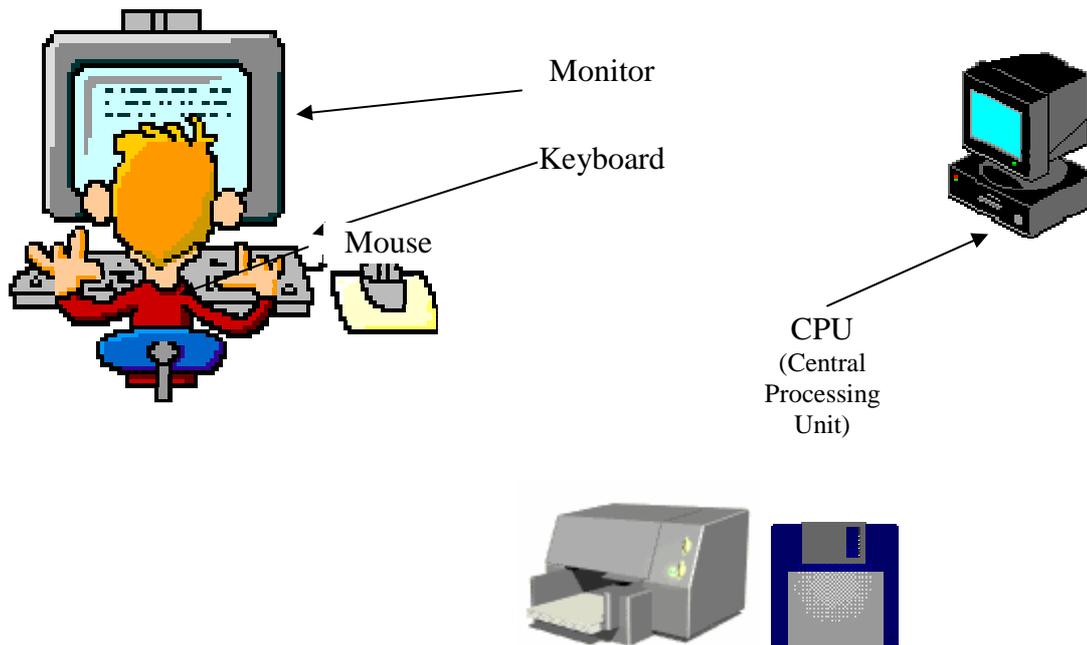




## Mengenalai Bagian-bagian Komputer



# KONTRIBUSI KOMPUTER TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

## SOSIAL EMOSI

- 👉 Menyenangkan
- 👉 Anak tidak cepat bosan (suara, gambar, animasi)
- 👉 Merangsang minat untuk memecahkan masalah
- 👉 Membantu anak mengekspresikan kemampuannya secara kreatif
- 👉 Mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya tanpa ada pembatasan

## BAHASA

- 👉 Menstimulasi kemampuan berbahasa anak yang mengalami hambatan dalam mengucapkan kata-kata (Mc.Cormick, 1997).
- 👉 Memudahkan anak untuk bercerita dengan tampilan gambar yang ada (Warash, 1984)
- 👉 Penamaan kata-kata dan awal pengenalan kata (Smithy-Willis, Riley & Smith, 1982; Swiger & Campbell, 1981).
- 👉 Menulis sebanyak apapun yang mereka mau
- 👉 Memperoleh kemudahan apabila menemukan masalah dalam menulis
- 👉 Anak lebih dapat menulis dikomputer daripada menggunakan pensil
- 👉 Mengetahui kesalahannya dalam menulis
- 👉 Memberikan rasa berani mengambil sebuah tindakan kreatif oleh anak
- 👉 Mengembangkan kemampuan pendengaran anak untuk menulis teks.
- 👉 Dapat diintegrasikan kedalam kurikulum pengembangan bahasa anak

## MOTORIK

- 👉 Meningkatkan keterampilan motorik halus, motorik tangan anak
- 👉 Melatih otot jari (mengklik, mendrug mouse, mengetik).

## KOGNITIF DAN KREATIVITAS

- 👉 Mengembangkan kemampuan spasial dan geometris
- 👉 Kemampuan berfikir kongkrit
- 👉 Menggunakan simbol
- 👉 Mengembangkan kemampuan memahami konsep bentuk, konsep posisi atas bawah, konsep bilangan, konsep ukuran,
- 👉 kemampuan membedakan, berfikir logis dan maju, berfikir lebih matang
- 👉 Memberdayakan kreativitas anak dalam memecahkan masalah
- 👉 Membuat pilihan atau keputusan, menyusun strategi dan mampu berfikir kritis

## SIKAP, AFEKSI, DAN KEMAMPUAN DIRI ANAK

- 👉 Memotivasi belajar dan bermain anak
- 👉 Mengembangkan sikap tekun
- 👉 Belajar berkonsentrasi
- 👉 Tidak mudah menyerah
- 👉 Mengembangkan nilai kejujuran
- 👉 Belajar menerima kekalahan
- 👉 Sabar dan sportif

## PRO KONTRA PENGGUNAAN KOMPUTER DALAM PENDIDIKAN ANAK

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak lebih mampu berfikir kongkrit dan menggunakan simbol</li><li>• Memperkaya pengalaman anak dengan manipulasinya secara teratur</li><li>• Memiliki kemampuan membedakan, berfikir logis dan maju, serta berfikir lebih matang.</li><li>• Meningkatkan kreativitas anak</li><li>• Merangsang pengembangan kemampuan berbahasa</li><li>• Merangsang kemampuan bekerjasama/sosialisasi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menghambat kreativitas dan kemampuan anak dalam bercakap-cakap</li><li>• Menghambat proses pengungkapan imajinasi anak</li><li>• Mengurangi kreativitas anak</li><li>• Anak ingin selalu ingin serba cepat</li><li>• Anak kurang sabar</li><li>• Menurunnya kemampuan berfikir anak</li><li>• Memunculkan perilaku agresivitas dan destruktif anak</li><li>• Kurang memiliki kesempatan bermain</li><li>• Mengurangi nuansa antar pribadi(sosial) dan toleransi</li><li>• Anak tumbuh egois</li></ul>

### MODEL PEMBELAJARAN KOMPUTER UNTUK ANAK

1. Model Latihan dan praktek : memberikan respon terhadap berbagai stimulus yang diaplikasikan dalam program komputer
2. Model Tutorial : Mengajarkan informasi baru
3. Model Simulasi : Gambaran atau tiruan dari sebuah model atau sistem mendekati situasi dan kondisi aslinya
4. Pemecahan masalah :Memecahkan masalah
5. Games : Permainan tertentu