Peneliti menemukan bahwa di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang menerapkan pembelajaran komputer kepada anak. Pembelajaran komputer yang terdapat di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang merupakan kegiatan ekstra kulikuler dimana pelaksanaannya dilakukan selama 30 menit setelah kajian Dhuha. Kegiatan ekstra kulikuler komputer dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan hari Jumat. Pembelajaran

komputer di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang memiliki fasilitas yang lengkap seperti 8 unit komputer, ruang komputer, guru komputer, serta semua kelas yang dimulai dari Kelompok Bermain (KB) sampai dengan Kelompok TK B dilibatkan langsung dalam pembelajaran komputer. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran komputer anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang.

METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang yang terdiri dari Kelompok Bermain (KB), Kelompok TK A, dan Kelompok TK B yang beralamat di Jalan Aur Duri Indah Raya, Parak Gadang Timur, Padang Timur.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah format observasi, format wawancara bersama guru komputer, dan format dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti melakukan pengamatan

terhadap apa yang ingin diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Untuk teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data, yaitu triangulasi data. Menurut Sugiyono (2017: 189) triangulasi data merupakan upaya pengecekan terhadap data yang didapat untuk diuji kebenarannya dengan berbagai cara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk menguji kebenaran data yang peneliti dapatkan.

Menurut Sugiyono (2017: 191) triangulasi sumber merupakan menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang, maka pengumpulan data dilakukan kepada guru komputer yang mengajar untuk tahun ajaran 2018/2019 dan guru komputer yang mengajar untuk tahun

2017/2018 di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang.

Menurut Sugiyono (2017: 191) triangulasi teknik merupakan teknik pengujian data dengan cara menyesuaikan data kepada informan yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda. Untuk menguji kebenaran data mengenai pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang, data yang sudah didapat dari lapangan disesuaikan dengan wawancara bersama guru komputer dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pembelajaran komputer anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer anak sudah disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki anak. Guru didalam memberikan materi pembelajaran dimulai dari yang termudah sampai tersulit dengan menggunakan metode-metode pembelajaran untuk memudahkan anak didalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Berikut kesimpulan dari pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang:

Pertama, metode pembelajaran komputer di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. Berdasarkan hasil observasi di kelas komputer, wawancara bersama guru komputer, serta hasil dokumentasi dalam pelaksanaan pembelajaran komputer, metode pembelajaran komputer yang digunakan guru dalam pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang adalah metode kooperatif (kerjasama), metode tutorial, metode demonstrasi, metode latihan dan praktek, dan metode permainan.

Metode kooperatif (kerjasama) sering digunakan saat anak harus bergantian didalam menggunakan komputer dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Penggunaan metode kooperatif (kerjasama) didalam pembelajaran komputer ini disebabkan karena kurangnya jumlah komputer yang digunakan anak. Keterbatasan jumlah komputer tersebut mengharuskan anak untuk belajar secara bergantian didalam menggunakan dan memainkan komputer.

Metode tutorial dan metode demonstrasi digunakan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran komputer yaitu mengajarkan bagaimana

cara mengerjakan tugas yang diberikan guru, cara menggunakan aplikasi permainan yang digunakan, mengajarkan kegunaan simbol-simbol yang ada pada aplikasi yang digunakan.

Metode latihan dan praktek digunakan ketika guru selesai menjelaskan materi pembelajaran kepada anak. Anak mengerjakan tugas yang diberikan setelah guru memberikan contoh dan bantuan terhadap tugas yang akan dikerjakan. Guru akan memberikan bantuan dan contoh sebanyak 2-3 kali. Penggunaan metode latihan dan praktek digunakan agar anak terlatih didalam menggunakan *mouse* untuk dapat mengerjakan tugasnya.

Metode permainan digunakan ketika anak sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Permainan yang diberikan guru merupakan permainan yang melatih motorik halus anak didalam menggunakan *mouse* komputer. Dalam pembelajaran komputer di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang guru selalu memberikan kesempatan pada anak untuk bermain *games* ketika tugas yang diberikan sudah selesai dikerjakan. Metode pembelajaran berupa permainan ini digunakan agar anak termotivasi

untuk dapat mengerjakan tugasnya sesuai dengan yang diharapkan.

Kedua, materi pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. Berdasarkan hasil dari observasi di lapangan, wawancara bersama guru komputer, dan dokumentasi mengenai materi pembelajaran komputer yang digunakan oleh Taman Kanak-Kanak Telkom Padang ditemukan beberapa hal diantaranya sebagai berikut.

Mengenalkan perangkat keras komputer kepada anak di semester satu. Pada semester satu guru mengenalkan perangkat keras komputer kepada anak di semua kelas dari kelompok bermain (KB), kelompok TK A, dan kelompok TK B. Guru mengenalkan bagian-bagian komputer serta fungsinya kepada anak seperti monitor untuk menampilkan layar komputer, CPU untuk menjalankan program-program yang ada pada komputer, keyboard untuk mengetik, mouse untuk menggerakkan kursor yang ada pada komputer, serta speaker untuk membantu komputer mengeluarkan suara-suara yang terdapat pada program yang ada di komputer.

Guru mengenalkan perangkat keras komputer kepada anak yang

berada di Kelompok Bermain (KB), namun anak masih belum semuanya mengetahui bagian-bagian dari komputer sehingga guru lebih ekstra untuk didalam mengenalkan bagian-bagian komputer kepada anak dengan cara memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami oleh anak. Untuk kelompok TK A dan TK B, anak sudah dapat mengetahui bagian-bagian komputer beserta fungsinya ketika guru menanyakan kepada anak beberapa dari bagian-bagian komputer.

Pada semester satu anak juga diajarkan bagaimana cara menghidupkan dan mematikan komputer. Cara guru mengajarkan kepada anak untuk menghidupkan dan mematikan komputer adalah dengan cara mencontohkan kepada anak apa yang harus dilakukan dan anak mengikuti apa yang dilakukan oleh guru.

Guru mengenalkan huruf dan angka menggunakan aplikasi *paint* agar motorik halus anak didalam mengoperasikan *mouse* berkembang dan terlatih. Pada saat peneliti melakukan observasi materi yang diajarkan guru adalah mengenalkan dan membuat huruf dan namanya sendiri menggunakan aplikasi *paint*. Setiap

pertemuan anak mengerjakan lima huruf disetiap harinya.

Dalam mengenal dan membuat huruf dan nama di Kelompok Bermain (KB) anak masih belum mengetahui dan belum bisa mengoperasikan mouse didalam membuat huruf-hurufnya sehingga didalam mengerjakan tugas yang diberikan hasil karya anak masih dalam bentuk coretan. Sedangkan untuk kelompok TK A dan kelompok TK B, anak sudah mulai bisa mengenal dan membuat huruf dan namanya sendiri menggunakan aplikasi *paint* walaupun terkadang masih ada beberapa anak yang belum bisa membuat huruf dan namanya menggunakan aplikasi *paint* karena mengalami kesulitan didalam mengoperasikan *mouse*.

Guru juga melakukan kegiatan mewarnai dan menggambar kepada anak menggunakan aplikasi *paint*. Kegiatan mewarnai dilakukan ketika anak memilih warna yang disukai didalam mengerjakan tugas yang diberikan dalam membuat huruf dan namanya sendiri. Kegiatan mewarnai dan menggambar akan lebih diperbanyak ketika materi mengenal dan membuat huruf, angka, dan namanya sendiri telah selesai.

Guru mengenalkan simbol-simbol yang ada pada aplikasi *paint* kepada anak. Guru mengenalkan simbol pensil, penghapus, dan warna-warna kepada anak sebagai dasar anak untuk membuat huruf dan namanya menggunakan aplikasi *paint*. Pengenalan simbol atau ikon berguna untuk memudahkan anak didalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain *games* ketika anak sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan. *Games* tersebut diberikan guru sebagai *reward* agar anak termotivasi untuk dapat mengerjakan tugasnya sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan. Games yang dimainkan anak antara lain *Hamsterball*, *Plant vs Zombie*, *Chuzzle*, *Feeding Frenzy*, *Feeding Frenzy 2*, *Farm Frenzy*, *Big Money*, *Insaniquarium Deluxe*, *Bejeweled*, *Bejeweled Twist*, *Henice*, *Mummy Maze*, *Pizza Frenzy*, *Water Bugs*, dan *Rocket Mania*.

Ketiga, kendala pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kendala didalam pembelajaran komputer anak antara lain:

1. Anak mengalami kesulitan didalam mengoperasikan *mouse*. Kesulitan tersebut terjadi karena anak masih belum terlatih didalam mengoperasikan *mouse* untuk membuat huruf dan namanya didalam menggunakan aplikasi *paint*.
2. Anak mengalami kesulitan didalam menggunakan *keyboard*. Kesulitan tersebut terjadi karena huruf-huruf yang ada pada *keyboard* disusun secara acak dan menggunakan huruf kapital.
3. Beberapa anak masih belum mengetahui simbol atau ikon yang terdapat didalam aplikasi yang digunakan sehingga anak meminta bantuan kepada teman dan guru komputer yang mengetahui simbol atau ikon yang dimaksud.
4. Salah satu anak tidak mengikuti pembelajaran komputer karena anak takut jatuh ketika menaiki tangga untuk memasuki ruangan komputer.
5. Komputer yang digunakan anak terkadang mengalami kerusakan dan kesalahan yang membuat komputer lain mati dan *restart*.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru komputer, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran komputer adalah guru merasakan bahwa anak

mengalami kesulitan dalam mengoperasikan mouse untuk dapat mengerjakan tugasnya; komputer lebih dominan mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak; pada saat pembelajaran berlangsung beberapa anak ada yang meribut, mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas, serta banyak anak yang memanggil-manggil anak karena mengalami kesulitan di dalam mengerjakan tugas.

Hasil penelitian mengenai pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang akan dibahas berdasarkan teori, sehingga akan terlihat keterkaitan antara teori dengan fakta yang ada di lapangan. Berikut pembahasan dari hasil penelitian di atas:

Pertama, metode pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran komputer diantaranya metode kooperatif (kerjasama), metode tutorial, metode demonstrasi, metode latihan dan praktek, dan metode permainan.

Menurut Smaldino, dkk dalam Putri (2017) metode kooperatif (kerjasama) adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan

keuntungan dari potensi belajar secara berkelompok dan bersama-sama. Metode kooperatif digunakan agar anak dapat belajar secara bergantian menggunakan komputer yang disebabkan jumlah komputer yang terbatas serta melatih anak untuk bekerjasama bersama temannya didalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Menurut Rusman, dkk (2015: 116) metode tutorial merupakan metode pembelajaran dalam bentuk bantuan yang diberikan guru kepada anak terhadap tugas yang diberikan. Metode tutorial bertujuan memberikan motivasi kepada anak agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

Muhibbin Syah dalam Azis (2018: 24) mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran berupa peragaan secara langsung maupun melalui media pembelajaran yang diberikan guru terhadap suatu kejadian didalam melakukan suatu kegiatan. Sejalan dengan Syaiful dalam Azis (2018: 24) metode demonstrasi merupakan proses suatu kejadian yang dicontohkan guru secara langsung yang kemudian ditiru oleh anak.

Menurut Rusman, dkk (2015: 112) metode latihan (*drills*) dan praktek

merupakan suatu metode pembelajaran komputer dengan cara melatih anak terhadap materi pembelajaran komputer yang sudah diberikan. Tujuan dari metode latihan (*drills*) dan praktek adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret serta melatih kemampuan anak didalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

Rusman, dkk (2015: 122) metode pembelajaran berupa permainan bertujuan untuk menyediakan pengalaman belajar bagi anak dalam bentuk permainan yang mendidik. Metode pembelajaran berupa permainan akan membuat anak termotivasi di dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Kedua, materi pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. Guru memberikan materi pembelajaran komputer kepada anak dimulai dari yang termudah sampai tersulit yaitu mengenalkan perangkat komputer, cara menghidupkan dan mematikan komputer, mengenalkan huruf dan angka menggunakan aplikasi *paint*, melakukan kegiatan mewarnai dan menggambar menggunakan aplikasi *paint*, mengenalkan ikon-ikon yang ada

di aplikasi komputer, kegiatan permainan bebas.

Sesuai dengan pendapat Putri (2017) bahwa materi pembelajaran komputer anak meliputi mewarnai dan menggambar menggunakan aplikasi *paint*, pengenalan angka dan huruf menggunakan aplikasi *word*, pengenalan perangkat komputer, pengenalan simbol-simbol yang ada pada aplikasi komputer yang digunakan, serta permainan bebas. Sejalan dengan Sufa (2017: 28-29) materi pembelajaran komputer anak antara lain cara menghidupkan dan mematikan komputer, menggambar, mewarnai, dan berhitung dengan menggunakan program aplikasi.

Ketiga, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran komputer anak di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang, yaitu:

1. Anak mengalami kesulitan mengoperasikan *mouse* didalam membuat huruf dan namanya menggunakan aplikasi *paint*.
2. Anak mengalami kesulitan menggunakan *keyboard* ketika mengetik namanya pada aplikasi *games* yang dimainkan.
3. Beberapa anak masih belum mengetahui simbol-simbol yang ada

pada aplikasi komputer seperti penghapus pada saat menggunakan aplikasi *paint*.

4. Guru mengalami kesulitan didalam mengkondisikan anak ketika pembelajaran komputer sedang berlangsung seperti anak yang meribut, banyak anak yang memanggil-manggil guru ketika mengalami kesulitan didalam mengerjakan tugas yang diberikan, serta salah satu anak tidak ingin memasuki ruang komputer karena takut jatuh ketika menaiki tangga.
5. Aspek perkembangan yang lebih dominan didalam pembelajaran komputer adalah motorik halus anak.
6. Terdapat satu atau dua komputer mengalami kesalahan dan kerusakan sehingga menyebabkan komputer yang lain mati dan *restart*.

Sesuai dengan pendapat Putri (2017) bahwa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran komputer antara lain kesulitan anak didalam menggunakan *mouse*, anak tidak dapat bersosialisasi dengan temannya, hanya dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan saja, serta penggantian perangkat komputer jika mengalami kerusakan. Sejalan dengan Azis (2016: 38-39) kendala yang dihadapi dalam

pembelajaran komputer adalah kondisi anak yang sulit diatur dan banyak bertanya, keterbatasan waktu, pengetahuan dan kemampuan mengoperasikan *software* yang digunakan, serta kurangnya dukungan dari orang tua.

KESIMPULAN

Pembelajaran komputer anak merupakan pembelajaran yang bukan hanya dapat mengenalkan bagian-bagian komputer maupun *games* saja, melainkan anak juga dapat belajar mengenal huruf, angka, dan namanya sendiri dengan cara menuliskannya menggunakan program aplikasi yang digunakan oleh guru serta pembelajaran komputer dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak didalam menggunakan *mouse* untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Metode yang dapat digunakan guru didalam pembelajaran komputer anak adalah metode kooperatif, metode tutorial, metode demonstrasi, metode latihan dan praktek, dan metode permainan. Dengan menggunakan metode tersebut guru dapat memudahkan anak didalam menerima materi-materi pembelajaran komputer yang diberikan, yaitu mengenalkan

perangkat komputer, mengajarkan cara menghidupkan dan mematikan komputer, mengenalkan huruf dan angka menggunakan aplikasi *paint*, melakukan kegiatan mewarnai dan menggambar menggunakan aplikasi *paint*, mengenalkan simbol dan ikon yang ada pada komputer, serta kegiatan permainan bebas yang diberikan guru kepada anak ketika sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam penerapannya, pembelajaran komputer anak memiliki kendala yang dihadapi guru, anak, maupun perangkat komputer diantaranya anak mengalami kesulitan didalam menggunakan *mouse* dan *keyboard*, anak masih belum mengetahui simbol dan ikon yang ada pada aplikasi *paint* seperti penghapus, guru mengalami kesulitan didalam mengkondisikan anak, hanya mengembangkan beberapa aspek perkembangan, kesalahan dan kerusakan yang dialami komputer mengakibatkan komputer yang lain mati dan *restart*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Muhammad. 2018. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Demonstrasi Pada Kelompok B Di TK Putri Listio Desa Dalu Sepuluh-A Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri: Medan.
- Azis, Wulanda Aditya. 2016. "Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2015/2016)" dalam Tunas Siliwingi: *Jurnal STKIP Siliwingi Volume 2 Nomor 2* (hlm. 26-42).
- Putri, dan Syukri Lukmanulhakim. 2017. "Pembelajaran Pengenalan Komputer Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Azhar 21 Pontianak Tenggara". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*.
- Rusman, dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiyadi, Didik. 2016. "Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata

Surya Menggunakan *Computer Assisted Instruction (CAI)*” dalam *Information Management for Educators and Professionals: Jurnal STMIK Inovasi Sains Teknologi Bisnis Volume 1 Nomor 1, Desember 2016* (hlm. 42-53).

Sufa, Feri Faila dan Heri Yuli Setiawan. 2017. “Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini” dalam *Research Fair Unisri 2017: Jurnal Universitas Slamet Riyadi Surakarta Volume 1 Nomor 1, Maret 2017* (hlm. 13-31).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

artikel ilmiah ini dari skripsi yang berjudul “Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang”. Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Syahul Ismet, S.Ag. M.Pd selaku pembimbing peneliti yang telah meluangkan waktunya untuk dapat membimbing, mengarahkan, membantu, dan memberikan motivasi kepada peneliti didalam menyelesaikan skripsi dan artikel ini.

Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua, adik perempuan, dan adik laki-laki yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi dan artikel ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil’alamin.

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan