

PERAN ORANG TUA DALAM MENGENALKAN IT PADA ANAK KELAS 1 MI MA'ARIF BOWONGSO KECAMATAN KALIWIRO KABUPATEN WONOSOBO

Pamungkas Stiya Mulyani

Staff pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan (FITK)
Universitas Sains Alqur'an (UNSIQ) Wonosobo
Email: pamungkasstiyamulyani@gmail.com

Abstract

Parents' roles in introducing IT to children of grade 1 MI Ma'arif Bowongso in Kalawiro district Wonosobo regency are very important as, along with the advance of science and technology, the children are expected to have ability in IT so that they are able to know, recognize, and at least operate computer well. A research has been conducted to figure out parents' roles in introducing IT to children. The approach used was qualitative method with descriptive design and data collection technique in the form of interview as well as documentation. The data was analyzed by using the technique of data reduction, data presentation and data verification. The research result shows that parents' roles in introducing IT to children of grade 1 MI Ma'arif Bowongso in Kalawiro district Wonosobo regency have not been maximum as there are many children that still cannot operate computer. It is the result of the lack of parents' knowledge and understanding in introducing and operating IT media. From the research result, it can be concluded that The research result shows that parents' roles in introducing IT to children of grade 1 MI Ma'arif Bowongso in Kalawiro district Wonosobo regency have not been maximum.

Keywords: *Parents' Roles, Media, Information Technology.*

PENDAHULUAN

Dalam konteks membangun pengetahuan anak, pembelajaran IT sangat berperan dalam pembentukan pengetahuan anak sejak dini, selain memberikan muatan pengetahuan secara umum, pembelajaran IT dapat men-*drive* atau menjadi motor penggerak perubahan emotional dan spiritual anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai simulasi yang mampu memberikan dorongan positif bagi pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, dibutuhkan pengawasan dari orang tua dalam upaya membangun karakter anak. Selain guru, peranan orang tua menempati posisi krusial dalam pembentukan karakter dan pengetahuan anak khususnya dalam mengembangkan pembelajaran IT pada anak sejak dini.

Pada awalnya muncul ketakutan dari orang tua, bahwa penggunaan IT seperti Komputer dapat merusak kepribadian pada anak, hal ini disebabkan adanya muatan mendasar bahwa komputer layaknya bom waktu yang sewaktu-

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

Pembelajaran melalui komputer bagi anak dapat menstimulasi koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan *mouse*. Secara tidak langsung, pembelajaran melalui komputer juga membantu perkembangan motorik halus. Sebagai media belajar, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, dan menumbuhkan minat belajar

mandiri bagi anak. Tetapi interaksi komputer dengan anak belum dapat menggantikan interaksi orang tua atau guru dengan anak. Sehubungan dengan yang dikemukakan di atas, dalam proses belajar komputer, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dan suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi. Sisi baiknya, anak dapat menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar berkonsentrasi. Kini komputer juga diramu dengan *game-game* dengan unsur hiburan yang sesuai dengan materi, sehingga anak semakin suka. Orang tua perlu membuat kesepakatan dengan anak soal waktu bermain, misalnya memberikan waktu bermain pada hari libur. Mengenalkan komputer pada anak, amat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain komputer. Karenanya kepada semua orang tua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan komputer bagi anak. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar dan berinteraksi dengan komputer sejak dini.

Apalagi mengingat penggunaan komputer adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang. Pilihlah perangkat lunak tertentu yang memang ditujukan untuk anak-anak. Tidak kalah pentingnya adalah bagaimana orang tua sebagai *leader drive* dalam lingkungan keluarga memahami dan mengawasi setiap materi permainan.

Berikut ini ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam menyediakan teknologi yang ramah menurut Pratiwi (2012) yaitu: (1) Pastikan tujuan pendidikannya, (2) Teknologi dapat mendorong kolaborasi, (3) Mengintegrasikan aplikasi yang transparan, (4) Anak harus dalam pengawasan, (5) Mendorong keterlibatan orang tua (6) Hindari aplikasi yang mengandung kekerasan. Berdasarkan hasil studi eksplorasi di MI Ma'arif Bowongso Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo peran orang tua dalam mengenalkan IT seperti apa belum maksimal, terutama dalam mengoperasikan media-media yang berhubungan dengan IT.

Berpedoman pada uraian di atas, kecanggihan teknologi memberikan muatan

kepada peneliti untuk lebih jauh memotret bagaimana pemahaman dan peran orang tua dalam mengembangkan pembelajaran IT kepada anak.

Oleh karena itu, dengan segala keterbatasan peneliti tertarik mengangkat judul: "Peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak kelas 1 MI Ma'arif Bowongso kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo".

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak kelas 1 di MI Ma'arif Bowongso? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak kelas 1 di MI Ma'arif Bowongso. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu secara teoritis penelitian ini dapat menambah nilai dalam khazanah ilmu pendidikan IT, terutama memantapkan pemahaman peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak sejak dini. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai batu loncatan dalam melakukan kajian lanjutan dengan paradigma lainnya. Hasil penelitian ini diharapkan akan menambah referensi dan bahan perbandingan bagi penelitian-penelitian sejenis pada masa-masa mendatang. Sedangkan secara praktis diharapkan orang tua dapat mengeksplorasi pemahaman mereka dalam mengenalkan IT pada Anak. Hasil studi ini dapat digunakan untuk menciptakan interaksi sosial yang baik dengan masyarakat khususnya bagi para orang tua yang ingin mengenalkan dan mengembangkan pembelajaran IT bagi anak sejak dini.

Menurut Friedman. (1998: 286) peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal. Peran didasarkan pada deskripsi (ketentuan) dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu-individu harus lakukan dalam situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain. Struktur peran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: (1). Peran formal (peran yang nampak jelas) yaitu sejumlah perilaku yang bersifat *homogeny*. Peran formal yang standar terdapat dalam keluarga. Peran dasar yang membentuk

posisi sosial sebagai suami (ayah), dan istri (ibu) adalah peran *provider* (penyedia), pengatur rumah tangga, memberikan perawatan, sosialisasi anak, rekreasi, persaudaraan (memelihara hubungan keluarga paternal dan maternal), seksual. (2). Peran Informal (peran tertutup) yaitu suatu peran yang bersifat *implisit* (emosional) biasanya tidak tampak ke permukaan dan dimainkan hanya untuk memenuhi kebutuhan emosional individu dan untuk menjaga keseimbangan dalam keluarga. Peran-peran informal mempunyai tuntutan yang berbeda, tidak terlalu dan didasarkan pada atribut-atribut kepribadian anggota keluarga individual. Pelaksanaan peran-peran informal yang efektif dapat mempermudah pelaksanaan peran-peran informal.

Menurut Thamrin Nasution dan Nurhalijah Nasution (Kanisius, 1985:1), orang tua adalah orang yang bertanggung jawab dalam satu keluarga atau rumah tangga yang biasa disebut ibu dan bapak. Hery Noer Aly (1999: 88) Ibu dan Ayah masing-masing mempunyai tanggung jawab yang sama dalam pendidikan anak. Departemen Agama RI (1982:34) Orang tua yaitu orang-orang yang bertanggung jawab atas kelangsungan hidup anak. Peran orang tua merupakan suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap sebagai orang yang mempunyai tanggung jawab dalam satu keluarga, dalam hal ini khususnya peran terhadap anaknya dalam hal pendidikan, keteladanan, kreatif sehingga timbul dalam diri anak semangat hidup dalam pencapaian keselarasan hidup di dunia ini. Sehingga sebagai orang tua mempunyai kewajiban memelihara keselamatan kehidupan keluarga baik moral maupun material dengan keteladanan, kreatif sehingga timbul dalam diri anak semangat hidup dalam pencapaian keselarasan hidup di dunia ini.

Menurut Lucas (2000) dalam anonim (2011) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, mikro computer, computer mainframe, pembaca barcode, perangkat lunak, pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja *worksheet* dan peralatan komunikasi, dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi

informasi adalah untuk mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Untuk profesi seperti sains, perdagangan, berita bisnis dan asosiasi profesi. Teknologi informasi terdiri dari enam bagian yaitu, teknologi masukan (*input teknologi*), teknologi keluaran (*output teknologi*), teknologi perangkat lunak (*software teknologi*), teknologi penyimpanan (*storage teknologi*), teknologi komunikasi (*communication technology*), mesin pemroses (*processing machine/CPU*). Seorang pendidik atau orang tua dituntut untuk menjadi fasilitator yang cerdas dan kreatif. Cerdas dalam memilih dan menyediakan alat-alat permainan yang dibutuhkan anak yang memiliki muatan pendidikan baik yang menyangkut Intelligence Quotient (IQ), Emotional Quotient (EQ) maupun Spiritual Quotient (SQ).

Pada awalnya komputer dititikberatkan pada proses pengolahan data, tetapi karena teknologi yang sangat pesat, saat ini teknologi komputer sudah menjadi sarana informasi dan pendidikan khususnya teknologi internet. Beberapa hal yang saat ini perlu menjadi perhatian bagi orangtua maupun guru adalah bagaimana cara memperkenalkan komputer kepada anak. Hal yang perlu dicoba adalah dengan program-program aplikasi (*software*) yang bersifat "*Edutainment*" yaitu perpaduan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan).

Selain itu program (*software*) aplikasi "*Edutainment*" tersebut mempunyai kemampuan menumbuh-kembangkan kognisi, kreatifitas dan imajinasi anak serta melatih saraf motorik anak. Contohnya program permainan kombinasi benda, menyusun benda atau gambar (Puzzle) serta program berhitung dan *software-software* lain yang didukung perangkat multimedia. (Andang, 2009: 176177) Menurut Kemp dan Dayton dalam Andang (2009) mengidentifikasi tidak dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran. Bila media game dimasukkan ke dalam delapan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, maka media game dapat dimasukkan ke dalam salah satu bentuk media pembelajaran. Kedelapan manfaat itu adalah: (a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan (b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik (c) Proses belajar anak menjadi

lebih interaktif (d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi (e) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan (f) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja (g) Sikap positif anak terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. (h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Dalam hal pendidikan, komputer dapat dipergunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa yang mempunyai fungsi sebagai Media tutorial, alat peraga dan juga alat uji dimana tiap fungsi tersebut masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Sebagai media tutorial, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar mandiri serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa/anak, tetapi interaksi komputer dengan manusia belum dapat menggantikan interaksi manusia dengan manusia, selain itu mempunyai kelemahan lain yaitu kemampuan belajar mandiri yang masih rendah. Hal lain keunggulan komputer dijelaskan oleh Rosenberg (dalam Ulfa, 2012 : 32) adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan alfabat. Sebelum memperkenalkan komputer kepada anak dalam Andang (2011) orang tua maupun guru seharusnya dapat memahami perkembangan pemahaman anak, dimana pada usia 0-2 tahun anak mendapatkan pemahamannya dari penginderaannya. Kemudian usia 2-7 tahun anak mulai belajar menggunakan bahasa, angka dan simbol-simbol tertentu. Pada usia 7-12 tahun anak mulai dapat berpikir logis, terutama yang berhubungan dengan obyek yang tampak langsung olehnya. Dalam Fitriah (2013) dikemukakan dampak Positif dan dampak Negatif dari perkembangan teknologi terhadap perilaku anak yaitu:

a. Pengaruh Positif dari perkembangan teknologi pada anak yaitu: (1). Kemajuan teknologi tidak bisa tidak membuat anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi. Sudah tentu semua ini berdampak baik karena kemajuan ini membawa banyak kemudahan seperti kemudahan mendapatkan informasi dan kemudahan menjalin kontak. (2). Kemajuan teknologi juga telah menciptakan sebuah

kolam pergaulan lewat jalur maya. Tidak bisa tidak, anak dapat mengenal dan menjalin hubungan dengan lebih banyak orang dari pelbagai belahan dunia. (3). Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

b. Pengaruh Negatif dari teknologi bagi anak yaitu: (1). Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap bahwa apa yang dibacanya di internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. (2). Oleh karena kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan, maka generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. (3). Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan kelambanan dan keajegan. (4). Kemajuan teknologi juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Luehrmann dalam Merrill (1996: 234) menyatakan bahwa komputer menghasilkan sumber intelektual mendasar dan baru. Komputer merupakan alat berpikir dan alat pemecahan masalah. Papert bahkan mengklaim respon computer atas kesalahan bisa membelajarkan bahwa kesalahan bukan hal yang jelek karena bisa diperbaiki, memunculkan respon positif dan konstruktif, kesulitan bisa di atasi, dan masalah bisa dipecahkan. Cara atau tingkatan pemahaman anak tentunya berbeda dengan tingkat pemahaman orang dewasa dalam mengenal dan mengaplikasikan komputer. Anak-anak cenderung memahami bahwa komputer hanyalah alat untuk bermain saja, sehingga *games-games* yang ada dalam komputer menjadi motorik (rangsangan) si anak dalam menggunakan komputer. Oleh karena itu, ketika seseorang memahami apa saja langkah-langkah yang harus dilakukan dalam memperkenalkan IT kepada anak mereka harus memahami terlebih dahulu mengenai aplikasi-aplikasi apa saja yang diperlukan sehingga dapat membantu orang

tua dalam memperkenalkan IT (komputer) kepada anaknya. Bentuk pengenalan IT kepada anak yaitu berupa pengenalan perangkat keras komputer yang bisa dilihat dan dipegang langsung oleh anak. Misalnya CPU, Monitor, Mouse, Keyboard dan Printer.

METODE

Penelitian ini berlokasi di MI Ma'arif Bowongso Desa Kauman Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo, dengan pertimbangan sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Wonosobo dan dekat dengan lokasi rumah tempat tinggal peneliti. Penelitian ini bermaksud untuk melihat bagaimana peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak. Pendekatan penelitian yang dianggap sesuai untuk digunakan adalah pendekatan kualitatif. Sugiyono (2005:65) mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara untuk memperoleh keterangan atau pendapat dari guru dan orang tua anak didik.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati permasalahan yang diteliti yaitu Peran Orang Tua Dalam Mengenalkan IT Pada Anak Kelas 1 MI Ma'arif Bowongso Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo. Yang meliputi tiga indikator yakni : Penyampaian materi dapat diseragamkan, kemampuan mengembangkan pembelajaran IT, Proses belajar anak menjadi lebih interaktif.

Esterberg (2002) dalam (Sugiyono, 2011: 231) mendefinisikan wawancara: *"A meeting of two person to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic"*.

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara

dilakukan oleh peneliti pada orang tua dan guru. Pengecekan keabsahan Data Apabila akan mengadakan pengecekan terhadap keabsahan data, maka dilakukan dengan memperpanjang penelitian di lapangan, dan mengadakan triangulasi kemudian menyesuaikan apakah data sudah seperti dengan hasil yang diharapkan yaitu efektif atau tidaknya pengetahuan yang dimiliki oleh informan tentang pembelajaran IT.

Milles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2011:246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sampai tuntas, dan datanya sampai jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing / verification*. Reduksi data merupakan suatu bentuk proses analisis yang berusaha menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasikan data. Penyajian data adalah penyajian yang memberikan kemungkinan untuk penarikan kesimpulan, pengambilan tindakan verifikasi, dan atau melengkapi data yang dirasa masih kurang. Sedangkan penarikan kesimpulan adalah Untuk memperoleh data yang dijamin keabsahan dan objektivitasnya, maka perlu diverifikasi terus menerus terhadap data yang sudah disimpulkan. Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui 3 tahapan yaitu Tahap Sebelum Ke lapangan, Tahap Pekerjaan Lapangan, Tahap Analisis Data, Tahap Penelitian Laporan. Yakni Tahap sebelum ke lapangan meliputi menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan (Surat Izin dari Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan dan Rekomendasi dari Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Wonosobo), menjajaki dan menilai lapangan, memilih dan memanfaatkan iforman, menyiapkan perlengkapan penelitian (laptop, Ipad sebagai media atau perlengkapan dalam penelitian). Tahap Pekerjaan Lapangan meliputi memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data (peneliti terjun langsung dan bersama-sama aktif dalam proses kegiatan sekolah sebagai tempat situs penelitian, disamping itu pula peneliti melakukan pengumpulan data penelitian).

Tahap Analisis Data meliputi analisis data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, kemudian dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti, selanjutnya melakukan pengecekan keabsahan data. Tahap Penelitian Laporan meliputi kegiatan penyusunan hasil penelitian dari semua rangkaian kegiatan pengumpulan data sampai pemberian makna data. Setelah itu melakukan konsultasi hasil penelitian dengan kepala sekolah untuk mendapatkan perbaikan saran – saran demi kesempurnaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tehnik pengumpulan data, maka data hasil penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dengan menggunakan media game dalam kegiatan belajar, maka akan ada penyeragaman penafsiran dari guru mata pelajaran terhadap mata pelajaran yang akan disampaikan kepada para anak. Dari hasil wawancara perlu kesiapan orang tua dalam mengenalkan anak pada IT agar anak lebih terarah dalam menggunakan media IT. Karena, apabila anak sejak dini tidak dikenalkan dengan baik dalam menggunakan media IT, nanti kedepannya anak dalam menggunakan media IT tidak akan lebih terarah, seperti dia akan malas belajar. (2) Proses Pembelajaran Lebih Menarik Media game terdiri dari unsur visual (dapat dilihat), audio (dapat didengar) dan gerak (dapat berinteraksi). Jadi media game ini dapat membangkitkan keingintahuan anak, merangsang reaksi mereka terhadap penjelasan, memungkinkan anak menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya. Dari hasil wawancara dengan menggunakan media IT minat belajar anak itu akan lebih tinggi dibanding tidak menggunakan media IT. Karena, ramuan dari media IT yang dilengkapi dengan gambargambar, dapat didengar menjadikan daya tarik khusus buat anak-anak lebih senang dan tertarik apabila belajar menggunakan media IT, karena melalui media IT anak lebih mudah dan cepat untuk menangkap pesan yang disampaikan dan lebih menstimulasi anak untuk belajar menguji kesabaran anak

untuk memecahkan masalah dalam permainan menyusun Puzzle yang tersedia pada media IT seperti pada komputer atau iPad, dan juga karena gambar-gambar pada media IT sangat menarik sehingga tidak menimbulkan sikap jenuh pada anak. (3). Proses belajar anak lebih Interaktif adanya unsur AI (*artificial Inteligence*) atau kecerdasan buatan pada media game, maka akan terjadi komunikasi dua arah dimana pertanyaan muncul secara acak pada layar komputer dan anak menjawab pertanyaan tersebut. Dengan semakin tingginya pemrograman komputer, maka game yang dibuat dapat semakin kompleks disesuaikan dengan tingkat kemampuan dari anak itu sendiri. Contohnya adalah game simulasi. Dari hasil wawancara dengan menggunakan media IT orang tua harus lebih memahami dari anak-anak cara penggunaan media IT sehingga orang tua mampu mengidentifikasi apa anak tersebut sudah bisa menggunakan media tersebut apa tidak. Jadi, pemahaman orang tua tentang media IT sangat perlu, sebelum mengaplikasikan kepada anak. Pembelajaran IT pada anak sejak dini sangat perlu, karena sesuai dengan perkembangan zaman yang serba teknologi sehingga anak dilatih agar memahami dan mengenal seperti apa media IT tersebut serta cara penggunaannya agar dalam penggunaan media teknologi anak lebih terarah. Sehingga sebagai orang tua harus memahami lebih dahulu seperti apa media IT itu sehingga untuk dapat dikenalkan kepada anak. Namun sebagai orang tua perlu juga untuk memahami media IT seperti apa yang akan diberikan kepada anak sebagai media pembelajaran mereka. Jadi, orang tua di tuntun untuk lebih tahu dan memahami dari kegunaan serta cara pemakaian media IT tersebut.

Fokus penelitian menunjukkan bahwa di MI Ma'arif Bowongso secara keseluruhan mengenai peran orang tua dalam mengenalkan IT belum optimal, lebih khususnya kelas 1 yang menjadi obyek penelitian. Karena masih ada orang tua yang belum memahami cara pengoperasian media teknologi. Meski orang tua sudah mengenalinya akan tetapi dalam pengoperasian belum seluruh orang tua yang diwawancarai mengerti dan memahaminya. Dalam era modern ini teknologi sudah berkembang pesat. Di dalam pengenalan anak mengenai perkembangan teknologi perlu didasari teori perkembangan anaknya. Biasanya

anak mengetahui jauh lebih banyak dibanding orang tuanya mengenai teknologi baru. Meskipun demikian perlu adanya bimbingan orang tua untuk selalu mengawasi anaknya serta mengatur settingan komputer.

Biasanya sifat anak adalah unik. Dia ingin mencoba hal-hal baru yang belum pernah ia lakukan. Rusaknya moral seorang anak diakibatkan kesalahan dari orang tua dalam mengasuh dan mendidiknya. Peran orang tua tidak hanya mengasuh dan mengawasi anak melainkan menuntun anak dalam jalan yang benar sesuai dengan proporsi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa peran orang tua dalam mengenalkan IT pada anak belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara pada guru

dan orang tua, sehingga dalam mengenalkan serta dalam mengoperasikan media IT masih perlu di tingkatkan. Di zaman yang serba teknologi saat ini maka anak-anak perlu dan wajib memahami serta mengoperasikan media IT yang saat ini telah ada. Untuk itu perlu pemahaman yang lebih untuk guru dan orang tua dalam mengenalkan media IT kepada anak.

Adapun saran untuk lebih meningkatkan pemahaman anak kepada media IT, maka perlu kesiapan serta pemahaman khusus untuk orang tua serta guru di sekolah dalam hal mengenalkan media IT kepada anak karena tingkat belajar anak lebih tinggi apabila menggunakan media IT sehingga perlu pengetahuan serta pemahaman kepada orang tua dan guru di sekolah agar anak-anak lebih terarah sesuai fungsinya dalam memahami serta mengoperasikan media IT. Sehingga akan tercipta anak-anak yang berpengetahuan teknologi yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Panduan Praktis permainan yang menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriah, Sarinah. 2013. Pengaruh Perkembangan Teknologi Komputer Bagi Anak Usia Dini. <http://sarinahfitriah.blogspot.com/2016/04/pengaruh-perkembanganteknologi.html> diakses tanggal 10 April 2016
- Friedman, Marilyn M. 2013. Pengertian Peran, konsep, struktur. <http://www.sarjanaku.com/2016/04/pengertian-perandefinisi-menurut-para.html>. diakses tanggal 13 April 2016.
- Ismail, Andang. 2011. Komputer Untuk Permainan Edukatif <http://www.wajahbocah.com/artikel/anak+bermain+komputer.html>. http://bellschool.net/index.php?option=com_content&view=article&id=29:peranan_komputer-bagi_anak&catid=10:artikel 14.
- Martin, E. Wainright, et al. 2012. Pengertian Teknologi Informasi.

<http://fadlibae.wordpress.com/2016/04/10/latar-belakangpengembanganteknologi-informasidan-komunikasi-untuk-pendidikan2/#comment-307>, diakses tanggal 10 April 2016

Pratiwi, Devia. 2012. Peran orang tua dalam menghadapi perkembangan teknologi <http://deviapratiwi.wordpress.com/2016/04/13/Peran-orang-tuadalammenghadapi-perkembanganteknologi.html> diakses tanggal 13 April 2016.

Sudirman, Lucas. 2012. Pengertian Teknologi Informasi <http://fadlibae.wordpress.com/2010/08/24/latar-belakangpengembangan-teknologi-informasidan-komunikasi-untuk-pendidikan2/#comment-307>, diakses tanggal tanggal 10 April 2016.