Faktor Exacta 10 (2): 183-190, 2017
p-ISSN: 1979-276X
e- ISSN: 2502-339X

IMPLEMENTASI PEMAKAIAN KOMPUTER INTERAKTIF DENGAN AKHLAK PADA ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN KELURAHAN KREO SELATAN, KECAMATAN LARANGAN TANGERANG

ABDUL MUFTI
abdul.mufti@gmail.com

ADHI SUSANO
ASWIN FITRIANSYAH

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Indraprasta PGRI

Abstract. Implementation of the use of interactive computer aimed at fortifying early childhood of the influence of technology is increasingly rapidly with the behavior of their morals are in accordance with the norms of public life in accordance with religious rules in the village of Kreo Selatan so as to have the computer skills can help create tranquility, and comfort in social life. While the intended target of this activity is the use of interactive computer without removing the behavior and morality in public life. The solution in overcoming the problem for early childhood to use a computer that morals are in accordance with the wishes of the user (*user friendly*) by providing information and motivation of the use of interactive computer in objective to follow religious norms, so that can provide stimulation to children who wants to use the computer.
Keywords: Computer interactive, Early childhood, Morals

Abstrak. Implementasi pemakaian komputer interaktif bertujuan membentengi anak usia dini dari pengaruh teknologi yang semakin cepat dengan perilaku akhlak mereka sesuai dengan norma-norma di dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan kaidah agama di lingkungan Kelurahan Kreo Selatan sehingga memiliki ketrampilan komputer yang dapat membantu menciptakan ketentraman, dan kenyamanan dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan target yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah penggunaan komputer secara interaktif tanpa menghilangkan perilaku dan akhlak di dalam kehidupan bermasyarakat. Solusi di dalam mengatasi persoalaan untuk anak usia dini dalam menggunakan komputer yang berakhlak yaitu sesuai dengan keinginan pemakai (*user friendly*) dengan memberikan informasi dan motivasi penggunaan komputer interaktif secara obkyektif dengan diikuti norma-norma agama, shingga dapat memberikan rangsangan kepada anak-anak yang ingin menggunakan komputer.
Kata kunci: Komputer interaktif, Anak usia dini, Akhlak

PENDAHULUAN

Dunia anak memang tidak terlepas dari peranan lingkungan sekitarnya, terlebih dalam kehidupan bermasyarakat. Teknologi komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran sekaligus hiburan yang interaktif dikalangan anak-anak. Hal ini dapat terlihat semakin marak dan berkembangnya software-software dengan program tertentu dalam bentuk CD, DVD, interaktif untuk membantu pembelajaran anak usia dini.

Pengenalan komputer yang secara interaktif merupakan upaya untuk menghambat laju perkembangan teknologi komputer yang tidak diimbangin dengan akhlak, sehingga

terjadinya benturan terhadap nilai dan norma agama di kehidupan bermasyarakat. Dunia anak memang selalu dimanjakan oleh imajinasi yang membuat anak menjadi senang dan gembira terlebih adanya cara teknologi yang cenderung membuat anak menjadi ketagihan. Dengan cara yang sederhana dalam penggunaan komputer dapat mengikis norma-norma dari perkembangan dan laju teknologi komputer yang semakin berkembang dengan pesat.

Akhlak adalah hal yang terpenting dalam kehidupan manusia karena akhlak mencakup segala pengertian tingkah laku, tabi'at, perangai, karakter manusia yang baik maupun yang buruk dalam hubungannya dengan Khaliq atau dengan sesama makhluk. Rasulullah SAW bersabda: "Sesungguhnya hamba yang paling dicintai Allah ialah yang paling baik akhlaknya".

Keluarga dan lingkungan bermasyarakat mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Erik Ericsok (2004,4) “delapan tahapan perkembangan anak dalam kehidupannya tergantung dari lingkungan sekitarnya”. Pada perkembangannya, serorang anak akan melewati beberapa tugas prakembang berjalan dengan baik. Tugas-tugas prakembang pada fase anak usia dini diantaranya adalah: mempelajari keterampilan fisik, membangun sikap sehat untuk mengenal lingkungan sekitar, belajar menyesuaikan diri dengan teman seusiannya, menggabungkan peran sosial pria dan wanita degan tepat, mengembangkan keterampilan dasar untuk menggunakan media teknologi serta keterampilan dasar yang dimiliki sesuai bakat masing-masing anak”.

Warga masyarakat dilingkungan Kreo Selatan tersebut berada didaerah yang tergolong padat penduduknya jika dilihat dari tatanan lahan yang ada. Usia dini yang tergolong fase prakembang, dimana terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tugas-tugas perkembangan antara teknologi dan akhlak diantaranya yaitu ada yang menghalangi diantaranya:

1. Tingkat perkembangan yang mundur, rentan masuknya teknologi
2. Tidak ada kesempatan untuk mempelajari tugas-tugas perkembangan atau tidak ada bimbingan untuk menguasainnya.
3. Tidak ada motivasi
4. Kesehatan dan akhlak yang kurang baik
5. Tingkat kecerdasan yang rendah

Ada yang membantu diantaranya:

1. Tingkat perkembangan yang normal atau yang diakselerasikan dengan akhlak dan teknologi yang dapat diserap kedatangannya.
2. Kesempatan anak untuk belajar dengan lingkungan sekitar
3. Motivasi dari lingkungan sekitar
4. Tingkat kecerdasan yang tinggi terhadap teknologi yang baru datang
5. Kreativitas dan imajinasi terhadap lingkungan bermasyarakat

Peran perkembangan teknologi komputer terhadap perilaku anak usia dini mempunyai efek-efek tertentu termasuk pada perilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam menggunakan komputer khususnya untuk anak usia dini ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum anak menggunakan diantaranya cahaya yang terlalu terang dan jarak pandangan terlalu dekat dapat mengganggu indera penglihatan anak, perangkat lunak tertentu yang cocok untuk anak usia dini, keamanan anak saat bermain komputer dari bahaya listrik jangan sampai terjadi konsleting atau kemungkinan kesetrum terkena bagian tertentu dari badan CPU (*central prosesor unit*) dan perhatikan meja dan kursi yang ergonomis (sesuai dengan bentuk dan ukuran tubuh anak) sehingga anak merasa nyaman.

Tahapan Implementasi

Berdasarkan dari permasalahan tersebut di atas ada beberapa tahapan implementasi diantaranya sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman tentang menggunakan komputer secara interaktif dengan menerapkan beberapa aturan yang wajib dijalankan.
2. Menanamkan nilai akhak dalam menggunakan komputer interaktif sesederhana mungkin di lingkungan bermasyarakat.
3. Mensosialisasikan dampak perkembangan komputer untuk anak usia dini terhadap akhlak mereka didalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam merealisasikan tahapan tersebut, tim akan merencanakan untuk mensosialisasikan kegiatan tersebut. Berikut tahapan kegiatan tersebut dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya:

Tahap 1, memberikan pengenalan perkembangan teknologi komputer serta dampaknya didalam kehidupan bermasyarakat.

Tahap 2, mengenalkan pemahaman tentang akhlak sejak usia dini, terhadap laju perkembangan teknologi komputer.

Tahap 3, Evaluasi dari penyuluhan yang telah diberikan.

Tujuan

Sasaran yang akan dicapai dari implementasi ini adalah agar dengan penggunaan komputer secara interaktif tanpa menghilangkan perilaku dan akhlak di dalam kehidupan bermasyarakat. Dimana mempunyai tujuan yaitu membentengi anak usia dini dari pengaruh teknologi yang semakin cepat dengan tidak menghilangkan perilaku akhlak mereka di dalam kehidupan bermasyarakat di lingkungan kelurahan Kreo Selatan.

Untuk pencapaian sasaran dibutuhkan suatu bentuk kegiatan dalam mensosialisasikan penggunaan komputer secara sederhana di lingkungan masyarakat, yaitu agar anak usia dini memiliki akhlak yang baik terhadap perkembangan teknologi komputer demi terwujudnya suasana lingkungan yang nyaman.

Keberhasilan suatu kelompok masyarakat kecil yaitu anak-anak usia dini jika mereka selalu menerapkan perilaku dan akhlak yang baik dalam penggunaan komputer interaktif setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini dan seterusnya sehingga kelompok lingkungan masyarakat ini dapat di jadikan contoh bagi kelompok lingkungan masyarakat lain.

METODE

Metode yang digunakan pada implementasi ini adalah *Action research* atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. *Action research* dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan *client* dalam mencapai tujuan (Kurt Lewin, 1973 disitasi Sulaksana, 2004), sedangkan pendapat Davison, Martinsons & Kock (2004), menyebutkan penelitian tindakan, sebagai sebuah metode penelitian, didirikan atas asumsi bahwa teori dan praktik dapat secara tertutup diintegrasikan dengan pembelajaran dari hasil intervensi yang direncanakan setelah diagnosis yang rinci terhadap konteks masalahnya. Penelitian tindakan (*action research*) merupakan penelitian pada upaya pemecahan masalah atau perbaikan dengan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan berupa suatu siklus atau daur ulang bentuk spiral (*aspiral of steps*) yang setiap langkahnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan Tagart dalam Wiriaatmadja,

2006:66). Tujuan utama implementasi ini adalah untuk merubah perilaku anak-anak usia dini atau membentuk perilaku dalam menggunakan komputer interaktif yang pada gilirannya menghasilkan perubahan perilaku anak usia dini. Jadi, penelitian tindakan lazimnya dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung.

Pelaksanaan implementasi disusun berdasarkan kebutuhan beberapa penyesuaian kerja, kemudian oleh tim dibuat dalam beberapa kategori penugasan.

1. Perencanaan dan Pengumpulan Data
   Awal pelaksanaan, tim membuat pendekatan dengan lingkungan sekitar lalu menjajaki tentang dunia anak di lingkungan sekitar dan perilaku akhlak terhadap perkembangan laju teknologi komputer. Melalui Sekretaris dan Staff Lurah di kantor kelurahan Kreo Selatan tersebut didapatkan data tentang anak-anak dan lokasi-lokasi di lingkungannya tersebut diantaranya anak-anak usia dini yang kurang paham bahkan awam dengan dunia komputer sehingga dapat mengikis akhlak karena pengaruh perkembangan teknologi informasi yang seharusnya tidak demikian. Bahkan anak-anak usia dini di lingkungan kelurahan Kreo Selatan Larangan Tangerang tidak sepenuhnya memahami tentang penggunaan komputer sederhana. Dengan mengadakan pendekatan, tim dapat melihat apa saja yang dibutuhkan dalam usaha pengenalan tentang komputer sederhana untuk menanamkan akhlak pada anak usia dini.
2. Observasi dan Pelaksanaan
   Tahap selanjutnya observasi dan pelaksanaan implementasi pengenalan tentang penggunaan komputer sederhana untuk menanamkan akhlak pada anak usia dini di lingkungan kelurahan Kreo Selatan Larangan Tangerang, dilakukan pertama kalinya oleh tim dengan terlebih dahulu mengadakan survey. Awal pelaksanaan anak-anak semuanya tersenyum sambil memperhatikan arahan dari tim pelaksana yang kemudian dilanjutkan dengan ceramah singkat tentang betapa pentingnya akhlak ditanamkan sejak usia dini. Anak anak pun merasa senang dan ada beberapa pertanyaan dari anak-anak yang kemudian dilanjutkan dengan sedikit permainan yang berwawasan teknologi. Tahap selanjutnya yaitu pengenalan komputer dimana anak-anak duduk masing-masing di depan komputer yang telah disediakan. Sebelum anak-anak dikenalkan dengan langkah-langkah menggunakan komputer secara sederhana, anak-anak terlebih dahulu disuguhkan dengan animasi yang berwawasan anak-anak usia dini, dalam animasi tersebut ditampilkan beberapa cara singkat tetang penggunaan komputer interaktif sesederhana mungkin. Dilanjutkan dengan mengkombinasikan komputer interaktif dimana tetap akhlak ditanamkan. Semua anak-anak mencoba saling berinteraktif dengan menggunakan masing-masing komputer yang disediakan. Langkah langkahnya pun telah dijalankan sesuai dengan rencana dan berjalan dengan penuh interaksi dan interaktif antara tim pelaksana dengan anak-anak di lingkungan Kreo Selatan Larangan Tangerang. Namun di akhir pelaksanaan anak-anak pun menjadi sedih dikarenakan waktu yang sudah larut namun masih tetap ingin melanjutkan. Dengan suasana yang haru serta gembira selesai sudah model yang telah tim pelaksana lakukan.

Hasil pemaparan di atas tentang cara pemakaian komputer interaktif dengan akhlak untuk anak usia dini di lingkungan kelurahan Kreo Selatan, Kecamatan Larangan, Tangerang menunjukkan intensitas yang tinggi betapa pentingannya pengenalan komputer interaktif dipandukan dengan akhlak agar anak-anak tidak terbawa oleh derasnya arus teknologi informasi yang begitu berkembang dengan pesatnya. Dengan ini tim pelaksana memperlihatkan hasil kegiatan yang berupa dokumentasi secara terstruktur dari awal hingga akhir.

Dokumentasi pelaksanaan di MI Al-Ma'mur seperti terlihat pada gambar-gambar berikut ini:

Gambar 1. Lokasi kegiatan di MI Al-Ma'mur

Gambar 2. Persiapan pelaksanaan di MI Al-Ma'mur

Gambar 3. Pemasangan peralatan & perlengkapan di MI Al-Ma'mur (Lab. Komputer Multimedia)

Gambar 4. Pelaksanaan di MI Al-Ma'mur (1)

Gambar 5. Pelaksanaan di MI Al-Ma'mur (2)

Gambar 6. Foto bersama selesai pelaksanaan di MI Al-Ma'mur

Dokumentasi pelaksanaan di Yayasan Al-Mardiyyah seperti terlihat pada gambar-gambar berikut ini:

Gambar 7. Lokasi kegiatan di Yayasan Al-Mardiyyah

Gambar 8. Persiapan pelaksanaan di Yayasan Al-Mardiyyah

Gambar 9. Pelaksanaan di Yayasan Al-Mardiyyah

Gambar 10. Foto bersama selesai pelaksanaan di Yayasan Al-Mardiyyah

Dokumentasi pelaksanaan di RW 02 Kelurahan Kreo Selatan seperti terlihat pada gambar-gambar berikut ini:

Gambar 11. Persiapan pelaksanaan di RW 02

Gambar 12. Pelaksanaan di RW 02

Gambar 13. Foto bersama selesai pelaksanaan di RW 02

Gambar 14. Pemberian cendramata kepada anak- anak lingkungan RW 02

HASIL YANG DICAPAI

Implementasi pemakaian komputer interaktif dengan akhlak berjalan dengan lancar tanpa hambatan yang berarti hingga selesainya kegiatan ini membuat tim pelaksana dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan metode pelaksanaan yang telah direncanakan. Hasil yang di capai dalam kegiatan ini yaitu:

1. Pemahaman anak-anak usia dini di lingkungan kelurahan Kreo Selatan Larangan Tangerang tentang pembelajaran/ cara menggunakan komputer interaktif yang sederhana.
2. Pemahaman anak-anak usia dini di lingkungan kelurahan Kreo Selatan terhadap norma-norma agama agar memiliki akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.
3. Anak-anak usia dini di lingkungan kelurahan Kreo Selatan Larangan Tangerang menggunakan komputer dengan norma-norma agama (akhlak) yang telah dipelajari dan dipahami.
4. Menciptakan suasana lingkungan yang sehat dan nyaman sesuai dengan nilai-nilai akhlak di lingkungan kelurahan Kreo Selatan kecamatan Larangan, Tangerang.

SIMPULAN

Dinamika kehidupan sosial-ekonomi masyarakat di lingkungan kelurahan Kreo Selatan kecamatan Larangan, Tangerang semakin membutuhkan dukungan dari lingkungan pendidikan, baik pendidikan umum maupun pendidikan agama (akhlak) yang harus selalu mengiringi ilmu pengetahuan agar dapat menciptakan masyarakat yang selalu menjaga ketentraman lingkungan.

Kegiatana ini merupakan salah satu kegiatan tri darma perguruan tinggi yang dapat membantu memberikan dukungan dan pencerahan bagi masyarakat kelurahan Kreo Selatan sehingga merangsang anak-anak selalu menjaga ketentraman lingkungan dengan pengetahuan yang telah dipahami baik selama kegiatan ini berlangsung maupun pasca kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI. (2012). **Pedoman Penelitian Edisi VIII**.

Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI. (2013). **Panduan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Edisi IX**.

Badrun K. (2005). **Dasar-Dasar Penelitian Tindakan**. UNY. Yogyakarta.

Madya S. (2006). **Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (*Action Research*)**, Alfabeta: Bandung.

https://chandrax.wordpress.com/2008/07/05/action-research-penelitian-tindakan/ di akses tanggal 15 April 2017.

http://id.wikipedia.org/wiki/Erik_Erikson di akses tanggal 4 September 2012.