

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PEMANFAATAN GADGET

Risa Nurul Ain

Mahasiswa PG PAUD FKIP UAD

e-mail: risanurul.ain97@gmail.com

Abstrak

Gadget saat ini sering digunakan pada masyarakat umumnya sehingga semakin lama semakin lumrah. Sayangnya masyarakat hanya mengetahui pemanfaatan gadget sebagai media informasi, demikian pula dengan anak usia dini yang hanya dapat menggunakan gadget sebagai permainan. Alangkah baiknya jika penggunaan dan pemanfaatan gadget itu digunakan sebagai hal yang positif melalui proses pembelajaran. Tahap perkembangan anak yang berumur 2-7 tahun adalah proses mereka mengenal simbol. Menurut Freud (dalam Dahar, 1989) bahwa pada periode pra operasional anak dapat melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolis. Gadget sebenarnya dapat dimanfaatkan dengan permainan yang menanamkan nilai-nilai dan moral, dengan memanfaatkan kreativitas guru. Hal ini, gadget dapat diaplikasikan melalui *Game offline* maupun *online* dengan *Students Centered Learning (SCL)*. *SCL* ini anak berusaha mencari pengetahuan sendiri dan aktif dalam pembelajaran, yang meningkat di era globalisasi ini. Anak yang minat belajarnya kurang, dapat menggunakan *video game* dalam proses pembelajaran yang efektif. Menurut Wahyudhi (2014:207) Sekolah dapat memfasilitasi kegiatan *video game* dalam kegiatan ekstra kurikuler atau dalam proses pembelajaran di kelas, agar tidak memaksakan anak untuk belajar sesuai dengan keinginan guru.

Kata kunci : gadget, mengembangkan kreatifitas, anak usia dini

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini berkembang dalam media informasi dan teknologi yang begitu pesat, sehingga Negara Indonesia menempatkan urutan ke 6 di Dunia pada tahun 2014 penggunaan media informasi dan teknologi.

Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) disebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia kini telah mencapai angka 88,1 juta. Penggunaan internet yang semakin bertumbuh pesat ini sangat diapresiasi oleh Ketua Umum Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), Samuel A Pangerapan, di acara konferensi pers yang berlangsung Kamis, (26/3/2015), di Kantor

Pusat AJII, Jakarta, bahwa Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia 2014 meningkat 34,9% dibandingkan tahun 2013 lalu.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan gadget sebagai "acang", sedangkan menurut Risal (2011) Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Penggunaan gadget berupa tablet tidak hanya dapat digunakan oleh para remaja remaja tetapi orang dewasa bahkan anak-anak sudah mengenal gadget. Profil penggunaan internet di Indonesia 2014 berdasarkan riset APJII dan PUSKAKOM UI bahwa perangkat yang digunakan untuk mengakses internet pada tablet sebanyak 13%. Survey menyatakan bahwa ada tiga alasan utama mereka menggunakan gadget yaitu : 1. Untuk mengakses sarana sosial/komunikasi (72%), 2. Sumber informasi harian (65%), dan 3. Mengikuti perkembangan jaman (51%).

Gadget jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran akan berdampak positif bagi lingkungan anak yang dapat mempengaruhi fungsi adaptif berkembang pada anak, sehingga anak-anak tidak ketinggalan akan informasi “gaptek”.

Metode pembelajaran siswa di sekolah menggunakan *video game* sebenarnya bukanlah hal yang baru. Negara-negara maju seperti Amerika Serikat (AS) telah lebih dulu memperkenalkan *video game* dalam pengajaran sekolah. Aaron Delwiche, memperkenalkan media pembelajaran *game online* dalam proses pengajaran di kelas. Ia memperkenalkan konsep *multi-user virtual environments* (MUVES) dan *massively multiplayer on-line game* (MMOs). *Video game* yang digunakannya adalah yang berformat *game on-line*. (Wahyudhi, 2014:202).

PEMBAHASAN

1. Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran di Kelas

Menurut Sukarni Catur Utami Munandar dalam Suwarsono (2013:2), menjelaskan Kreativitas didefinisikan sebagai suatu proses yang muncul dalam bentuk kefasihan (kelancaran), fleksibilitas (keluwesan), dan orisinalitas (kebaruan) dalam pemikiran. Kefasihan diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan secara

cepat, di mana tekanannya adalah pada kuantitas, bukan kualitas. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan bermacam-macam gagasan dalam jumlah yang cukup besar, tanpa harus bersusah payah. Orisinalitas mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang secara statistik adalah unik atau tidak biasa untuk populasi yang beranggotakan individu yang bersangkutan. Sedangkan KBBI menjelaskan kreatif adalah sebagai suatu kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru.

Kreativitas yang diungkapkan oleh Sukarni dalam Suwarsono, kreatifitas dibentuk dalam kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, ketiga komponen ini mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif yang dapat memunculkan ide-ide atau gagasan dalam proses berpikir

Menurut Sopiah (2014:6) Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir yang dapat dicapai yaitu:

- a. *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan yang
- b. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah.
- c. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.
- d. *Redifination*, yaitu kemampuan untuk memutuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain dari pada cara-cara yang lazim. Pengembangan kreativitas pada guru dapat memberikan solusi tepat dalam permasalahan hasil belajar pada anak.

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Teori ini memandang proses belajar itu sebagai sebuah proses yang terjadi dalam individu yang melibatkan seluruh bagian yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik, untuk itu, metode pembelajaran humanistik mengarah pada upaya untuk mengasah nilai-

nilai kemanusiaan pembelajaran pada anak. Anak berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri (Amaliya dan Wisju, 2013:16).

Konsep kata kunci pada teori psikoanalisis juga diterjemahkan pada buku “An Introduction to Theories of Human Development” dalam Desyandri (2014) Sigmund Freud menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki kebutuhan dan keinginan. Implementasi pandangan Freud dalam pendidikan sangat memberikan kontribusi yang signifikan, terutama memberikan acuan pada guru dalam melakukan pembelajaran dan memberikan bimbingan, bimbingan yang diberikan benar-benar efektif dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Hal ini, kebutuhan dan keinginan anak dapat diberikan sesuai dengan porsinya, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif.

Guru meningkatkan kreativitasnya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dengan menguasai teknologi dan informasi tentang *game online* maupun *offline* yang bermanfaat bagi anak usia dini

Kompetensi guru berperan penting dalam mengembangkan kreatifitasnya. Dijelaskan pada Permendikbud tahun 2014 nomor 137 Pasal 24 ayat 1 tentang standar pendidikan dan kependidikan bahwa Pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan.

Dijelaskan juga pada Permendiknas nomor 16 tahun 2007 bahwa kompetensi inti guru harus mampu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, sehingga, kreativitas Guru dalam mengembangkan media melalui gadget secara

kreatif dan inovatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. kebijakan pada Permendiknas dan Permendikbud sudah jelas bahwa kreativitas guru berhubungan dengan kompetensi yang harus dicapai dalam menyampaikan informasi melalui media gadget.

2. Penerapan Gadget pada Anak Usia Dini

Permendikbud tahun 2014 nomor 146 pada pasal 1 sebagaimana telah dijelaskan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan yang diterapkan untuk membantu anak dalam perkembangan jaman di era globalisasi ini dengan memfasilitasi anak dengan gadget. Contoh dalam artikel “Meski Buta Huruf, Anak-anak Ethiopia Jago Ngoprek Android”. Salah satu anak di Ethiopia yang buta aksara tanpa diajarkan oleh guru ahli ia mampu mengoprek gadget yang dapat digunakan untuk proses belajar, seperti yang diungkapkan oleh Negroponte, seperti dilansir Fastcoexist, Jumat (28/12/2012) “ Kami meninggalkan tablet tersebut tanpa instruksi dan pengajar. Dalam waktu empat menit, salah satu dari mereka tidak hanya mampu membuka tablet tersebut, dia menemukan tombol on/off yang padahal belum pernah dilihat sebelumnya, selama waktu dua minggu, mereka menyanyikan lagu ABC dalam bahasa Inggris, dan dalam lima bulan mereka telah mengoprek Android. Beberapa pekerja kami sebelumnya telah mematikan fitur kamera di tablet tersebut, dan anak-anak itu tahu ada kamera di tablet tersebut dan mereka menyalakannya dengan cara dioprek,” imbuhnya.

Permendiknas tahun 2007 nomor 16 Standar kompetensi guru PAUD pada kompetensi pedagogik bahwa guru PAUD harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Gadget dapat diaplikasikan sebagai perantara atau media dalam proses pembelajaran.

Penggunaan gadget tidak semua berdampak negatif, seperti yang dikemukakan oleh Ameliola dan Hanggara (2013:365) bahwa dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini untuk memudahkan anak mengasah kreativitas dan kecerdasannya. Dengan adanya aplikasi digital yang mengenalkan warna dan bentuk, cara membaca, berhitung dan menulis, dapat membantu bertumbuhnya kreatifitas otak pada anak.

Bahkan aplikasi pengenalan huruf, angka dan warna untuk anak usia dini berbasis android sudah ada pada Jurnal Algoritma yang diterapkan oleh Fitriyani, Dewi, dan Nahdi. Pada percobaan yang dilakukan oleh Fitriyani, Dewi, dan Nahdi (2014:7) bahwa aplikasi pengenalan huruf, angka dan warna untuk anak usia dini berbasis android telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yaitu mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang menarik dan mempermudah dalam mengingat huruf, angka dan warna.

Tidak dengan aplikasi saja tetapi melalui *Video game* yang diartikan sebagai suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar, bentuk dan warna dapat diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan anak yang dapat mengenal simbol (Wahyudhi, 2014:202).

Menurut Ferliana, dalam widiawati dkk, (2014: 3), dilihat dari tahapan perkembangan anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, “ pemberian gadget

sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara,” katanya. Artinya, penggunaan gadget bisa diterapkan pada anak usia dini, dengan adanya pengawasan dan bimbingan seperti yang dijelaskan pada Permendikbud tahun 2014 nomor 137 Pasal 24 ayat 1 tentang standar pendidikan dan kependidikan.

Bahkan Rasulullah SAW memberikan penegasan pada sebuah hadist sebagai berikut, “ Wanita (seorang ibu) itu adalah mengurus di dalam rumah suaminya dan mendidik putra-putrinya” (Al Hadist Syarif). Pada usia 0 sampai 6 tahun, bagi anak adalah masa keemasan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada usia ini, otak anak terbentuk sampai 80 %, kecerdasan dan dasar-dasar kepribadiannya mulai terbentuk dan kemampuan dasar mereka terlihat jelas. (Abtokhi, 2009:169). Karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan pengawasan dan bimbingan dari orangtua atau lainnya.

lizzie menyatakan dalam Prihantoro (2015) bahwa orang tua harus tegas dalam memberikan aturan main pada anak yang belum cukup usia. Anak perlu dimonitor misalnya boleh mengakses situs berbagai video yang sesuai umurnya misalnya melalui *Youtube Kids* (*Youtube* untuk anak-anak) yang ada *parental control* atau *filter* tayangan yang tidak sesuai dengan umur mereka. Ujarnya.

Gadget di masa kini tidak bisa ditolak begitu saja, anak juga tidak bisa dihindarkan dari teknologi. Permasalahan bagi orang tua adalah memilihkan mana yang sesuai dengan umur mereka, sehingga orang tua dan guru melakukan cara yaitu:

1. Orang tua dan guru, belajar juga mengenal TIK. Sehingga gadget yang dimiliki mulai dimanfaatkan untuk kegiatan yang berguna. Manfaatkan gadget untuk mencari informasi positif tentang pengetahuan agama, perkembangan anak, keluarga, atau informasi-informasi yang

dapat mengenalkan huruf, permainan edukatif, pelajaran agama pada anak, pada anak konten-konten ini sangat baik bagi anak untuk mengasah keterampilan belajar mandiri-nya.

2. Saring kontennya dan dampingi anak, mendampingi anak ketika mereka menggunakan gadget. Memberikan penjelasan jika mereka mengajukan pertanyaan tentang konten yang mereka akses atau lihat.
3. Kendalikan waktu akses, ajak Anak bermain dan berinteraksi tanpa mesin. Memberikan batasan waktu pada anak, membangun kedisiplinannya dengan membuat kesepakatan ketika menggunakan gadget maksimal 2 jam setiap harinya.
4. Orang tua dan guru mempelajari hal-hal yang bermanfaat dari teknologi.

Contoh yang dilakukan oleh Iqbal pada anaknya. Anaknya bertanya “Pa, bagaimana sih caranya bikin es krim?”, Iqbal memberikan jawabnya lewat cerita terlebih dahulu. “Saya mengajaknya untuk mencari langkah pembuatan es krim di YouTube untuk memberikan gambaran visual mengenai prosesnya. Namun, kali ini bukan saya yang mencarikan informasi dan menunjukkan videonya, tetapi saya minta anak saya untuk memegang tabletnya, membuka aplikasi YouTube dan mendiktekan huruf-huruf yang akan tersusun sebagai kata kunci pencarian “E, S, spasi K, R, I, M” atau “I, C, E, spasi, C, R, E, A, M” dan memberi penjelasan jika kata tersebut merupakan bahasa Inggris”. Ujarnya. Dengan cara seperti ini anak belajar mengenal kosa kata dan mampu melakukan pencarian informasi sendiri. (Iqbal 2015)

Orang tua menjadi role-model dalam pemanfaatan gadget. Tanpa orang tua atau guru mengetahui manfaat gadget untuk dirinya, maka orang tua atau guru akan sulit membuat anak bermanfaat dengan gadgetnya

Penerapan gadget pada anak usia dini ini sebaiknya dilakukan dengan *student center learning*. Anak mengembangkan kreativitas otak yang ada pada dirinya tanpa ada tekanan dan tuntutan, karena mereka dibebaskan untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka.

Media pembelajaran melalui gadget ini dapat digunakan melalui strategi pembelajaran *student center learning*. Pengertian *SCL* menurut Rogers dalam Achda (2013:30) menjelaskan bahwa *SCL* merupakan hasil dari transisi perpidahan kekuatan dalam proses pembelajaran, dari kekuatan guru sebagai pakar menjadi kekuatan peserta didik sebagai pembelajar. Jadi perubahan yang terjadi dapat membuat proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi aktif, dan tidak membosankan.

Students Centered Learning (SCL) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Landasan dari *SCL* adalah teori belajar konstruktivis (Achda, 2013:31). Prinsip teori konstruktivis yang dikemukakan oleh John Dewey, Jean Piaget, dan Lev Vygotsky dalam Achda (2013:32) *SCL* berarti menempatkan siswa sebagai pusat dari kegiatan belajar.

Student centered approach (SCA) merupakan pendekatan yang didasarkan pada pandangan bahwa mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan dengan harapan agar siswa belajar. Konsep *student centered approach* ini adalah menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. O’Neill menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak belajar dari apa yang dilakukan bukan dari apa yang disampaikan guru dibanding dengan apa yang dilakukan oleh guru, anak yang menempatkan diri sebagai peserta didik yang aktif dan mandiri. Pendidik hanya sebagai

fasilitator. Agar dapat meningkatkan hasil belajar pada anak. (Suwarjo, 2012:87)

Menurut Widodo dan Lusi (2013:35) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, perilaku-perilaku, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya dalam Widodo dan Lusi (2013:35) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor

Hasil belajar yang diperoleh dari aktivitas belajar dengan melakukan perubahan sikap pada diri seseorang. Menurut Widodo (2012:34) bahwa aktifitas belajar untuk merubah tingkah laku melalui perbuatan adalah prinsip belajar. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas, belajar tidak mungkin terjadi. Sehingga dalam interaksi belajar-mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting. Penggunaan metode, pendekatan belajar mengajar dan orientasi belajar menyebabkan aktivitas belajar setiap siswa berbeda-beda itu yang harus dipahami guru dalam pembelajaran.

Anak-anak yang gemar bermain *game* melalui gadget, dapat mengembangkan kemampuan dan keahlian mereka dalam sebuah permainan yang sederhana dalam mengenalkan macam-macam warna, menebak gambar, bentuk, dan mengenalkan jenis suara yang ada di *game* atau aplikasi baru pada gadget. Sehingga sekolah seharusnya mampu memfasilitasi kegiatan *game on-line* dan dapat dimasukkan dalam salah satu kegiatan ekstra kulikuler atau kegiatan proses pembelajaran didalam kelas.

3. Manfaat Gadget untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Keberagaman media dalam pembelajaran ilmu sosial sebagaimana dijelaskan oleh Banks dan Cleggs dalam Rahmattullah (2011:182) akan sangat membantu guru terutama dalam pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan instruksional.

Burden dan Byrd dalam Rahmattullah (2011:179) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. Sedangkan Rahmattullah (2011:179) menguraikan karakteristik paling jelas adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya. Jadi media pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik agar informasi yang diterima secara menyeluruh.

Pengembangan teknologi dan informasi yang dijelaskan pada Permendiknas tahun 2007 nomor 16 Standar kompetensi guru PAUD bahwa seorang guru mampu menjelaskan pada anak tentang gadget yang bertujuan agar anak tidak gaptek akan teknologi yang berkembang, dengan perkembangan jaman Indonesia tidak mengalami keterlambatan akan adanya perkembangan teknologi dan informasi, tetapi perlunya pengawasan dan pembimbingan yang dilakukan agar anak tidak mengalami ketergantungan pada gadget dengan memberikan batas waktu.

Pemanfaatan gadget memiliki fungsi adaptif untuk mengembangkan kreativitas anak bila digunakan dengan tepat. Berdasar rekomendasi American Academy of Pediatrics (AAP), bermain pasif itu maksimal 1–2 jam setiap hari. *Nge-game* di *smartphone* atau *tablet* termasuk kategori bermain pasif. Memanfaatkan gadget sebagai media belajar tidak termasuk bermain pasif. ”Selain itu,

tetap padukan dengan permainan aktif seperti sepak bola dengan teman sebaya atau main petak umpet. Dengan begitu, biasakan anak bersosialisasi,” tutur psikolog yang berpraktik di RS Pondok Indah Jakarta diungkapkan pada jawa pos (2014).

Dampak positifnya gadget semakin memudahkan dalam informasi dan komunikasi. Pemanfaatan *gadget* yang telah dijelaskan oleh Ferliana, dalam widhiawati dkk, (2014: 3) untuk anak-anak hanya sebatas pengenalan warna, angka an huruf saja, tentunya melalui bimbingan dan arahan orangtua. Karena pada anak-anak keingintahuan dalam segala hal lebih besar, langkah bijak yang dilakukan orang tua adalah memberikan arahan. Sementara larangan atau menjauhkan gadget dari anak bukanlah solusi tepat jika tanpa pemahaman yang memadai. Larangan pada anak hanya akan menimbulkan rasa penasaran yang besar. (Djojonegoro, 2015

Sebagai langkah antisipatif, orang tua bisa mengaktifkan fitur *parental control* pada *smartphone* atau *gadget*. Aplikasi yang tidak cocok bagi anak pun tersaring. ”*Games* di *smartphone* belum tentu aman untuk anak. Ada yang mengandung kekerasan, ucapan kasar, dan pornografi. Orang tua harus melek teknologi sehingga bisa membentengi anak dari efek negatif,” ujarnya Vera dalam Jawa Pos.

Pemanfaatan praktis pada *Gadget* yang dapat diaplikasikan kepada peserta didik, Wahyudhi (2015).

1. *Gadget* dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bertelepon dan menulis pesan singkat. Sebagaimana KD yang ada, para siswa harus dapat bertelepon dan menulis pesan singkat dengan kalimat yang santun dan efektif. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alat ukur atau indikator kalimat yang santun dan efektif sebagai dasar melakukan penilaian.

2. Anak diminta untuk belajar bertelepon dan menulis pesan singkat tanpa menggunakan *gadget*. Guru melakukan penilaian berdasarkan indikator pencapaian kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat yang telah disusun. Karena tanpa menggunakan alat peraga, kompetensi mereka berkomunikasi sangat rendah. Peserta didik mempraktikkan kegiatan yang diarahkan guru atau orangtua.

3. Para siswa diminta membawa *gadget* ke sekolah. Guru meminta siswa agar mempraktikkan kegiatan bertelepon secara berpasang-pasangan. Untuk kompetensi menulis pesan singkat, para murid harus mengirim SMS ke nomor guru agar mudah melakukan penilaian.

Dari kegiatan itu, guru dapat melakukan penilaian, sehingga tampak para murid sangat bergairah dan bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas. Selain digunakan untuk membelajarkan kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat dan meningkatkan kompetensinya, pemakaian *gadget* dapat digunakan guru untuk mengetahui isi atau konten *gadget* yang dimiliki para siswa. Sebelum *gadget* digunakan para murid, guru harus memeriksa *gadget* tersebut dengan meminjamnya. Guru dapat membuka *folder* multimedia untuk mengetahui isi foto dan video. Jika ditemukan gambar dan atau film porno, guru dapat mencatat dan memanggil pemiliknya. Inilah *added values* atas pemanfaatan gadget untuk pembelajaran.

Manfaat teknologi dan informasi berupa gadget bisa diterapkan dengan sesuai perkembangan dan pertumbuhan anak, dengan perkembangan jaman yang tidak bisa dihentikan maka kita tetap terpengaruh dan terjun kedalam perkembangan jaman. Perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dihentikan kecuali kita yang dapat memanfaatkannya teknologi gadget itu

dengan sebaik-baiknya, dan dapat diaplikasikan kepada anak usia dini.

PENUTUP

Simpulan

Perkembangan jaman pada era globalisasi ini tidak dapat dihentikan. Pengembangan kreativitas pada guru sangat berperan penting pada perkembangan teknologi dan informasi untuk memanfaatkan gadget sebagai alat komunikasi atau interaksi dan bahkan sarana untuk memberikan informasi kepada anak usia dini melalui aplikasi-aplikasi yang mendukung pada tahap perkembangan anak dengan mengenalkan warna, bentuk, dan suara. Dengan aplikasi-aplikasi yang ada tinggal bagaimana cara guru memenagemen pada kegiatan proses pembelajaran dalam kelas.

Gadget saat ini sering digunakan pada masyarakat umumnya yang semakin lama semakin lumrah. Sayangnya masyarakat hanya mengetahui pemanfaatan gadget digunakan sebagai media informasi, demikian pula dengan anak usia dini yang dapat menggunakan gadget dengan permainan. Alangkah baiknya jika penggunaan dan pemanfaatan gadget itu digunakan dengan hal yang positif melalui proses pembelajaran dengan memanfaatkan gadget dan Sebaiknya ada penelitian lebih lanjut dalam pemanfaatan gadget untuk anak usia dini, pengembangan kreativitas guru dengan fitur-fitur pada gadget, dan guru mampu mengaplikasikan gadget pada proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Mazia dan Wisjnu Martani. 2013. “Pelatihan Penyusunan Program Pembelajaran Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Pada Guru TK”. *Jurnal Humanitas*, Vol. X Nomor 2, Agustus 2013, hal.:13-30.
- Ameliola Syifa dan Haggara Dwiudha Nugraha. 2014. “Perkembangan Media

Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi”. *Prosiding 5 th International Conference on Indonesian Studies*. 2-3 November 2014, hal.:362-371.

- Abtokhi, Ahmad. 2009. “Peran Ibu Dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Anak Melalui Prinsip Individual Learning-Centered”. *Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender*, Vol. IV Nomor 2, 2009, hal.:166-177.

- Achda, M. Muzamzam Diar. 2013. “Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* Berbasis *Handout* Pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Permasalahan Lingkungan Hidup Dan Upaya Penanggulangannya Dalam Pembangunan Berkelanjutan Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp N 1 Ungaran”. *SKRIPSI*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

- Dahar, Ranta Willis.1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

- Djojonegoro, Ngadiman. 2015. “Pemanfaatan Gadget oleh Anak Melalui Bimbingan Orangt Tua”, (online),<http://www.hidayatullah.com/berita/nasional/read/2015/08/10/75571/pemanfaatan-gadget-oleh-anak-harus-melalui-bimbingan-orangtua.html>. diakses tanggal 20 Oktober 2015.

- Desyandri. 2014. “Teori Perkembangan Psikoanalisis (Sigmund Freud)” (online), <https://desyandri.wordpress.com/2014/01/21/teori-perkembangan-psikoanalisis-sigmund-freud/html>. Diakses tanggal 15 Oktober 2015.

- Firiyani Nurul, dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. “Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan

- Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. *Jurnal Algoritma*, Vol. 11 Nomor 1, 2014, hal.:1-9.
- Iqbal, Muhammad. 2015. “(SmartParenting) Anak dan Gadget-nya, Beberapa Tips Penting untuk Orang Tua”, (online), <http://kelase.com/planet/smartparenting-anak-dan-gadget-nya-beberapa-tips-penting-untuk-orang-tua/.html>. Diakses tanggal 201 Oktober 2015.
- Jawa Pos Koran. 2014. “Ajak Anak Bijak Manfaatkan Gadget dan Jadikan Media Belajar, Bukan Sekadar Games”, (online), <http://www2.jawapos.com/baca/artikel/2522/ajak-anak-bijak-manfaatkan-gadget.html>. Diakses tanggal 19 Oktober 2015
- Pangerapan, Semual A. 2014. “Pengguna Internet Indonesia Tahun 2014, Sebanyak 88,1 Juta (34,9%)” (online), <http://www.apjii.or.id/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html>, diakses tanggal 13 Oktober 2015.
- Prihantoro Anom. 2015. “Psikolog ajak lindungi gadget anak lewat buku”, (online), <http://www.antaranews.com/berita/487381/psikolog-ajak-lindungi-gadget-anak-lewat-buku.html>. Diakses tanggal 20 Oktober 2015.
- Rahmattullah, Muhammad. 2011. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar”. *Edisi Khusus*, Nomor 1, Agustus 2011, hal.:17-186.
- Risal, Muhammad. 2011. “Apa itu Gadget dan Pengertian Gadget”, (online), <http://www.artikelbagus.com/2011/11/apa-itu-gadget-dan-pengertian-gadget.html#ixzz3p7smzeAA>. Diakses tanggal 20 Oktober 2015.
- Riono, Rudi. 2013. “Meski Buta Huruf, Anak-anak Ethiopia Jago Ngoprek Android” (online), <http://dering.co.id/2013/01/meski-buta-huruf-anak-anak-ethiopia-jago-ngoprek-android/#.ViT3zNLhDIU.html>. Diakses tanggal 15 Oktober 2015.
- Suwarsono. 2013. “Pengembangan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013”. *Prosiding SNMPM*, V 1.:1-24.
- Sopiah, Cucu. 2014. “Kreatifitas Guru Paud Dalam Kegiatan Belajar Mengajar”. *MAJALAH ILMIAH PAWIYATAN*. Vol. XXI, Nomor 1, Maret 2014, hal.:13-21.
- Wahyudi, Johan . 2015. “Pemanfaatan Gadget untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran”, (online), http://www.kompasiana.com/johanmenulisbuku/pemanfaatan-gadget-untuk-meningkatkan-mutu-pembelajaran_55176aea813311cb669de670.html. Diakses tanggal 20 Oktober 2015.
- Suwarjo, Ika Budi Maryatun, Nurul Kusumadewi. 2012.”Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta)”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, Edisi 1, Juni 2012, hal.:79-102.
- Wahyudhi, Johan. 2014. “Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)”. *Sosio Didaktika*, Vol. 1, Nomor 2, Desember 2014, hal.:200-210.

Widiawati Iis, Hendra Sugiman dan Edy.

2014. “Pengaruh Perkembangan Gadget Terhadap Daya Kembangan Anak”.

Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu, Jakarta 10 Mei, hal.:106-112.

Widodo, Lusi Widiyanti. 2013. “Peningkatan

Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013”. *Jurnal Fisika Indonesia*, Vol. XVII, Nomor 49, April 2013, hal:32-35.